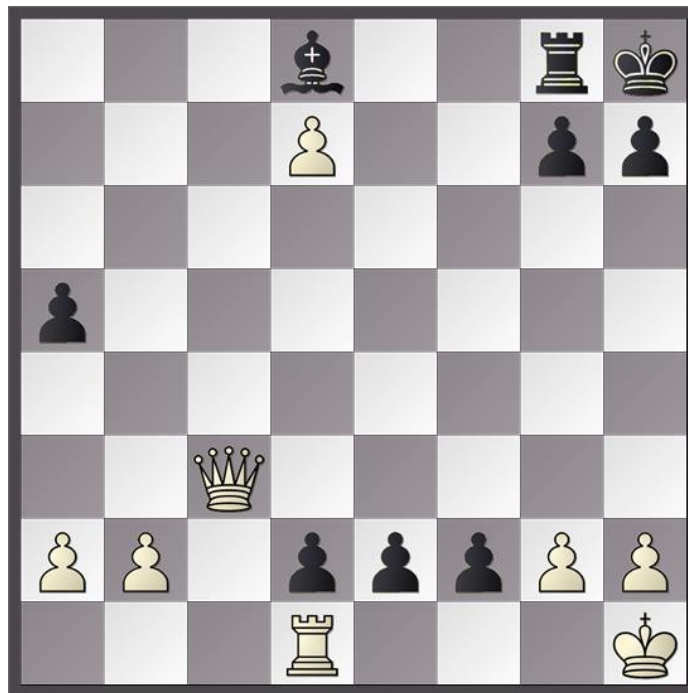

Thomas Kuckelkorn

Wann lohnt sich eine Bauernwalze?



Alexander McDonnell - Louis Charles Mahe De Labourdonnais,
London 1834 0-1

Hausarbeit im Rahmen der C-Trainer Ausbildung des Hamburger
Schachverbandes 2012/2013

Wann lohnt sich eine Bauernwalze?

Gliederung

1. Stundenkonzept

- 1.1 Zielgruppe
- 1.2 Auswahl des Themas und Ziele der Trainingseinheit
- 1.3 Skizze des Gesamtkonzepts
- 1.4 Auswahl der Methoden
- 1.5 Auswahl des Materials

2. Stundenverlauf der Lehrprobe

- 2.1 Vorbereitung und äußere Bedingungen
- 2.2 Stundenraster
- 2.3 Begrüßung und Vorstellung des Themas
- 2.4 Gedächtnis-Wettbewerb mit Bauernwalzenstellungen
- 2.5 Chancenbarometer
- 2.6 Erkenntnisse aus „eindeutigen“ Positionen
- 2.7 Ausspielen unklarer Positionen
- 2.8 Erkenntnisse und Stichworte aus ausgespielten Positionen
- 2.9 Zusammenfassung und Cliffhanger für die nächste Stunde.

3. Material und Ausrüstung

- 3.1 Übungsbeispiele 1 – Material der Lehrprobe
- 3.2 Hinweise und Lösungen - zu den Übungsbeispielen 1
- 3.3 Übungsbeispiele 2 „Klassiker“ mit Hinweisen und Lösungen
- 3.4 Cliffhanger
- 3.5 Ausrüstung für die Durchführung der Stunde

4. Quellen

Erklärung

1. Stundenkonzept

1.1 Zielgruppe

Zielgruppe der Trainingseinheiten sind erwachsene Vereinsspieler mit einer DWZ von 1700 bis 2100.

1.2 Auswahl des Themas und Ziele der Trainingseinheit

Der Titel der Trainingseinheit „Wann lohnt sich eine Bauernwalze?“ läßt bereits anklingen, dass eine Bauernwalze häufig nur unter materiellen Opfern zu erlangen ist. Ob dieses Opfer zum Erfolg führt, ist vielfach nicht eindeutig abschätzbar. Langfristige materielle Ungleichgewichte sind jedoch für Amateure in der Regel unbekanntes Gebiet. Da oft Wissen zu und Erfahrung mit Bauernwalzen fehlen, fühlen sich Amateurspieler häufig unbehaglich in diesen Stellungen, unabhängig davon, ob sie sich in der angreifenden oder in der verteidigenden Rolle befinden.

Das Thema wird selten trainiert und aus der Schachliteratur ist mir bisher keine systematische Behandlung des Themas Bauernwalze bekannt geworden. Hinzu kommt, dass sich Stärken und Schwächen einer Bauernwalze oft nur nach langzügigen Analysen mit Rechenunterstützung eindeutig klären lassen. Ziel der Trainingseinheit ist es, die Teilnehmer mit typischen Mustern vertraut zu machen und sie Pläne und Faustregeln erarbeiten zu lassen.

Den Spaß schachlicher Arbeit zu erhalten bzw. wieder zu wecken, ist wie immer im Amateurtraining ein weiteres Ziel.

1.3 Skizze des Gesamtkonzepts

1. Stunde – Wann lohnt sich eine Bauernwalze? Typische Motive und Kampfmethoden in Bauernwalzenstellungen. Diese Stunde ist Gegenstand der Lehrprobe. Anhand von sechs Beispielen werden Motive und Leitlinien erarbeitet.

2. Stunde – Wie entstehen Bauernwalzen? Hier werden typische Strukturen behandelt, aus denen Bauernwalzen entstehen können (z.B. Bauernketten). Im Rückgriff auf die Erkenntnisse der ersten Stunde werden die Chancen der entstehenden Bauernwalzen bewertet.

3. Stunde – Wie kämpfe ich gegen eine Bauernwalze? Verteidigungsmethoden gegen Bauernwalzen. Kampfmethoden gegen die Bauernwalze klingen bereits in der ersten Stunde an. Hier werden die Möglichkeiten des Verteidigers systematisch aufgearbeitet und mit Beispielen unterlegt.

1.4 Auswahl der Methoden

Bei der Auswahl der Methoden ist zu berücksichtigen, dass mehrere Effekte gleichzeitig erzielt werden sollen: die Teilnehmer sollen sich in kurzer Zeit mit einer Anzahl relevanter Stellungen vertraut machen, sie sollen dazu in einen Austausch gehen, ihr Vorwissen einbringen und als Gruppe Muster, Ideen und Faustregeln erarbeiten.

Die Wahl fiel daher auf folgende Methoden:

- **Gedächtnis-Wettbewerb zweier Gruppen:** Bei dieser Methode bekommen Teilnehmer kurz Stellungen zu sehen und müssen sie hinterher aus dem Gedächtnis aufbauen. Diese Methode greift ein berühmtes Experiment des Kognitionspsychologen Adriaan de Groot auf, das später von seinen Forscherkollegen Chase, Simon und Gobet variiert wurde. Im Kern bestätigte sich immer wieder die Erkenntnis, dass Großmeister im Vergleich zu Amateuren einen größeren Fundus schachlicher Muster abrufen können. Hier dient die Methode dazu, die Teilnehmer schnell in konzentrierte Arbeitsweise und eine Gruppeninteraktion zu bringen. Der Referent erfährt außerdem etwas darüber, wie gut und welche Muster bei den Teilnehmern präsent sind.

- **Chancen-Barometer:** Hier sollen die Teilnehmer Ihre Stellungseinschätzung – und damit ihr Vorwissen – mitteilen, indem sie die Gewinn-Chancen der Bauernwalzen-Partei auf einer Skala bewerten. Die visualisierten Urteile ermöglichen fachliche Nachfragen des Referenten: Zu welchen Stellungen gibt es Dissenz und warum? Warum ergibt sich zu einer Stellung ein so einheitliches Urteil etc.
- **Ideen poolen:** Die Antworten auf die Nachfragen zum Stellungenbarometer werden von Referenten auf einem Flip-Chart oder Tafel strukturiert erfasst, z.B. unter den Überschriften „Gut für den Angreifer (Walzenbesitzer) ist, ...“ und „Gut für den Verteidiger ist, ...“. Damit beginnen die Teilnehmer ihre Kenntnisse zu teilen. In der Ergebnissicherung wird später darauf zurückgegriffen.
- **Stellungen ausspielen:** Zum Ausspielen eignen sich vor allem Stellungen, die entweder uneinheitlich bewertet werden oder wo sich nach Meinung der Teilnehmer die Chancen des Angreifers und des Verteidigers die Waage halten. Je nach Situation kann dies 2 gegen 2 oder 4 gegen 4 erfolgen. Durch das Ausspielen gelangen die Teilnehmer zu differenzierteren Einschätzungen. Die Erkenntnisse werden wiederum am Flip-Chart gesammelt.

1.5 Auswahl des Materials

Das Material soll Wenig-Steiner und komplexe Mittelspielstellungen enthalten, auch um im Gedächtnis-Wettbewerb Erfolgserlebnisse zu ermöglichen. Gleichzeitig soll die ganze Bandbreite der Gewinnchancen für die Bauernwalzenpartei enthalten sein.

2. Stundenverlauf der Lehrprobe

Die Trainingseinheit ist auf 90 Minuten angesetzt. In dieser Zeit werden sich die Teilnehmer mit 6 Positionen beschäftigen, deren entscheidendes Merkmal im Vorhandensein einer Bauernwalze besteht. Die „Walzenpartei“ hat für die Entstehung der Walze mehr oder weniger Material investiert. Im Rahmen der Lehrprobe sollen die ersten 20 bis 30 Minuten gezeigt werden, nach denen eine erste Ergebnissicherung möglich ist. Die Gruppe sollte aus 6-12 Erwachsenen bestehen, deren Spielstärke etwa zwischen DWZ 1700 und 2100 liegt.

2.1 Vorbereitung und äußere Bedingungen

Vor Beginn der Stunde sollten Präsentationsmaterial, Tische, und Schachmaterial bereits aufgebaut sein. Sollte dies aus organisatorischen Gründen nicht möglich sein, bittet der Trainer die Teilnehmer vor der eigentlichen Begrüßung, alles kurz gemeinsam aufzubauen.

Das ideale Setting sieht folgendes vor: An einer Stirnseite des Raums ist der Trainerplatz mit Tisch, Laptop, Beamer, Tafel und Flipchart. Vor dem Trainerplatz stehen V-förmig zwei Tischreihen auf denen jeweils 6 Bretter aufgebaut sind. Die Stellungen werden später aus weißer Sicht gezeigt, daher zeigt die erste Brettreihe auf die Seite, auf der die Teilnehmer sitzen. Die Figurensätze stehen ungeordnet neben den Brettern. Die Anordnung bildet die späteren zwei gleich großen Arbeitsgruppen ab und gewährt allen Teilnehmern nahezu gleich gute Sicht auf den Trainerplatz sowie auf die andere Gruppe.

Die Teilnehmer setzen sich nach Belieben. Stoff und spätere Arbeitsaufträge an die Gruppen verlangen kein weiteres Einteilungskriterium wie etwa Spielstärke.

Die Beobachter sitzen hinter dem Tisch-V mit Blick auf die Beamer-Projektionswand.

2.2 Stundenraster

Zeit Min.	Stoff	Lernziel	Arbeitsform	Arbeitsmittel
0-3	Begrüßung & Vorstellung des Themas	Orientierung	Plenum	Vortrag, Rechner, Beamer
4-15	Gedächtnis-Wettbewerb mit Bauernwalzen	Konzentration aufbauen, Stellungen kennenlernen	Team-Wettbewerb	Rechner, Beamer, Bretter, Figuren
16-20	Chancenbarometer	Subjektive Maßstäbe formulieren, Vorkenntnisse abrufen und mit Team teilen.	Einzelarbeit und Visualisierung	Flip-Chart
21-30	Erkenntnisse aus „eindeutigen“ Positionen	Gruppe formuliert Leitlinien & Faustregeln und bringt individuelles Vorwissen ein.	Plenum	Flip-Chart
31-51	Ausspielen unklarer Positionen	Weitere Ideen entwickeln und „Dazu-Lernen“ aufgrund des gegnerischen Spiels.	2er oder 4er Gruppen	Bretter, Uhr
52-75	Erkenntnisse und Stichworte aus ausgespielten Positionen	Teilen der Spielerkenntnisse und –ideen im Team. Überprüfen der bislang formulierten Leitsätze.	Plenum	Flip-Chart
76-85	Cliffhanger für die nächste Stunde.	Blick auf die Entscheidungssituation vor Entstehung einer Bauernwalze. Wiedererkennen, Neugier auf nächste Einheit wecken.	Plenum	Rechner, Beamer
86-90	Zusammenfassung, Ausblick & Feedback	Ergebnissicherung Korrekturbedarf Trainer	Plenum	Flip-Chart

2.3 Begrüßung und Vorstellung des Themas

Der Trainer eröffnet formell die Stunde und begrüßt die Teilnehmer. Der Trainer nennt das Thema: „Wann lohnt sich eine Bauernwalze?“ Er blendet die Schlußstellung aus MacDonnell – Labourdonnais ein.

Das Stellungsbild erfüllt hier folgende Funktionen:

- Es führt das Thema visuell ein.
- Es dient vorläufig als Ersatz für eine Definition von „Bauernwalze“.
- Es veranschaulicht, dass in der Regel Material investiert werden muss, um eine Bauernwalze zu erlangen. Daher die Themenformulierung: „Wann lohnt sich eine Bauernwalze?“

Der Trainer formuliert die Kernziele der Stunde:

- Die Teilnehmer sollen einige Walzenstellungen kennenlernen und in Vergleich setzen.
- Sie sollen ein Gefühl für die Ressourcen beider Seiten bekommen.

- Sie sollen Faustregeln für den Umgang mit Bauernwalzen formulieren.

2.4 Gedächtnis-Wettbewerb mit Bauernwalzen

In der Stunde wird mit sechs Partiestellungen gearbeitet werden. Das Kennenlernen der Arbeitspositionen wird als „Gedächtnisspiel“ gestaltet. Die klassische Versuchsanordnung des Kognitionspsychologen Adrien de Groot sah vor: eine Reihe von Schachpositionen wird kurz gezeigt und sollen danach aus dem Gedächtnis rekonstruiert werden.

Ziele des Arbeitsschritts Gedächtnis-Wettbewerb: Die Teilnehmer sollen eine hohe Konzentration aufbauen, die Aufgabe als Team bewältigen und die Stellungen möglichst schnell und effektiv kennenlernen.

De Groot Experiment ist vielen Schachspielern in seinen Kernergebnissen bekannt. Möglicherweise bildet dieses Wiedererkennen eine zusätzliche Motivation, sich im Spiel zu engagieren. Das Experiment ist vielfach wiederholt und variiert worden. (vgl. die Darstellungen von Chase und Simon und Gobet). Es existiert daher keine gültige oder ideale Version. Für die Zwecke dieser Stunde wird folgendes Setting verwendet:

- Die Teilnehmer bekommen per Beamer nacheinander sechs verschiedene Stellungen gezeigt, jede Stellung ist 10 Sekunden zu sehen, dazwischen liegen jeweils einige Sekunden Pause.
- Nachdem alle Stellungen gezeigt wurden, haben die Teilnehmer 5 Minuten Zeit, die Stellungen nachzubauen.
- Nach den 5 Minuten erfolgt kurze Rückfrage an die Teilnehmer: Wie schwer war es? Seid ihr sicher, alles korrekt zu haben?
- Zur Vertiefung und um mit korrekten Stellungen weiterarbeiten zu können, erfolgt eine Korrekturrunde. Alle sechs Stellungen werden per Beamer gezeigt. Die Gruppen korrigieren die Stellungen der jeweils anderen Gruppe. Ein Gruppenmitglied führt eine Strichliste wie viele Steine ergänzt, verändert oder entfernt werden müssen.
- Nachfrage an die beiden „Schriftführer“ wie viele Korrekturen erforderlich waren.
- Nachfrage an alle Teilnehmer: was wurde besonders gut erinnert.

Vor Beginn des Gedächtnis-Wettbewerbs bekommen die Teilnehmer folgende Informationen und Anweisungen:

- Ich möchte Euch mit einer Reihe von Bauernwalzen-Stellungen bekannt machen. Das werden wir in Form eines kleinen Team-Wettbewerbs machen. Ich bitte Euch, Euch dafür sehr zu konzentrieren.
- Ihr bekommt jetzt die Aufgabe, sechs Stellungen korrekt aufzubauen. Damit es anspruchsvoll genug für Euch ist, bekommt Ihr die Stellungen nur kurz, nämlich jeweils für 10 Sekunden gezeigt. Nach jeder Stellung kommt eine kurze Pause, dann folgt die nächste für 10 Sekunden usw.
- Sobald Ihr alle sechs Stellungen gesehen habt, habt Ihr fünf Minuten Zeit, die Stellungen auf den Brettern vor Euch korrekt nachzubauen. Je mehr Steine Ihr richtig aufbaut, desto besser für Euer Teamergebnis. Wichtig: keine Notizen, keine Figuren anfassen, bevor freigegeben wird.
- Am Ende wird die andere Gruppe Eure Stellungen überprüfen und korrigieren.
- Ihr seid als Team unterwegs, d.h. Ihr könnt auch jede Art von Aufgabenteilung überlegen. Jeder macht alles, einer macht dies, der andere das. Einer merkt sich nur die weißen, einer nur die schwarzen Steine. Wie Ihr wollt. Ihr habt gleich eine Minute Zeit, Euch abzustimmen. Noch Fragen?

Wenn die Teams bereit sind, startet das Spiel.

Erwartungshorizont: Die Stellungen dürften zwischen 50-80% korrekt reproduziert werden. Vermutlich wird das Muster der jeweiligen Bauernwalze sehr gut erinnert. Ggf. Rückfrage, warum ausgerechnet die Bauernwalze stark in Erinnerung bleibt (als Thema benannt & sehr prominentes Stellungsmerkmal).

2.5 Chancenbarometer

Im nächsten Schritt sollen die Teilnehmer erste Stellungsbewertungen „aus dem Bauch heraus“ vornehmen. Vorbereitet ist auf ein Flipchart gezeichnetes „Chancenbarometer“. Darauf sollen die Teilnehmer ihr Votum für jede der sechs Stellungen abgeben, für wie groß sie die Chancen der Bauernwalzenpartei halten: von 0 [=die Walzenpartei verliert ganz sicher] über 50 [= unklar] bis 100 [=die Walzenpartei gewinnt sicher].

Die Teilnehmer haben die Stellungen vor sich und sehen sie außerdem auf die Leinwand projiziert.

Ihre Einschätzung sollen die Teilnehmer zunächst für sich auf einem Zettel mit Zahlenwert notieren. Danach kommen sie ans Flipchart und kreuzen den entsprechenden Wert an. Der Zettel dient dazu, dass sie später ihre Einschätzung überprüfen können. Das Flipchart visualisiert die Gesamteinschätzungen.

Dazu werden die Teilnehmer zu folgendem aufgefordert:

- Ihr habt jetzt die Stellungen etwas kennengelernt. Nun bitte ich Euch, zu schätzen, wie groß die Chancen der Walzenpartie sind: wird sie sicher gewinnen, sicher verlieren oder ist das völlig unklar?
- Bitte notiert Euch auf Notizzetteln wie Ihr die Chancen bei Stellung 1, 2 usw. einschätzt mit einem Zahlenwert von 0 bis 100.
- Wenn Ihr soweit seid, kommt bitte nach vorn ans Flipchart und kreuzt Eure Werte pro Partie an.

Erwartungshorizont:

Die Auswahl der Stellungen berücksichtigt in diesem Fall je eine relativ klar gewonnene und eine verlorene Stellung. Vermutlich wird das von den meisten Teilnehmern so erkannt. Bei den übrigen Stellungen sammeln sich entweder in der Mitte („Unklar“) oder zeigen eine große Streuung bei den Einschätzungen. Stellungen mit großer Streuung sind für die weitere Arbeit die interessantesten.

2.6 Erkenntnisse aus „eindeutigen“ Positionen

Die Merkmale der eindeutigen Stellungen werden im nächsten Schritt im Plenum gesammelt und am Flipchart oder einer Tafel vom Trainer notiert. Dort hat der Trainer vorab bereits zwei Rubriken angelegt: „Gut für den Angreifer (Walzenbesitzer) ist ...“ und „Gut für den Verteidiger ist ...“ Leitfragen: Warum ist der Partieausgang für Euch so klar? Gibt es nicht noch Ressourcen für die Gegenpartie.

Erwartungshorizont: Die Teilnehmer skizzieren den weiteren Partieverlauf, z.B. „die Bauern laufen jetzt einfach durch“, „die Bauern sind blockiert und werden dann einfach abgeholt“, „der Verteidiger hat nicht mehr genug Figuren, um die Bauern anzugreifen“ oder ähnliches. Der Trainer hat die Aufgabe, die Formulierungen in die obigen Rubriken einzupassen. Wichtig: Die Formulierungen müssen nicht nachprüfbar richtig sein. Einige davon werden im Verlauf weiterer Trainingseinheiten relativiert oder sogar widerlegt werden.

2.7 Ausspielen unklarer Positionen [kann in der Lehrprobe entfallen]

Ziel für den nächsten Schritt ist ein vertieftes Verständnis für die Erfolgsfaktoren einer Bauernwalze, dies soll durch eigenes Spiel der kritischen Stellungen herausgefunden werden.

Der Trainer löscht aus dem 6 Positionen-Chart (Beamer) die als eindeutig klassifizierten heraus. Aus den übrig gebliebenen suchen sich die Teilnehmer eine Position und eine Farbe heraus, die sie spielen wollen. Der Trainer moderiert den Vorgang, damit jede Position mindestens an einem Brett ausgespielt wird.

Die Spieler setzen sich gegenüber an die Bretter und bauen ihre Ausgangsstellung auf. Jeder erhält 7 Minuten Zeit, bei deutlichen Spielstärkeunterschieden soll ein Zeitausgleich vereinbart werden. Bevor er die Bretter freigibt, kündigt der Trainer die Fragestellungen für den nächsten Schritt an: Wie ist die Partie ausgefallen? Was waren die entscheidenden Faktoren?

Erwartungshorizont: Widersprüchliche und nicht eindeutige Ergebnisse, aber auch einige klare Erkenntnisse für den nächsten Auswertungsschritt.

2.8 Erkenntnisse und Stichworte aus ausgespielten Positionen [kann in der Lehrprobe entfallen]

Analog zu 2.6 bittet der Trainer die Teilnehmer Ihre Eindrücke und Erkenntnisse zu formulieren und trägt diese mit geeigneten Formulierungen in den beiden Rubriken ein („Gut für ... ist ...“). Dies dient gleichzeitig als Zusammenfassung der Trainingseinheit.

2.9 Zusammenfassung und Cliffhanger für die nächste Stunde [kann in der Lehrprobe entfallen]

Im letzten Schritt kündigt der Trainer den Übergang zur nächsten Trainingseinheit an. Dort wird die Frage im Mittelpunkt stehen wie Bauernwalzen entstehen. Dazu blendet er Positionen ein, die den Partien entnommen sind wie die behandelten Hauptstellungen jedoch aus einer Partiephase stammen, bevor die Bauernwalzen manifest wurde. Die Reihenfolge ist nicht identisch, sodass eine Zuordnung nicht auf den ersten Blick möglich ist.

Der Trainer stellt die Frage, welche Stellung hängt mit welcher zusammen? Soll die Frage als „Hausaufgabe“ gelöst werden, verteilt der Trainer Zettel mit den Cliffhanger-Stellungen: Welche Stellung hat zu welcher geführt. Wie könnte sich das zugetragen haben?

Zu Schluss die Frage: Wie hat es Euch gefallen? Was hat Euch gefallen? War es zu viel, zu wenig, zu komplex, zu langweilig?

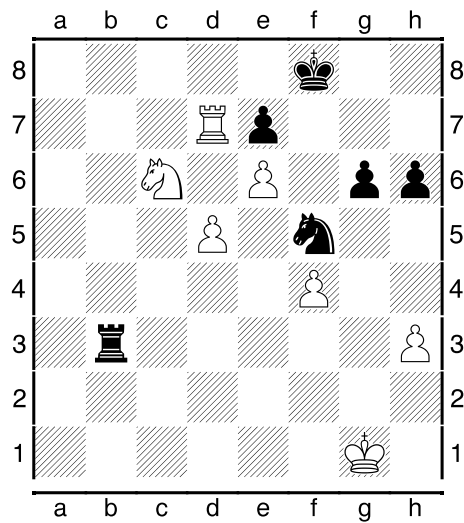
3. Material und Ausrüstung

Folgende Partiebeispiele und Stellungen werden verwendet:

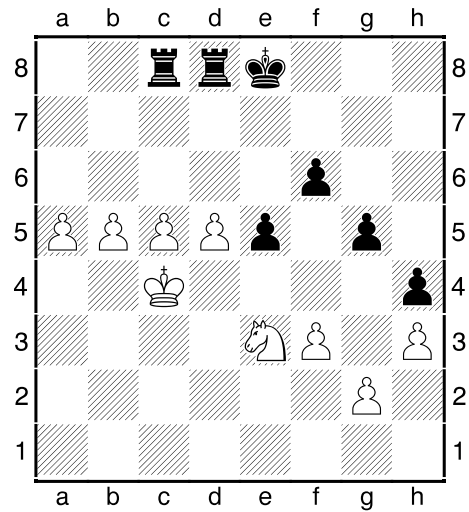
- Sechs Hauptstellungen für Gedächtniswettbewerb, Stellungenbarometer und Ausspielen.
- Vier Stellungen mit historisch wichtigen „klassischen“ Partien zum Thema Bauernwalze als Backup und Ergänzungsmaterial.
- „Cliffhanger“: Vorgängerstellungen aus denen sich die Hauptstellungen entwickeln (Moment vor der Entstehung der Bauernwalze).

Unter 3.5 findet sich eine Liste des benötigten physischen Materials.

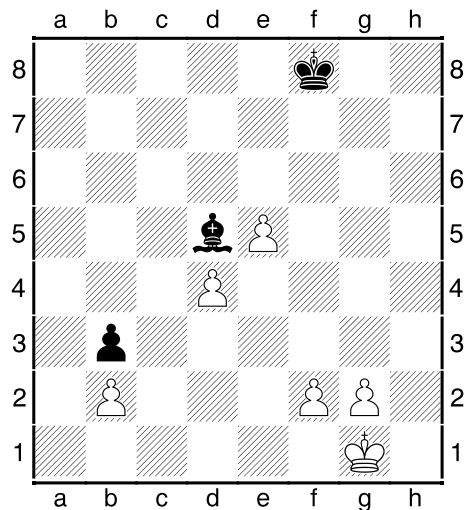
3.1 Übungsbeispiele 1



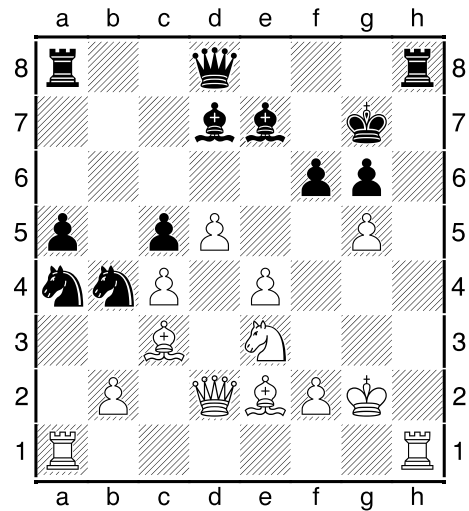
1 Weiß zieht. Adianto – Kindermann, 1995



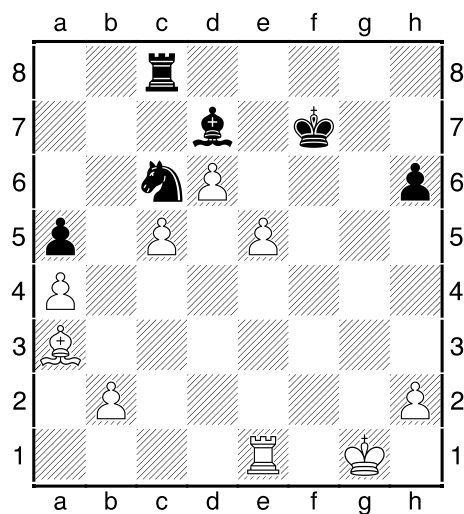
4 Schwarz zieht. Timofeev – Khismatullin



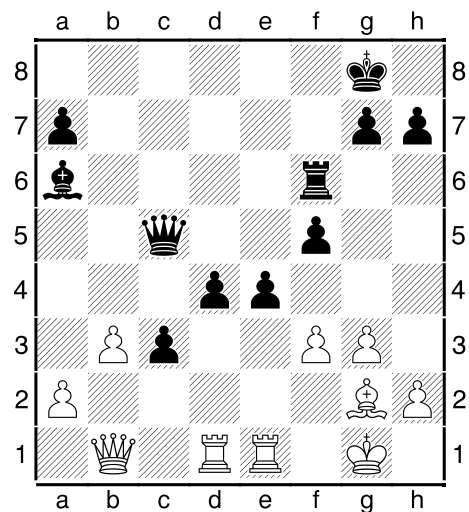
2 Weiß zieht. Kuckelkorn – Krause 2008



5 Weiß zieht. Epishin – Gheorgiu 1993



3 Schwarz zieht. Pap - Matlakov 2005



6 Weiß zieht. Karpov – Polgar 2000

3.2 Hinweise und Lösungen zu den Übungsbeispielen 1

1 Adianto – Kindermann, 1995

Das Beispiel zeigt typische taktische Ressourcen des Angreifers: Ein „Restbauer“ der der Bauernwalze im Weg steht, wird unter Materialopfer beseitigt. Die beiden entstehenden verbundenen Freibauern auf der 6. Reihe sind einen Turm wert.

Adianto, Utut (2590) - Kindermann, Stefan

Biel Biel (3), 1995 [*Varianten in der Megabase von Rustem Dautov*]

36.Sxe7! Sxe7 37.d6 Sf5 [37...Sc6 38.Tf7+ Kg8 39.Tc7 Sd4 40.Tc8+ Kg7 41.e7 Tb1+ 42.Kf2 Tb2+ 43.Ke1+—] **38.Tf7+ Kg8 39.Txf5**

1–0

2 Kuckelkorn – Krause, 2008

Ebenfalls ein sehr einfaches und eindeutiges Beispiel: Schwarz hat keine Chance die Bauern aufzuhalten, solange Weiß keine Blockade zulässt. Die Stellung illustriert trotz ihrer Einfachheit einige Grundregeln von Bauernwalzen-Stellungen:

- 1) Die Bauern rücken, wenn irgend machbar, gemeinsam vor.
- 2) Die unterstützenden Figuren (in diesem Fall der König), bleiben hinter den Bauern.
- 3) Wichtigste Verteidigungs-idee ist die Blockade der Bauern auf einer Felderfarbe (hier den weißen Feldern). Stünden die Bauern auf d4/e5/f4/g5, wäre sie von Läufer d5 und König f5 zu blockieren, Weiß käme in Zugzwang und müßte um das Remis bangen.
- 4) Der Verteidiger soll die Bauern ebenfalls von hinten angreifen, da sich sonst der Aktionsradius der Verteidiger ständig verkleinert.

Ein weiteres Element: Der Angreifer, d.h. der Besitzer der Bauernwalze muss Figurentausch und Vereinfachung in sehr vielen Fällen nicht fürchten.

Kuckelkorn, Thomas – Krause, Max, Hamburg 2008

1.f3 Kf7 2.Kf2 Kg6 3.g4 Kg5 4.Kg3 Kg6 5.f4 Lc4 6.Kh4 Ld5 7.f5+ Kh6 8.g5+ Kg7 9.Kg4 Lc4 10.Kf4 Kf7 11.e6+ Ke7 12.Ke5 Ld3 13.d5 Ke8 14.d6 Lb5 15.g6 Kf8 16.f6 Le8 17.d7 1–0

3 Pap – Matlakov, 2005

Ein Fall, in dem sich die Bauernwalze nicht lohnt: die Bauern sind bereits blockiert und dies obendrein auf der Felderfarbe des „Unterstützungsläufers“. Trotzdem ist der Gewinn für Schwarz nicht trivial. Die beste Chance für Weiß besteht darin, möglichst viele schwarze Bauern vom Brett zu bekommen.

Pap, Gyula - Matlakov, Maksim (2399)

Wch U14 Belfort, 2005

33 Ke6 34.b3?

Verhältnismäßig am besten scheint hier 34.Te3 zu sein, mit der Idee sich auf die schwarzen Bauern zu stürzen. Nach der möglichen Folge Sxe5 35.Th3 Tg8+ 36.Kf2 Tg6 37.b4 Tf6+ 38.Ke2 axb4 39.Lxb4 Kd5 40.Te3 (*40.Ta3 Lg4+ 41.Ke1 Kc4*) 40...Sc6 41.Lc3 Tf4 42.a5 Kxc5 gelingt es jedoch Schwarz, drei Ziele zu vereinbaren:

- 1) weiter zu blockieren,
 - 2) wenigsten einen eigenen Bauern auf dem Brett zu halten und
 - 3) die gegnerischen Bauern einzusammeln.
- In der Partie folgen weitere lehrreiche Ungenauigkeiten von beiden Seiten:

34... Sd4 35.Te4 [35.Tb1 Tg8+ 36.Kf1 Kxe5 37.Te1+ Kd5—]

35...Kd5?! [Hier gab es die Möglichkeiten, die schwarzen Figuren zu aktivieren, ohne die Blockade zu lockern. Daraus hätte sich eine weitere typische Kampfmethodik gegen die Bauernwalze ergeben: der Gegenangriff gegen den alleingelassenen König. 35...Tg8+ 36.Kf1 Tf8+ 37.Kg1 Sf3+ 38.Kg2 Lc6 39.Te3 Sd4+ 40.Kg1 Sc2—]

36. Te3 Sc2 37.Td3+ Ke4 38.e6 Kxd3 39.exd7 Tg8+ 40.Kf2 Sd4 41.Lb2 Sc6 42.Ke1 Sb8 43.Lc1 Th8 Hier gab es die Alternative 43...Sxd7 44.c6 Se5 45.c7 (*45.Lxh6 Sxc6*) 45...Tg1+ 46.Kf2 Txc1. Die typische Kampfmethodik „Angriff von hinten“. Aber auch so gab Weiß auf. **0–1**

4 Timofeev – Khismatullin 2009

Das Beispiel zeigt zum einen die Schwäche der Türme, gegen verbundene Freibauern, zumal sie hier passiv „in der eigenen Hälfte“ verharren müssen. Keine der typischen Verteidigerressourcen kommt zum Tragen:

- 1) Blockade: Gegen Bauernwalzen eignen sich Türme als Blockeure besonders schlecht. Begabter dafür sind Läufer und Springer.

2) Rückopfer: Kommt nicht zum Tragen, da die „Viererkette“ mehrere Rückopfer erfordert.

3) Angriff auf die Bauernwalze von hinten oder von der Seite, scheitert an der Passivität der schwarzen Steine.

4) Ein Gegenangriff scheitert ebenfalls an der Passivität der schwarzen Steine.

Zum anderen läßt sich hier beobachten wie der Springer zur Unterstützung der Bauernwalze optimal eingesetzt wird.

Die Partie wurde am 31.12.2009 von Karsten Müller auf Chessbase.de kommentiert. Diesem Artikel verdanke ich auch die Kenntnis des Beispiels. Karsten Müller schreibt: „50.bxa5 Weiß gewinnt, weil die schwarzen Türme keinerlei Aktivität entfalten können. Zum Aufhalten verbundener Freibauern wurden sie hingegen nicht geschaffen.

50...Ta8 51.a6 e4 52.fxe4 Kd7 53.Sf5 Te8 54.c6+ Wie eine Ameisenarmee bahnen sich die Bauern ihren Weg durch das schwarze Gestrüpp.

54...Kd8 55.Sd6 Te7 56.Kc5 f5 57.exf5 Te2 58.Sb7+ Ke8 59.d6 Txd2 60.d7+ Ke7 61.f6+ Kxf6 62.c7 1-0.“

http://www.chessbase.de/cbm/cbm133/cbm133-11/timofeev_khismatullin.htm.

5 Epishin – Gheorgiu, 1993

In dieser ersten komplexen Stellung hat Weiß eine Figur für 2 Bauern geopfert und die Aussicht auf 1. eine Bauernwalze von der d bis zur f-Linie und 2. einen damit verbundenen Königsangriff.

Eine besondere Rolle spielt der Läufer auf c3: er unterstützt der Vormarsch der Bauern optimal. Schwarz wird versuchen, sich durch Figurentausch mehr Bewegungsfreiheit zu verschaffen. Außerdem könnte er versuchen, den etwas luftigen weißen König anzugehen. Wie der Partieverlauf zeigt, muss sich Weiß darüber aber keine Sorgen machen.

Epishin,Vladimir - Gheorghiu,Florin,
Geneve (4), 1993

31.Txa4 Nach dem Figurenopfer noch ein Qualitätsoffer, um den wichtigen Läufer auf c3 zu erhalten. Die Rechenmonster zeigen, dass es noch einen brachialen Weg gab: 31.gxf6+ Lxf6 32.Txh8 Dxh8 (32...Kxh8 33.Sg4 Sxc3 34.Dh6+) 33.Lxf6+ Kxf6 34.Sg4+ Lxg4 35.Lxg4] **31...Txh1 32.Kxh1 Lxa4 33.Sg4 Dh8+ 34.Kg1**

Hier wird klar, dass Abtausch nicht zu fürchten und an einen Angriff auf den weißen König nicht zu denken ist.

Kf8 35.gxf6 Ld6 36.e5 Lc7

36...Dh3 37.exd6 Ta7 38.d7 Txd7 39.Df4 Sa6 40.f7 Txf7 (40...Dh7 41.Sf6; 40...Te7 41.Lg7+) 41.Dd6+**37.De3 Sa6 38.e6 Ld6 39.e7+ 1-0**

6 Karpov - Polgar, 2000

Weiß besitzt einen Mehr-Turm und ist trotzdem In großer Gefahr. Karpov findet einen Weg, zunächst die Unterstützerkräfte zu reduzieren und dann über ein Rückopfer die Bauernwalze aufzulösen. Diese Stellung ist ein Kandidat zum Ausspielen.

Karpov, Anatoly - Polgar, Judit , Najdorf
Memorial 11th Buenos Aires (4), 2000

28.b4

Dass der Weg zum Remis schmal ist, erweist sich bei einem probeweisen 28.Dc2. Danach zeigen die Bauern, was sie können. 28. ... d3+ 29.Df2 Dxf2+ 30.Kxf2 c2 31.Ke3 (31.Td2? e3+ 32.Kxe3 (32.Txe3 c1D 33.Texd3 Lxd3) 32...Te6+ 31...cxd1D 32.Txd1 Lb7 33.b4 Kf7 34.b5 Te6. **28...Dc4 29.Db3 d3 30.Dxc4+ Lxc4 31.Lf1 Tc6 32.fxe4 d2 33.b5 Tc5 34.Lxc4+ Txc4 35.exf5**

Die weißen Türme halten einfach auf der 1. Reihe still und einer wird geopfert. Anders geht es auch kaum: So kommt Weiß nach einem natürlichen Zug wie 35. Tf1 in Schiefelage. Txe4 (für beide liegen noch genügend Fallstricke in der Stellung herum. Das automatische 35...fxe4 36.Kf2 c2 37.Txd2 c1D 38.Txc1 Txc1 39.Td8+ Kf7 40.Td7± bringt Schwarz in Verlustgefahr.)

36.Kf2 (36.Txf5?? Te1+ 37.Tf1 Txd1 38.Txd1 c2) 36...Kf7 37.Kf3 Ke6 38.g4 g5 39.h3 (39.gxf5+ Kxf5 40.h3 Ke5 41.Tg1 Kd4 42.Kf2 Kc4 43.a4 h6 44.a5 Kxb5+)

39...Tf4+ 40.Ke3 c2 41.gxf5+ Txf5 42.Kxd2 cxd1D+ 43.Txd1 Td5+ 44.Kc2 Txd1 45.Kxd1 Kd5+)

35...dxe1D+ 36.Txe1 und nun verläuft es sich in ein remiseliges Turmendspiel **Kf7 37.Tc1 Kf6 38.Kf2 Ta4 39.Tc2 Ta5 40.Ke3**

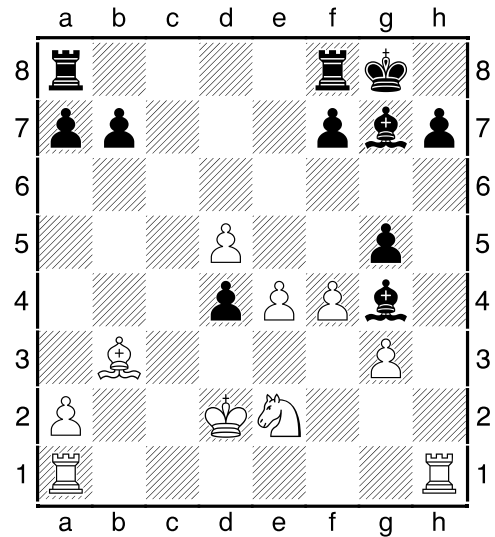
40.g4 h5 41.h3 Txb5 42.Txc3 hxg4 43.hxg4 Kg5 44.Kf3 Tb4 = **40...Kxf5 ½-½**

3.3 Übungsbeispiele 2

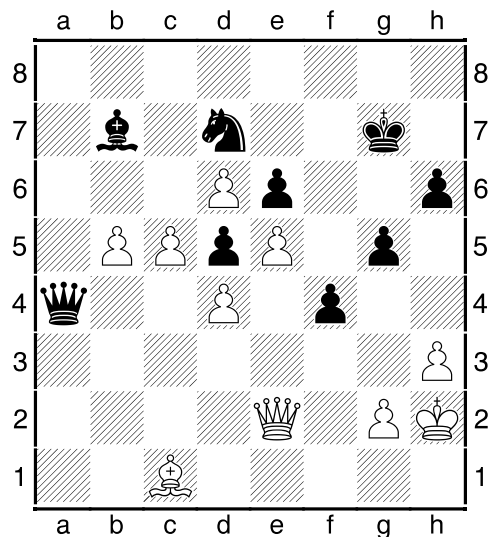
Klassiker zum Bauernwalzen-Thema

Folgende vier Beispiele bilden das Ersatz- und Ergänzungsmaterial zur dargestellten Übungseinheit. Sie können auch zu einem späteren Zeitpunkt zur „Auffrischung“ des Themas genutzt werden.

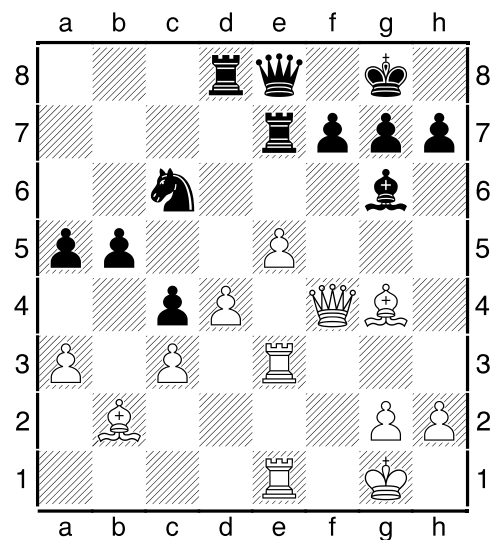
Den Beispielen ist gemeinsam, dass sie klassischen Partien entstammen, die Schachspieler einer gewissen Stärke ohnehin irgendwann kennenlernen sollten. Die Beispiele greifen Motive aus den zuvor behandelten Stellungen auf und variieren diese.



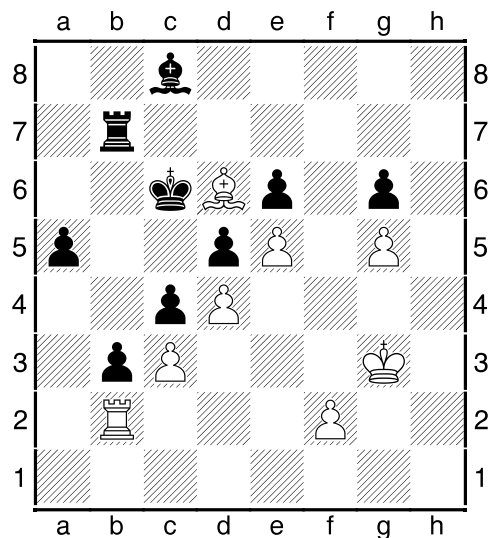
9 Weiß am Zug. Kramnik – Svidler 1998



7 Weiß am Zug. Bronstein – Botvinnik 1951



10 Schwarz zieht. Reshevsky–Petrosian 1954



8 Schwarz zieht. Knoch– Nimzowitsch 1927

Lösungen & Hinweise Übungsbeispiele 2

7 Bronstein, David – Botvinnik, Michail

World Championship 19th Moscow (18), 1951

Garri Kasparov kommentiert diese 18. Partie des WM-Kampfes Botvinnik gegen Bronstein und ihre Umstände in seinem Buch „Meine großen Vorkämpfer – Band 3“ (S.105 ff). Es kommen Blockade-, Festungs- und Durchbruchsmotive vor.

In der Stellung sind sehr langzügige Varianten zu betrachten. Es bietet sich daher an, im Plenum Kandidatenzüge anzudenken und in Gruppen jeweils einen der Kandidaten ausarbeiten zu lassen.

Garri Kasparov zitiert Michail Botvinnik: „In dieser kritischen Stellung wurde die Partie vertagt, und niemand, auch ich nicht, zweifelte an einem Sieg von Weiß.“

41.Dd3 „? Es ist schwer, den Anziehenden für diesen Abgabeblick zu tadeln: Wozu soll er sich überstürzen!? Aber jetzt geschieht ein Wunder ... Dabei hätte das einfache 41.c6! Lxc6 42.bxc6 Dxc6 43.Lxf4! gxf4 (43...Dc4 44.Dxc4 dxc4 45.Lc1+–) 44.Dg4+ Kf7 45.Dxf4+ Kg7 46.Dg4+ Kf7 47.Dh4 Sf8 48.Dxh6 die Partie zugunsten von Weiß entschieden.“ (Kasparov)

41...Sb8!! Kasparov: „Die einzige Rettung!“

42.h4 Dc4 43.Dh3

43.Dxc4 dxc4 44.hxg5 hxg5 45.c6 Sxc6 46.bxc6 Lxc6 47.g3 f3 48.d5 Lxd5 49.Kg1 Lc6 50.g4 Kg6 51.Ld2=; 43.Dd1 Dxb5 44.hxg5 hxg5 45.Dh5 Dd3 46.Dxg5+ Dg6 47.Dxf4 Lc6 48.g4.

43...Dxb5! [43...Dxc1? 44.hxg5 hxg5 45.Dxe6 De1 46.Df6+ Kh7 47.Dxg5 f3 48.De7+ Kg6 49.Df6+ Kh7 50.Dxf3 Dh4+ 51.Dh3 Dxh3+ 52.gxh3 Kg7 53.Kg3 Lc8 54.c6 Kf7 55.h4 Ke6 56.h5 Kf5 57.h6 Kg6 58.Kf4 Kxh6 59.e6 Lxe6 60.c7 Sa6 61.bxa6 Lc8 62.a7

44.hxg5 hxg5 45.Dxe6 Dd3 Kasparov: „Die wunderbare Frucht häuslicher Analyse: Es droht Dg3+ mit Dauerschach.“

46.Df6+ Kh7 47.Df7+

In der Analyse der Partie stößt man immer wieder darauf, dass Schwarz Festungen errichten kann. Hier ist eine: 47.Dxg5 Dg3+ 48.Dxg3 f3 49.Kxg3 Lc8 (49...Kg6 50.e6 Sc6 51.e7 Kf7 52.Lg5 Lc8 53.Kf4 Ld7 54.Lh4 Ke6 55.Lf2) 50.Kf4 Kg6 51.g3 Sc6 52.Lb2 Kh5 53.Kf3 Kg5 54.Lc3 Lg4+ 55.Ke3].

47...Kh8 48.Df6+ Kh7 49.Lxf4 gxf4 50.Df7+ Kh8 51.De8+ Kg7 52.De7+ 52.Dxb8 Dg3+ 53.Kg1 De1+

52...Kh8 53.De8+ Kg7 54.De7+ Kh8 55.Df8+ Kh7 56.Df7+ Kh8 57.Dxb7 Dg3+ 58.Kh1 ½–½

8 Knoch, Hans - Nimzowitsch, Aaron

Bad Niendorf, 1927

Ein wahrer Klassiker und ein Beispiel für die mangelnde Gelenkigkeit der Türme gegen Bauernwalzen.

In Trainingsgruppen bietet es sich an, die Stellung am Demobrett zu zeigen und nach dem ersten Zug zu fragen. In der Regel wird er nicht entdeckt werden. Sobald er gezeigt wurde, sollte die Stellung in 2er oder 4er Gruppen ausgespielt werden.

50. ...Tb4!! Diesen Knaller kommentiert Nimzowitsch in „Die Praxis meines Systems“ (S.92) knapp mit „Der Gewinnzug.“ Im Weiteren ebenfalls mit den Originalkommentaren Nimzowitschs. **51.cxb4** „Muß, sonst Ta4 usw.“ **a4 52.b5+ Kxb5 53.La3 c3 54.Tb1 Kc4** „Da La3 und Tb1 nun unbeweglich sind – sonst entschiede b2 nebst Kb3 sofort –, kann der König in aller Ruhe d4 verspeisen und dann wieder nach c4 zurückkehren. Dies – die Pointe – entscheidet. Es folgte noch 55.f4 Kxd4 56.Kf2 Kc4 57.Ke1 d4 58.Ke2 Kd5 59.Kf3 Lb7 60.Te1 Kc4+ 61.Kf2 b2 62.f5 exf5 63.e6 Lc6 64. Aufgegeben.“

9 Kramnik, Vladimir - Svidler, Peter

Dortmund 1998

Die Partie ist sehr instruktiv kommentiert von John Nunn in seinem Buch „Schach verstehen Zug um Zug“ sowie von Lubomir Ftachnik auf Chessbase. Die Partie mit beiden Kommentaren eignet sich als Thema für eine eigenständige Trainingsstunde. Svidler zeigt hier ein „Best of“ der Verteidigungsansätze gegen Bauernwalzen. Und Kramnik führt die Walze dennoch zum Sieg.

22.e5 Schwarz muss sich entscheiden: den Bd4 aufgeben und das Läuferpaar erhalten in der Hoffnung, die Bauern auf den weißen Feldern zu blockieren oder das Läuferpaar aufgeben und den d4 als Operationsbasis für ein Eindringen des Turmes auf c3 zu erhalten. Seine Wahl fällt auf die zweite Möglichkeit:

22...Lxe2

Die Blockadeidee scheint schwer durchführbar. Hier zwei Varianten: 22...Lf3 23.Thf1 g4 (23...Le4 24.d6±) 24.d6!±; 22...Tfe8 23.Sxd4 h5 (23...f6 24.d6+ Kh8 25.e6) 24.Tae1 h4 25.gxh4 gxf4 26.Thg1 Lh3 27.d6 Kf8 28.Tg5 f3 29.Sxf3 Lh6 30.Kd3 Lxg5 31.Sxg5 Lf5+ 32.Kd4

23.Kxe2 Tfc8 24.Tad1. Ein jämmerlicher Fehler wäre 24.Kd3? Tc3+ 25.Kxd4 Txg3 wonach sich die Bauernwalze in Rauch auflöst.**24...Tc3 25.Td3 Tac8** Nunn kritisiert den Zug und schlägt b5 mit der Idee a5 und a4 vor. Seine Variante lautet 25...Td8 26.d6±; 25...b5 26.d6 a5 27.Txc3 dxc3 28.Kd3 b4 (28...a4 29.Ld5 Tb8 (29...Tc8 30.e6) 30.Kxc3 b4+ 31.Kd4 b3 32.axb3 axb3 33.Lxb3 Txb3 34.d7 Tb4+ 35.Kd5 Tb5+ 36.Kc6 Tb8 37.Kc7) 29.La4 Td8 30.Ke4 nebst einem Königsmarsch nach c7. Hier zeigt sich, wie ungleich die beiden Läufer wirklich sind, der weiße kontrolliert die schwarze Bauernwalze und unterstützt die eigene, der schwarze ist hinter der gegnerischen eingeklemmt.

26.d6 26...b5 [26...Td8 27.Txc3 dxc3 28.Tc1 gxf4 (28...h5 29.Txc3 h4 30.Tc7 hxg3 31.Txf7 Kh8 32.e6 g2 33.e7 g1D 34.exd8D+ Kh7 35.Lc2+ Kh6 36.Dh8+ Lxh8 37.Th7#; 28...Tc8 29.e6+–) 29.gxf4 Lh6 30.Kf3 Tc8 31.e6+–; 26...Kf8 27.Txh7±; 26...Te8 27.Txc3 dxc3 28.Kd3 Td8 29.Tc1 h5 30.Txc3 h4 31.gxh4 gxh4 32.Tc7+–]

27.Txc3 dxc3 28.e6!

Kramnik hat alle Verteidigungsanstrengungen konsequent abgewehrt und peitscht nun energisch seine Bauern durch.

28...Kf8 28...Tb8 29.e7 Lf6 30.fxg5 Lxg5 31.Tf1 c2 32.Kd3 c1D 33.Txc1 Lxc1 34.d7+–; 28...Lf6 29.e7 (29.fxg5 29...Lxg5 30.e7±) 29...Te8 30.Ld5 Lxe7 31.Lc6 Lxd6+ 32.Lxe8+–; 28...c2 29.d7 Tf8 30.e7+–; 28...gxf4 29.d7+–]

29.e7+ Ke8 30.Lxf7+! [30.Lxf7+! Kxf7 (30...Kd7 31.f5 (31.Txh7+– 31...c2 32.e8D+ Txe8+ 33.Lxe8+ Kxe8 34.Kd2+–) 31...Tb8 32.Txh7 Lf6 33.Lh5+–) 31.d7+–] **1–0**

10 Reshevsky, Samuel – Petrosian, Tigran

Kandidatenturnier Zürich (2), 31.08.1953

In seinem Standardwerk „Die Sternstunden des Schachs Zürich 1953“ gibt David Bronstein dem 25. Zug von Schwarz kein Ausrufezeichen, obwohl es sich um eines der berühmtesten Qualitätsoffer der Schachgeschichte handelt.

25. ... Te6!

Bronstein würdigt hier die Partie mit folgendem Kommentar (S.25): „Das scharfsinnige Lavieren Reschewskis und die eiserne Logik Petrosjans machen diese Partie zu einer der schönsten des Turniers. Schwarz muß die weißen Bauern blockieren, und Petrosjan opfert an ebendieser Stelle die Qualität, um das Feld e7 für den Übergang des Springers nach d5 zu befreien. Immerhin erhält Schwarz eine beachtliche Kompensation, denn der Springer gewinnt durch den Einfall auf d5 ungewöhnlich an Stärke, was auch für den weißfeldrigen Läufer zutrifft, der dem Gegner fehlt. Angemerkt sei, dass Weiß jetzt und im vorangegangenen Zuge mittels h2-h4 nebst h4-h5 und Te3-g3 einen direkten Angriff beginnen konnte, der gute Gewinnchancen bot, aber er rechnet damit, auf andere Weise zu gewinnen.“

26.a4 [26.h4–h5, Tg3]

26...Se7 [26...b4 27.d5 Txd5 28.Lxe6 fxe6 29.Dxc4]

27.Lxe6 fxe6 28.Df1 [28.Df2 Sd5 29.Tf3 b4]

28...Sd5 29.Tf3 Ld3 30.Txd3 cxd3 31.Dxd3 b4
Bronstein: „Schwarz hat natürlich keine andere Wahl. Den Bauern a4 zu nehmen ist sinnlos. Dafür steht Weiß jetzt vor einer schwierigen psychologischen Aufgabe: auf b4 tauchen, was sicherlich zum Remis führt, oder mit dem Bauern vorzugehen und den Springer zu vertreiben mit Chancen auf Gewinn – und auf Verlust. Zeit zum Berechnen der Varianten war nicht mehr vorhanden.“

32.cxb4

32.c4 Sb6 33.Tc1 Sxa4 34.La1 Dc6; 32.c4 Sb6 33.d5 exd5 34.c5 Sxa4 35.Ld4 Tc8 36.Df3 De6

32...axb4 32...Sxb4 33.Db3 Sd5; 32...Sxb4 33.Db5 Dxb5 34.axb5 Sd3 35.Te2 Tb8 36.Td2 Txb5 37.Txd3 Txb2 38.d5=

33.a5 Ta8 34.Ta1 Dc6 35.Lc1 Dc7

35...Txa5? 36.Txa5 Dxc1+ 37.Df1 De3+ 38.Kh1 h6 39.Ta8+ Kh7 40.Db1+ g6 41.Ta7+ Kh8 42.h3

36.a6 Db6 37.Ld2 b3 38.Dc4 h6 39.h3 b2

40.Tb1 Kh8 41.Le1 [alle Varianten nach Bronstein]

½–½

3.4 Cliffhanger



A. Weiß zieht



B. Weiß zieht



C. Weiß zieht



D. Weiß zieht

3.3 Ausrüstung für die Durchführung der Stunde

Spielmaterial

- Tische und Stühle
- 12 Bretter und Figurensätze
- 6 Uhren (nur falls die Partien ausgespielt werden, was für die Lehrprobe nicht vorgesehen ist)

Ausdrucke

- Cliffhanger
- Ausdruck der Hausarbeit
- Ggf. Arbeitsblätter mit Stellungen sowie mit leeren Diagrammen

Moderationsmaterial

- 1 Flipchart
- 1 Tafel oder Hängemöglichkeit für Flipchart-Papier
- 5-6 Dicke Moderationsschreiber, Tesafilm
- Projektionsleinwand
- Beamer
- Rechner (Trainergerät)
- USB Stick als Backup

Dateien

- Powerpoint mit Arbeitspositionen (Übungsstellungen 1 und 2, Cliffhanger)
- Arbeitsblätter, Lösungen und Hinweise zu den Arbeitsblättern
- Datenbank mit den Partien, markierten Diagrammstellungen und Engine geprüften Varianten.

4. Quellen

Soweit nicht anders angegeben, sind die Partien der Megabase 2011 der Chessbase GmbH entnommen. Falls Analysen und Kommentare übernommen wurden, ist dies gekennzeichnet. Ansonsten habe ich Varianten und Analysen mit Hilfe diverser Engines erstellt. Die enthaltenen Fehler und Lücken gehen auf meine Kappe.

- Bronstein, David: Sternstunden des Schachs, Berlin (Sportverlag) 1991
- Campitelli, Guillermo & Gobet, Fernand: Adaptive Expert Decision Making: Skilled Chess Players search more and deeper. Uxbridge, United Kingdom o.J. (preprint)
- Chase, William & Simon, Herbert: Perception in Chess. Cognitive Psychology 4, 55-61 (1973)
- De Groot, Adriaan: Thought and Choice in Chess, 1965 (Original Het denken van den Schaker, 1946)
- Kasparov, Garri: Meine großen Vorkämpfer Band 3: Michail Botwinnik, Zürich (Edition Olms) 2004
- Müller, Karsten http://www.chessbase.de/cbm/cbm133/cbm133-11/timofeev_khismatullin.htm. 2009
- Nimzowitsch, Aaron: Die Praxis meines Systems, Hamburg (Verlag das Schacharchiv) o.J. Basierend auf einer Ausgabe des Siegfried Engelhardt Verlages, Berlin 1973.
- Nunn, John: Schach verstehen Zug um Zug, London (Gambit Publications) 2002.

