

Ein optimales Denksystem

1. Idee des Gegners herausfinden:

Ich probiere die Drohungen von meinem Gegner zu erkennen bzw. ich finde seinen Plan heraus. **Was bezweckt der Gegner** mit seinem Zug???

Wenn mein Gegner mich angreift, heißt das **nicht automatisch**, dass ich mich **verteidigen muss!**

Ich soll, wenn es geht, **immer attackieren!**

2. Alle Kandidatenzüge finden:

2.1 Züge nach den generellen Prinzipien:

Ich denke **erst über Züge mit den generellen Prinzipien nach:**

Angriff mit folgenden Prinzipien verbinden (dies wäre ideal):

----->bedeutet meistens, dass die gegnerische Figur zurück muss!<-----

Beispielprinzipien:

Welche Figur soll ziehen?

Die **Figur, die am wenigsten aktiv ist!!!** (least active piece).

Wohin sollte diese Figur ziehen?

So weit wie möglich nach vorne (**maximale Aktivität**) und zum **Zentrum** hin (Zentrum)

Alternativ:

Die **beste Figur vom Gegner** (Figur auf unserer Hälfte) **neutralisieren** bzw. abtauschen.

2.2 Forcierte Züge finden:

Hauptsächlich muss ich **FORCIERTE Varianten** berechnen. Forcierte Züge sind die Züge, bei denen der Gegner gezwungen ist, etwas zu unternehmen:

- **Schachgebote**
- **Schlagen (eine Figur tauschen)**
- **Angriff / Drohung**

Da forcierte Züge den Gegner zu etwas zwingen, ist es für uns viel einfacher, solche forcierten Varianten zu berechnen.

Um alle Kandidatenzüge zu finden, empfehle ich dir, **jede einzelne Figur** anzusehen: Wir beginnen mit dem **König, dann die Dame, Türme, Läufer, Springer und Bauern**. Auf diese Weise finden wir **alle Möglichkeiten** und man wird nichts übersehen.

Versuche, alle forcierten Züge zu finden, selbst dann, wenn sie auf den ersten Blick schlecht aussehen.

2.3 Berechne alle Kandidatenzüge:

Wenn du mehrere Möglichkeiten in der Position siehst, dann berechne alle, um herauszufinden, welcher Zug der Beste ist. Nimm die **Reihenfolge**, in der du die **Züge gefunden** hast oder starte mit dem Zug, der **am weitesten nach vorne** dringt.

2.4 Bewertung der Position

Am Ende einer forcierten Variante solltest du dir die **Endposition bewerten** und dir diese **Bewertung merken**.

Wenn du deine Berechnungen abgeschlossen hast, vergleichst du die Bewertungen der verschiedenen Varianten und entscheidest dich für die beste.

3. Der Antiblundercheck (Antipatzerkontrolle)

Dies ist mit der wichtigste Punkt und man darf ihn **nicht vergessen!!!**

Ich habe nun meinen Zug (bzw. meine Zugkandidaten) und mache nochmal einen **Antiblundercheck**, also ich kalkuliere **alle (aggressiven) möglichen Züge** (hauptsächlich auf meiner Hälfte):

- Schachgebote
- Schlagen (eine Figur tauschen)
- Angriff / Drohung

Auch hier ist es wichtig **alle Züge, auch wenn sie doof aussehen, zu checken**. Am besten man geht auch wieder in der **Reihenfolge** vor: König, Dame, Türme, Läufer, Springer und Bauern.

4. Nach dem Zug / Während der Zeit des Gegners:

Diese Zeit sollte man nicht ungenutzt lassen. Man kann diese prima für das **Planen** nutzen **und um Drohungen zu finden**. Man sollte auch den **gegnerischen Plan herausfinden**.

a) Ich entwerfe einen **Plan**, wie ich die **Schwächen vom Gegner ausnutzen** kann. Schwächen sind **schwache Bauern** und **auch Felder!** Diese sind auf der gegnerischen Hälfte und möglichst am **Zentrum**.

b) Ich denke dabei auch an die **maximale Aktivität von meinen Figuren** und probiere nach dem **Prinzip der am wenigsten aktiven Figur** zu handeln.

c) Welche von meinen **Figuren** sind **gut** und welche sind **schlecht**? Wie sieht diese Situation bei meinem Gegner aus? - Daraus resultieren gute und schlechte Abtäusche.