

Schachregeln

zusammengestellt von Mike Bunke

Stand 23. Juni 2022



Die 4 Kapitel sind Eröffnung, Mittelspiel, Endspiel und Allgemein.
Innerhalb des Kapitels sind die Stichwörter alphabetisch geordnet.

Eröffnung

10 Eröffnungsregeln von Robert Fine

1. Eröffne mit dem Königs- oder Damenbauern.
2. Wenn möglich, mache einen guten Entwicklungszug, der etwas droht.
3. Entwickle die Springer vor den Läufern.
4. Wähle das geeignetste Feld für die Figur und weise ihr den Platz endgültig zu.
5. Mache einen oder zwei Bauernzüge in der Eröffnung, nicht mehr.
6. Bringe die Dame nicht zu früh heraus.
7. Rochiere so früh wie möglich, vorzugsweise auf die kurze Seite.
8. Spiele auf die Herrschaft in der Mitte.
9. Versuche stets, mindestens einen Bauern in der Mitte zu behaupten.
10. Opfere nicht ohne klaren und ausreichenden Grund.

Angriff

- greife nicht an, bevor alle Figuren entwickelt sind

Bauer

- ziehe in der Eröffnung möglichst wenig Bauern. Die Entwicklung der Figuren hat Vorrang und wenn Bauer zu weit vorgerückt sind, kannst Du dies nicht mehr rückgängig machen.
- Ein Freibauer auf der 6. Reihe in Verbindung mit zwei Figuren (besonders mit einem Turm) ist stärker als die Dame.
- Ein bis auf die 6. Reihe vorgerückter Randbauer auf der Rochadeseite ist sehr gefährlich und muss vorher gestoppt werden.
- Nicht den b- oder g-Bauern ziehen, ohne den Läufer zu flankieren (es droht Angriff auf den Turm).
- Der Bauernzug ist an und für sich keineswegs als Entwicklungszug aufzufassen, sondern vielmehr bloß als Hilfszug für die Entwicklung (Nimzowitsch).

- Nimm jeden Zentralbauern, wenn solches ohne größere Gefahr geschehen kann (Nimzowitsch).
- Die Deckung durch Figuren ist beinahe ein Missverständnis zu nennen, solid und dauerhaft und ohne Murren deckt einzig und allein der Bauer.
- Beim Vorrücken einer Bauernmehrheit zieht der Bauer zuerst, der keinen Gegenspieler hat (Nimzowitsch).

Bauerngewinn

- spiele in der Eröffnung nicht auf Bauerngewinn. Stellungsnachteil oder Zeitverlust können schwerer wiegen als ein Bauer.
- Das Schlagen des Springerbauern mit der Dame ist oft gefährlich. Die Dame kann danach angegriffen werden und geht dabei leicht verloren.

Dame

- bringe die Dame nicht zu früh ins Spiel. Sie wird leicht angegriffen und muss dann noch einmal ziehen.
- Nach Damentausch ist die Sicherheit des Königs meistens kein großes Problem mehr (Wahls).

Entwicklung

- Entwickle Deine Figuren (Daniel King) und zwar erst **Springer und Läufer** auf Felder, auf denen Sie aktiv stehen und nicht sofort von Bauern angegriffen werden können.
- „Das erste Prinzip des Eröffnungsspiels ist die rasche Entwicklung aller Figuren“ (Jussupow).
- Ziehe während der Eröffnung keine Figur zweimal (es gibt Ausnahmen)!
- 3 - 4 Züge Vorsprung in der Entwicklung entsprechen dem Wert eines wichtigen Bauern (Lasker).

Eröffnungsziel, maximal

- Das maximale Eröffnungsziel ist es, in kürzester Zeit die maximalen Kräfte ins Spiel zu bringen, zentrale Felder zu erobern (e4, d4, e5, d5) und gleichzeitig den Gegner daran zu hindern, das gleiche Ziel zu erreichen (Jussupow).

Eröffnungsziel, minimal

- Das minimale Eröffnungsziel ist die schnelle Entwicklung der Figuren, zu rochieren, auf zentrale Felder zuzugreifen und den Gegner daran zu hindern, einen Entwicklungsvorsprung oder voll Kontrolle im Zentrum zu bekommen (Jussupow).

Gegner

- „Das dritte Prinzip ist der Kampf mit den gegnerischen Ideen, um dessen Entwicklung zu erschweren und ihn daran zu hindern, die Kontrolle über das Zentrum zu erreichen“ (Jussupow).

Initiative

- Versuche, die Initiative zu ergreifen, besonders mit Weiß (Jussupow).

Läufer

- Schlechter Läufer → starke Bauern

Rochade

- Rochiere so schnell wie möglich (Daniel King). Fortgeschrittene dürfen von dieser Regel abweichen.

Springer

- - am Rand bringt Kummer und Schand'. Der Springer hat auf leerem Brett am Rand 4 Felder, zwei Felder vom Rand entfernt jedoch 8 (Springerrad).
- Der Springer auf f3 bzw. f6 ist die beste Deckungsfigur für die kurze Rochade.

Turm

- Verbinde die Türme!
- Die Öffnung der f-Linie für den Turm ist lange nicht so gefährlich wie die Öffnung der g- oder gar h-Linie, bringt aber doch einen Vorteil (Tarrasch).
- Ein Turm, der eine offene Linie beherrscht ist sehr stark, weil er eventuell auf die vorletzte Reihe eindringen kann. Wenn der Gegner die Linie auch mit dem Turm besetzt hat, schlägt man nicht selbst, sondern lässt den Gegner schlagen. Durch das Wiederschlagen mit dem Turm besetzt man so wieder die Linie.
- Es ist immer gut, einen Turm auf die Linie der Dame zu ziehen, auch wenn Bauern oder Figuren dazwischen stehen. Umgekehrt soll man seine Dame möglichst schnell eine solchen Gegenüberstellung entziehen.
- Reshevesky: „Das Hauptproblem vieler Aufbausysteme ist die richtige Aufstellung der Türme“. Daher gilt es, diese genau zu prüfen.

Zentrum

- „Das zweite Prinzip des Eröffnungsspiels ist der Kampf um das Zentrum“ (Jussupow).

Zentrumsbauer

- Ziehe einen Zentrumsbauern zwei Felder (e- oder d-Bauer) (Daniel King). Am sichersten ist es, den Königsbauern zwei Felder zu ziehen. Man kann aber auch gut den Damebauern zwei Felder vorrücken lassen. Fortgeschrittene dürfen von dieser Regel abweichen.

Mittelspiel

Bauer

- Die Stärke der Bauern nimmt von der Mitte zum Rand hin ab. Deshalb schlägt man möglichst zur Mitte hin.
- das Vorrücken des f-Bauern über die 4. Reihe hinaus kann sehr gefährlich sein. Auf der 6. Reihe wird er oft fatal gegen die Rochadestellung.
- Vorsicht vor Bauernzügen, die das Einnisten gegnerischer Figuren ermöglichen. Umgekehrt muss man Bauernlücken des Gegners mit Figuren besetzen, nicht mit Bauern.

Beute

- Halte nach Beute Ausschau (Daniel King), aber schlage nur, wenn Du wirklich Material gewinnst oder Deine Stellung verbesserst. Keine Raubzüge der Dame, kein nutzloses Schach.
- To take is a mistake (Smirnov). S. will damit sagen, dass Schlagen immer dann ein Fehler ist, wenn es die Stellung des Gegners verbessert, was häufig der Fall ist.

Flankenangriff

- Verfrühte Flankenangriffe des Gegners soll man durch Zentrumsspiel widerlegen (Nimzowitsch).
- Eigene Flankenangriff soll man erst beginnen, wenn das Zentrum gesichert ist (Nimzowitsch).

Freibauer

- Der Bauer, der kein Gegenüber hat, ist der Kandidat.

Gegnerzug

- Analysiere gründlich jeden Zug Deines Gegners (Daniel King). (Fast) jeder Zug Deines Gegners hat einen Sinn. Wenn er wirklich einmal sinnlos zu sein scheint, prüfe ich doppelt und dreifach.

Kombinationen

- Achte auf taktische Schläge (Daniel King), besonders auf Fesselung, Spieß, Springergabel, Bauerngabel, Doppelangriff, Schutzbeseitigung, Falle, Abzugsangriff.

König

- Greife den König an (Daniel King), aber so, dass es Dir wirklich Vorteil bringt. Schach an sich bringt nichts oder bewirkt sogar Zeitverlust.
- Ein häufiger Angriff auf die (kurze) Rochadestellung erfolgt durch das Läuferopfer auf g6 oder h6 (bzw. g3 o. h3). Der Angreifer kann zwei Bauern schlagen, öffnet die Königsstellung und kann sie mit weiteren Figuren angreifen.
- Bei langer Rochade ist der Randbauer nicht gedeckt.
- Bei ungleichen Rochaden entsteht sofort ein beidseitiger heftiger Angriff gegen die Königsstellung, weil die Bauern marschieren können und nicht den König verteidigen müssen.
- Nach früher kurzer Rochade kann die Fesselung des Königsspringers unangenehm sein. Dieser darf man aber nicht durch h3 verhindern, weil dann der Gegner mit h6

und g5-g4 einen starken Angriff bekommt (Tarrasch).

Raumvorteil

- Wer Raumvorteil hat, soll Linien öffnen
- Wer Raumvorteil hat, soll den Abtausch vermeiden (Steinitz)

Schlechteste Figur

- Bei der Analyse der eigenen Stellung soll man das Prinzip der schlechtesten Figur beachten. Die schlechteste Figur soll vorrangig bessergestellt werden.

Springer

- Ein Springer steht ideal vor dem Isolani des Gegners (Lasker).
- Mit einem Springer auf e5 (für Weiß) gewinnt sich die Partie von selbst (Tartakower)
- Springer sollen auf Vorpostenfelder (Steinitz)

Zentrum

- Springer gehören ins Zentrum, nicht Läufer (Daniel King) auf die Frage, ob S oder L zurückschlagen soll.

Endspiel

Abtausch

- Der Verteidiger ist daran interessiert, Bauern abzutauschen (K. Müller)
- Wer Raumvorteil hat, soll nicht abtauschen (K. Müller).

Bähr'sche Regel

<http://www.schach-sontheim.de/schachblog/die-baehrsche-regel>

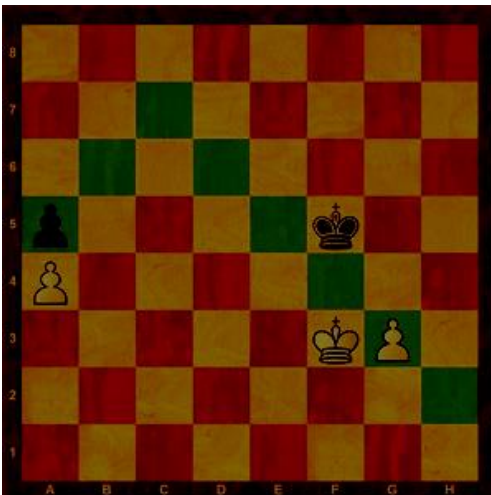
- So ziemlich jeder hat das im Blitzschach schon mal auf dem Brett gehabt: Ein Bauernendspiel mit einem freien Mehrbauern irgendwo auf dem Brett und am Rand zwei sich gegenseitig blockierende Bauern. Normalerweise ist nun zählen angesagt: Schafft man es noch rechtzeitig, den gegnerischen König von der rettenden Ecke fern zu halten oder nicht?

Diese Rechnerei kann man sich jedoch ganz einfach sparen, wenn man die so genannte "Bährsche Regel" kennt. Sie besagt Folgendes:

In einem Endspiel mit sich blockierenden Randbauern und einem Freibauern gewinnt die stärkere Seite (bei ansonsten "normaler", nicht direkt Gewinn versprechender Königsstellung in unmittelbarer Nähe des Freibauern) immer wenn

ihr Randbauer die 4. Reihe überschritten hat oder

ihr Freibauer eine gedachte Linie noch nicht überschritten hat, die - ausgehend vom Randbauern der schwächeren Partei - zwei Felder diagonal nach hinten (also bis zur c- oder f-Linie) und dann diagonal nach vorne bis zum Brettrand gezogen wird.



Das hört sich zunächst einmal völlig unverständlich an, wird aber schnell klar, wenn man sich einmal ein praktisches Beispiel dazu ansieht.

Im Diagramm links ist die "Gewinnlinie" entlang der Diagonalen a5-c7 und c7-h2. Da der weiße Bauer gerade noch auf dieser Linie steht, müsste die Stellung für Weiß gewonnen sein. Und tatsächlich:

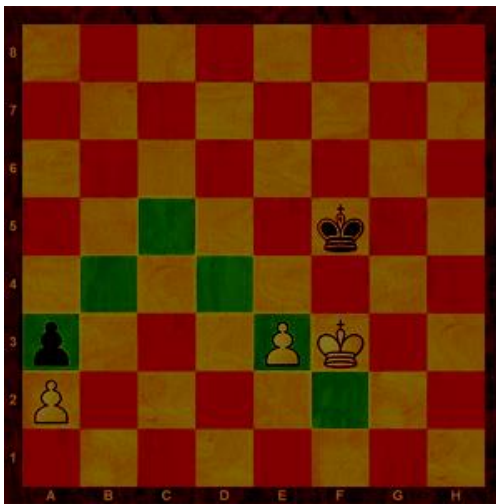
1.Ke3 1.g4+?? remisiert nur: Kg5 2.Kg3 Kg6 3.Kf4 Kf6 4.Ke4 Kg5 5.Kd5 Kxg4 6.Kc5 Kf5 7.Kb5 Ke6 8.Kxa5 Kd7 9.Kb6 Kc8 und Schwarz kommt gerade noch rechtzeitig Kg4 2.Kd4 Kxg3 3.Kc4 Kf4 4.Kb5 Ke5 5.Kxa5 Kd6 6.Kb6 und Weiß gewinnt

Eine äußerst praktische Regel, mit der man sich eine Menge Abzählarbeit erspart. Mit ihrer Hilfe lässt sich beispielsweise in der folgenden Stellung der (einzige) weiße Gewinnzug sehr leicht finden:



Gemäß der Bährschen Regel steht der weiße g-Bauer zu weit vorne für einen Sieg, jedoch...

1.a5! beruft sich erfolgreich auf den ersten Teil der Regel, demzufolge ein Randbauer auf der 5. Reihe immer gewinnt. Wäre dagegen Schwarz am Zug, würde er mit 1...a5! (und nur damit) das Remis halten. Nach 1...Kf6 2.Kg3 Kg5 3.Kf3 Kg6 4.Ke4 Kg5 5.Kd5 Kxg4 6.Kc6 Kf5 7.Kb6 Ke6 8.Kxa6 Kd7 9.Kb7 kommt Weiß gerade noch rechtzeitig nach b7.



Stehen die Randbauern weiter unten (aus Sicht der stärkeren Partei), verschiebt sich die Bährsche Gewinnlinie entsprechend ebenfalls. Im Diagramm links würden ein weißer g- oder h-Bauer schon nicht mehr gewinnen, während ein Bauer auf e3 gerade noch den Sieg verspricht:

1.Ke2 Ke4 2.Kd2 Ke5 3.Kc3 Ke4 4.Kb3 Kxe3 5.Kxa3 Kd4 5.Kb4 mit leichtem Gewinn

Bauer

- Der König muss vor dem Bauern stehen
- zieht der Bauer mit Schach auf die 7. Reihe, gibt es Remis wegen Patts.
- steht der Bauer noch auf der 4. Reihe, kann der Verteidiger durch Opposition das Remis halten.
- steht der Bauer bereits auf der 5. Reihe, nützt auch die Opposition nichts mehr.
- 2 getrennte Mehrbauern gewinnen normalerweise.
- Ein Bauer und eine Leichtfigur gewinnen (Randbauer ist schwierig).
- Wird ein Bauer von einer Leichtfigur unterstützt, gewinnt man leicht gegen den gegnerischen König. Randbauern sind problematisch. Randbauer und Läufer gewinnen nur, wenn der Läufer die Farbe des Umwandlungsfeldes hat oder wenn der gegnerische König von diesem Feld ferngehalten werden kann (Tarrasch).

- Jeder Bauer, der sich noch in seiner eigenen Bretthälfte befindet, gewinnt, wenn sein König vor ihm auf seiner Senkrechten oder einer der beiden benachbarten Senkrechten steht und von ihm durch mindestens ein Feld getrennt ist“. Das Leerfeld garantiert die Opposition (Reservezug) (Chéron).
- Springer muss den Bauern von hinten decken (sonst Königsangriff gegen beide).
- Zwei durch eine Linie getrennte Freibauern können bei ungleichfarbigen Läufern nicht gewinnen.
- Zwei Freibauern auf je einem Flügel gewinnen auch bei ungleichfarbigen Läufern.
- Ein Freibauer bei gleichfarbigen Läufern gewinnt oft

Dame

- Endspiele Dame gegen Dame sind meistens unentschieden (Tarrasch).

Dame/Turm

- Endspiele Dame gegen Turm sind nicht leicht. Man drängt den gegnerischen König an den Rand, bringt den eigenen König heran und trennt den Turm durch Zugzwang vom König. Dann kann man den Turm durch Schachgebote (Gabel) erobern (Tarrasch).

Deckung

- Figuren sollen möglich immer gedeckt sein. Am sichersten decken Bauern.
- Wenn ein Stein mit wichtiger Funktion angegriffen wird, darf man ihn nur mit einem Stein decken, der ihn in seiner Funktion ersetzen kann. Sonst ist es eine Scheindeckung und er kann trotzdem geschlagen werden (Tarrasch).

König

- Setze den König ein (Daniel King). Erst im Endspiel kämpft der König mit, dann aber richtig!
- meistens ist Opposition der Könige erforderlich. Wer die Opposition erlangt, hat Vorteil.
Es gibt auch Fernopposition mit 3 oder 5 Feldern zwischen den Königen

Läufer

- Der Königsläufer ist die beste Angriffsfigur, weil er von c4 aus f7 angreifen kann und nach der Rochade von d3 aus h7.
- Läufer hält gegen 2 Bauern normalerweise Remis.
- gleichfarbige Läuferendspiele → geringe Remisbreite
- 1. Stelle die Bauern so, dass der eigene Läufer gut steht
2. Schränke die Beweglichkeit des gegnerischen Läufers ein
1. ist wichtiger als 2.
Anders ausgedrückt: Stelle die Bauern nicht auf Felder der eigenen Läuferfarbe und lasse die Bauern Felder der gegnerischen Läuferfarbe kontrollieren.

- Capablanca-Regel
"Wenn der Gegner einen Läufer hat, bringe man seine Bauern auf Felder derselben Farbe. Wenn man selber einen Läufer hat, so halte man sie auf Feldern der entgegengesetzten Farbe, einerlei, ob der Gegner einen Läufer hat oder nicht. Natürlich müssen diese Regeln je nach den Erfordernissen der jeweiligen Stellung oft abgeändert werden."

Majoritätsangriff

- Der Angriff soll auf dem Flügel erfolgen, auf dem man die Bauernmehrheit hat (Majorität).

Mattführung

- Kenne und erkenne die einfachen Mattführungen (Daniel King).
- Das Matt gewinnt das Spiel, nicht das Schlagen vieler Figuren.

Opposition

- im Bauernendspiel spielt die Opposition fast immer eine wichtige Rolle. Achte auch auf seitliche Opposition und auf Fernopposition (3 Felder zwischen den Königen) (→ König).

Quadratregel

- Kenne die Quadratregel! Wenn der Bauer noch einen Doppelschritt zur Verfügung hat, beginnt das Quadrat ein Feld vor dem Bauern.

Randbauer

- Randbauern sind leichter aufzuhalten als andere Bauern. Hier gilt auch die Regel der 5. Reihe (Bauernendspiel, einzelner Bauer) nicht.

Redundanz

- Redundante Figuren soll man abtauschen. 2 Türme sind redundant, weil sie genau das gleiche leisten. 2 Läufer sind nicht redundant.
Beispiel: Man hat 2 Türme, der Gegner hat Turm und Läufer. Man tauscht einen (redundanten) Turm ab. Umgekehrt tauscht man nicht, wenn der Gegner redundante Figuren hat (GM Karsten Müller).

Schlüsselfelder

Gilt nicht für Randbauern:

- Hat der Bauer die Mittellinie zwischen der 4. und 5. Reihe noch nicht überschritten, so gibt es **drei** Schlüsselfelder. Sie liegen zwei Reihen vor dem Bauern auf seiner und den beiden angrenzenden Linien.
- Nach Überschreiten der Mittellinie gibt es **sechs** Schlüsselfelder. Sie liegen eine und zwei Reihen vor dem Bauern auf seiner und den beiden angrenzenden Linien

Turm

- Türme gehören hinter die Bauern. Hinter die gegnerischen, um sie aufzuhalten und hinter die eigenen, um ihr Vorrücken zu unterstützen (Tarrasch).
- Das Eindringen eines Turms auf die 7. Reihe ist sehr gefährlich für den Gegner.
- Wenn beide Türme auf die 7. Reihe vorrücken können, ist dies meist spielentscheidend.
- Turmendspiele → große Remisbreite

Turm/Bauer

- Turm und Bauer gegen Turm gewinnt nicht, wenn der gegnerische König das Umwandlungsfeld besetzt (Tarrasch).

Turm/Läufer

- Das Endspiel Turm und Läufer gegen Turm ist theoretisch nur zu gewinnen, wenn der gegnerische König am Rand und in Opposition steht. Der unterlegene macht aber wegen der vielen Mattdrohungen leicht Fehler (Tarrasch).
- Turm gegen Bauer. Wird der Bauer vom König unterstützt, muss der Turm ebenfalls vom König unterstützt werden, um den Bauern aufzuhalten. Ist der König zu weit entfernt, muss der Turm sich für den Bauern opfern (→ Opposition).

Turm/Springer

- Das Endspiel Turm und Springer gegen Turm kann nur in Ausnahmestellungen am Rand gewonnen werden.
- Das Endspiel Turm gegen Springer lässt sich auch in Randstellungen meistens nicht gewinnen, wenn der Springer beim König bleibt.
- Auf keinen Fall dürfen sich Springer und König in die Ecke drängen lassen.

Umwandlung

- Wandle einen Bauern um (Daniel King). Tue dies aber nur, wenn es nötig ist. Prüfe, ob eine Dame wirklich am besten ist (Pattgefahr). Mehrere Damen erhöhen die Pattgefahr.

Zugzwang

- Achte auf Zugzwang! Dies gilt besonders bei der Deckung eines Bauern durch den König.

Allgemein

Abtausch

- Es ist nicht sinnvoll, Figuren abzutauschen, bloß weil man mehr Material hat. Normalerweise steht man nach einem Materialgewinn aktiver und dann muss man dies sofort nutzen statt in ein spätes Endspiel zu gehen (GM Karsten Müller)
- Türme nicht abtauschen, wenn man eine Qualität weniger hat

Bauerngabel

- Vorsicht, wenn zwei Figuren mit einem Feld Abstand auf einer Linie stehen und auf dem Feld dazwischen gegenüber ein Bauer steht.

Berührt – geführt

- Denke mit dem Kopf und nicht mit den Fingern. Bevor Du die Hand über das Brett hältst, sei Dir sicher, welche Figur du ziehen willst. Es ist schlechter Stil, mit der Hand auf dem Brett herumzufahren, da dies den Gegner stört.

Denkprozess (Neiman)

- 1 Der Überblick
„Panoramablick“ ohne auf Details zu achten:
 - woran erinnert mich die Stellung?
 - ist die Position der Figuren harmonisch, stabil, instabil?
 - gibt es Schwächen auf einer Seite oder auf einem Feld?
 - würdest Du lieber Schwarz oder lieber Weiß spielen?
- 2 Die Analyse der Stellung
die klassische Phase, wie sie seit Steinitz oft beschrieben wird:
„Ein Angriff kann nur aus überlegener Stellung heraus erfolgen“.

Faktoren

- Das Schachspiel besteht aus den Faktoren Kraft, Raum und Zeit. Kraft sind die Steine, Raum das Brett und Zeit das abwechselnde Zugrecht bzw. die Zugpflicht. Jeder dieser drei Faktoren kann sich in jeden anderen umwandeln. Man kann z.B. einen Bauern (Kraft) opfern um ein Tempo (Zeit) zu gewinnen oder um eine Linie zu öffnen (Raum). Wenn man einen Bauern (Kraft) schlägt, kostet das meistens einen oder mehrere Züge (Zeit) (Tarrasch).
- Ein Bauer ist drei Tempi (Züge) wert. Wenn man im Gambit also einen Bauern opfert, muss man drei Tempi gewinnen, damit es sich lohnt (Tarrasch).

Fesselung

- **Hebe Fesselungen sofort auf!**
- **Figurenwert**
- Die Dame ist im Allgemeinen nicht so stark wie zwei Türme oder drei Leichtfiguren.
- Wenn der König der „Turmpartei“ vielen Schachs ausgesetzt ist, kann die Dame stärker sein.

- Die Leichtfiguren müssen gut gedeckt sein, sonst werden sie von der Dame erobert.
- Turm, Leichtfigur und ein Bauer auf der 6. Reihe sind der Dame überlegen.
- Läuft das Spiel auf einem Flügel, können Turm und Leichtfigur so stark sein, wie eine Dame. Läuft das Spiel auf beiden Flügeln, ist die Dame meist stärker.
- Im Mittelspiel sind 3 Bauern normalerweise schwächer als eine Leichtfigur, weil der Gegner eine Figur mehr für den Angriff nutzen kann. Nur verbundene Freibauern oder weit vorgerückte Bauern sind stärker.
- Im Endspiel steigt der Wert der Bauern, so dass drei Bauern einer Leichtfigur entsprechen.
- Im Mittelspiel sind zwei Leichtfiguren oft stärker als ein Turm und zwei Bauern. Im Endspiel sind ein Turm und ein Freibauer manchmal stärker als zwei Leichtfiguren.

Gegenangriff

- es ist selten gut, den Angriff gegen eine Figur mit einem Gegenangriff zu beantworten

Rückzug

- ziehe nie eine Figur, wenn sie vom Gegner zum Rückzug gezwungen werden kann

Spieß

- Vorsicht, wenn Schwerfiguren auf einer Linie, Reihe oder Diagonalen stehen

Springergabel

- Bei jedem Springerzug des Gegners alle Möglichkeiten von Gabeln prüfen

Zeit

- Nimm Dir für jeden Zug Zeit! Verwerfe Deinen Plan, wenn der Gegner ihn vereitelt hat. Bewerte die Situation nach jedem Zug neu!