

CLAUDE CODE

Deine Regeln löschen

In welcher Reihenfolge — und woran du merkst, ob es schlechter wird

80 %

Hat Anthropic bei sich gelöscht

Kein Verlust

Messbar in den eigenen Tests

6 Monate

So oft neu aufräumen

Warum das überhaupt Sinn ergibt.

Deine Regeln sind über Monate gewachsen, jede einzelne als Antwort auf ein Problem, das ein älteres Modell hatte. Diese Modelle gibt es so nicht mehr. Zurück bleiben Anweisungen, die sich gegenseitig widersprechen — Anthropic fand in den eigenen Protokollen Fälle, in denen in derselben Anfrage stand, Claude solle dokumentieren wo es sinnvoll ist, und ein paar Zeilen weiter, es solle keine Kommentare schreiben.

DIE REIHENFOLGE

Was zuerst rausfliegt

Von unstrittig nach heikel — nicht alles auf einmal

01 Kopie anlegen

Ordner duplizieren oder alles committen. Du willst jederzeit zurückkönnen, sonst traust du dich beim Löschen nicht.

02 Alle Verbote raus

Jede Zeile, die mit niemals, immer, unbedingt oder in Großbuchstaben anfängt. Genau diese Sätze widersprechen sich am häufigsten gegenseitig.

03 Was das Modell längst kann

Formatierung, Commit-Nachrichten, Schritt für Schritt denken, Code testen. Das musste man älteren Modellen sagen, heute steht es nur im Weg.

04 Hooks, die nur umformatieren

Hooks, die Ausgaben hübsch machen oder Standardprüfungen nachbauen, kannst du abschalten. Behalte die, die etwas wirklich verhindern.

05 Skills, die du nie auslöst

Was du in drei Monaten kein einziges Mal gebraucht hast, brauchst du nicht. Skills kosten nur wenig Kontext, aber sie machen die Auswahl unschärfer.

06 Zum Schluss der Rest der Datei

Wenn nach Schritt 2 und 3 kaum noch etwas übrig ist, lösche auch das. Was du wirklich behalten solltest, steht auf Seite 4.

DER TEST

Woran du merkst, ob es schlechter wird

Nicht nach Gefühl — so hat Anthropic es auch gemacht

01 Drei echte Aufgaben aussuchen

Nimm drei Aufgaben, die du letzte Woche wirklich gestellt hast. Keine ausgedachten Testfälle, die sagen dir nichts über deinen Alltag.

02 Gleicher Startpunkt

Beide Durchläufe müssen vom selben Stand aus starten. Sonst vergleichst du zwei verschiedene Situationen.

03 Drei Dinge zählen

Wie oft musstest du nachkorrigieren, bis es passte. Hat es Sachen gemacht, die du nicht wolltest. Musstest du etwas erklären, was vorher in einer Regel stand.

04 Im Zweifel bleibt es draußen

Findest du nach drei Aufgaben nichts, was schlechter geworden ist, war die Regel überflüssig. Genau so ist Anthropic vorgegangen: Stück herausnehmen, messen, und wenn nichts einbricht, bleibt es weg.

Ein Gefühl reicht nicht als Beweis.

Nach dem Löschen wirkt die erste Antwort fast immer ungewohnt, weil sie anders formuliert ist als sonst. Anders ist nicht schlechter. Deshalb zählst du Korrekturen statt zu bewerten, wie es sich anfühlt.

DIE AUSNAHME

Was du behältst

Anthropics eigener Rat ist nicht leer, sondern leicht

Bleibt drin

Wofür das Projekt da ist, in zwei Sätzen. Und vor allem die Stolperfallen: dass ein Test regelmäßig grundlos fehlschlägt, dass ein Verzeichnis generiert wird und niemand es von Hand anfassen darf, dass eine Bibliothek bei euch anders heißt als in der Doku. Dazu Dinge, die nur bei dir gelten — Teamabsprachen, Kundennamen, interne Begriffe.

Fliegt raus

Allgemeine Programmier-Etikette. Anweisungen zum Tonfall. Alles, was du auch einem neuen Kollegen nicht aufschreiben würdest, weil er es ohnehin kann. Und jede Regel, die du nur deshalb aufgeschrieben hast, weil ein Modell vor einem Jahr einmal etwas falsch gemacht hat.

Die Datei pflegt sich inzwischen teilweise selbst.

Claude legt eigene Erinnerungen an, wenn ihm im Gespräch etwas Wichtiges begegnet. Ein Teil dessen, was früher von Hand in die Datei musste, entsteht dadurch von allein — ein weiterer Grund, warum alte Dateien überladen wirken.

Faustregel für die Länge.

Wenn du deine Datei nicht in einem Zug vorlesen kannst, ohne die Luft anzuhalten, ist sie zu lang.

DAHINTER

Was sich **geändert** hat

Die sechs Verschiebungen aus Anthropic's eigenem Beitrag

FRÜHER	HEUTE
Feste Regeln	Urteilsvermögen — statt Verboten beschreibst du das Ziel
Beispiele in der Datei	Gut gebaute Werkzeuge, deren Beschreibung schon alles sagt
Alles vorab mitgeben	Skills, die erst geladen werden, wenn sie gebraucht werden
Dasselbe an drei Stellen	Einmal dort, wo es hingehört
Datei von Hand pflegen	Claude legt Erinnerungen selbst an
Beschreibung in Textform	Echter Code und Tests als Vorlage

Ein Satz aus dem Beitrag zeigt den Unterschied am besten.

Aus der Regel „schreib niemals mehrzeilige Kommentare" wurde bei Anthropic der Satz „schreib Code, der sich liest wie der Code drumherum". Die erste Fassung verbietet etwas, die zweite erklärt, worauf es ankommt — und deckt damit hundert Fälle ab statt einen.

NÄCHSTER SCHRITT

Direkt umsetzen

Fünf Minuten heute, dann weißt du es

01 Kopie ziehen

Datei duplizieren oder committen, damit du ohne Risiko löschen kannst.

02 Verbote und Selbstverständlichkeiten raus

Schritt 2 und 3 von Seite 2. Das allein macht bei den meisten schon den größten Teil der Datei aus.

03 Eine echte Aufgabe stellen

Dieselbe wie letzte Woche, gleicher Startpunkt. Korrekturen zählen, nicht Gefühl bewerten.

Du willst mehr solche KI-Workflows für dein Business?

Folge @tim_huck_ auf Instagram — dort kommen KI-Tools und Workflows, sobald sie draußen sind.

→ @tim_huck_ auf Instagram

→ www.shortmedia.agency

Grundlage: Boris Cherny (Claude Code) zum halbjährlichen Löschen sowie „The new rules of context engineering for Claude 5 generation models“ von Thariq Shihpar, claude.com, 24. Juli 2026. Anthropic nennt dort über 80 Prozent Kürzung ohne messbaren Verlust in den eigenen Coding-Tests — nicht, dass das Modell dadurch besser wurde.