

Schach-Fibel

BRUNO RÜGER



PETER - PAUL - VERLAG

BRUNORÜGER

SCHACH - FIBEL



PETER-PAUL-VERLAG · FELDBERG · MECKLENBURG

Copyright 1951 by Peter-Paul-Verlag, Feldberg (Mecklenburg)
All rights reserved. - Alle Rechte vorbehalten
Druck: E. Baensch jun. A.G., Magdeburg, IV-14:26 - 485/17/51
printed in Germany

VORWORT

Das vorliegende Schachbuch wendet sich an den lernfreudigen Anfänger im Schachspiel. Es will aber nicht nur, wie es meist geschieht, die Regeln vermitteln und einige Beispiele geben, sondern hat sich das höhere Ziel gesteckt, bereits dem Anfänger die Grundsätze einer vernünftigen Parteeanlage beizubringen, da ja bekanntlich ein schlechter Anfang schon den Keim zum Verlust des Spieles in sich trägt.

Alle gebräuchlichen Eröffnungen werden behandelt; sie sind aber nicht weit ausgeführt, um das Gedächtnis des unerfahrenen Spielers nicht zu belasten. Innerhalb der ersten fünf Züge aber sind alle in Betracht kommenden Möglichkeiten erwähnt und in einer übersichtlich geordneten Tabelle zusammengestellt. Mit einem Blick kann der Lernende daraus ersehen (und er soll es nach jeder gespielten Partie tun!), ob er richtig oder falsch eröffnet hat und wie er seine Fehler künftig vermeiden oder die des Gegners auswerten kann.

Durch das Buch ziehen sich nahezu 50 Aufgaben, die mit ganz leichten Übungen beginnen und allmählich schwerer werden, aber nie über das Denkvermögen eines Anfängers hinausgehen. Beim Studium dieser kleinen Probleme durchläuft der junge Schachfreund gleichsam einen kurzen Lehrgang in der Kunst des Kombinierens.

Die 12 beigegefügtten spannenden Meisterpartien aus alter und neuer Zeit sind alle in ihrem Aufbau und Verlauf leicht verständlich und in Anbetracht der lernenden Leser mit mehr Erklärungen versehen als sonst üblich ist.

Verfasser und Verleger glauben somit, ein Schachbuch herausgebracht zu haben, das wesentlich dazu beitragen wird, die Schönheiten und Tiefen des edlen Spieles zu vermitteln und den langen und häßlichen Umweg über die Schachstümperei zu vermeiden.

Dresden, im Herbst 1951.

Bruno R ü g e r

I N H A L T

	Seite
1. Einleitung	7
2. Spielregeln	8
I. Schachbrett und Schachsteine	8
II. Verlauf einer Schachpartie	11
III. Von der Bewegung und dem Schlagen der Figuren	11
IV. Von der Bewegung, dem Schlagen und der Verwand-	
lung der Bauern	16
V. Vom Wert der verschiedenen Steine	18
VI. Schach dem König	19
VII. Das Matt	21
VIII. Das Patt	22
IX. Die Rochade	23
X. Die unentschiedene Partie	24
3. Fachausdrücke	26
4. Endspiele	33
I. Endspiele gegen den vereinzeltten König	34
A. Dame und König gegen den König	34
B. Turm und König gegen den König	35
C. Beide Läufer und König gegen den König	36
D. Springer, Läufer und König gegen den König	36
E. Beide Springer und König gegen den König	36
F. Bauer und König gegen den König	36
II. Endspiele mehrerer Steine gegeneinander	40
A. Dame gegen Turm	40
B. Dame gegen Bauer	43
C. Dame gegen beide Türme	45
D. Turm gegen beide Türme	45
E. Turm gegen Läufer	46
F. Turm gegen Springer	46
G. Turm und Läufer gegen Turm	47
H. Turm und Springer gegen Turm	47
I. Läufer und Bauer gegen Läufer	48

	Seite
5. Leichte Übungen im Spiel mehrere Steine gegeneinander	49
6. Die wichtigsten Spielgesetze	54
7. Was ist bei der Eröffnung der Schachpartie zu beachten?	55
8. Fehlerhafte Verteidigungszüge einer häufig gespielten Eröffnung	59
9. Die gebräuchlichsten Eröffnungen mit erläuterten Meisterpartien	63
I. Die italienische Partie	64
II. Zweispringerspiel im Nachzug	69
III. Die spanische Partie	71
IV. Die schottische Partie	72
V. Die Verteidigung des Philidor	76
VI. Die russische Partie	81
VII. Die Wiener Partie	86
VIII. Das Königsläuferspiel	91
IX. Das Mittलगambit	92
X. Das Königsspringergambit	95
XI. Das Königsläufergambit	100
XII. Das abgelehnte Königsgambit	101
XIII. Die französische Partie	103
XIV. Die Eröffnung Caro-Kann	108
XV. Die sizilianische Partie	111
XVI. Die skandinavische Partie	113
XVII. Das Damengambit	116
XVIII. Die indische Partie	123
XIX. Das Blackmar-Gambit	127
10. Schwierigere Aufgaben im Spiel mehrerer Steine gegeneinander	135
11. Übersichtstabelle über 400 gute Partie-Anfänge	137
12. Lösungen der Übungen und Aufgaben	156

1. Einleitung

Das Schach ist allen Kulturvölkern der Welt bekannt. Seit vielen Jahrhunderten hat es denkende Menschen gefesselt. Es ist vermutlich in Indien erfunden worden, etwa im 6. Jahrhundert. Durch die Araber wurde es später nach Spanien gebracht und hat sich von dort über ganz Europa verbreitet.

Im Jahre 1851 kamen zum ersten Male die stärksten Schachspieler aus verschiedenen Ländern in London zu einem Wettspiel, einem Turnier, zusammen. Sieger wurde Adolf Anderssen aus Breslau. Er spielte 1866 einen Wettkampf gegen W. Steinitz aus Prag, der von diesem gewonnen wurde. Steinitz galt nun als Weltmeister im Schachspiel. Erst 1894 gelang es E. Lasker, ihn zu überwinden. Lasker, der aus Berlin stammte, blieb nun Weltmeister, bis er diesen Titel 1921 an J. Capablanca aus Cuba verlor. 1927 wurde A. Aljechin aus Moskau Schachweltmeister und ist es bis zu seinem Tode (1947) geblieben. Durch ein Turnier, an dem sich die besten Schachspieler der Welt beteiligten, wurde 1948 der neue Weltmeister, der russische Ingenieur M. Botwinnik, ermittelt.

Das Schach ist zwar nicht so leicht zu erlernen wie das Damespiel, es ist aber auch nicht so schwer, daß sich nicht schon größere Kinder und vor allem Jugendliche daran erfreuen könnten.

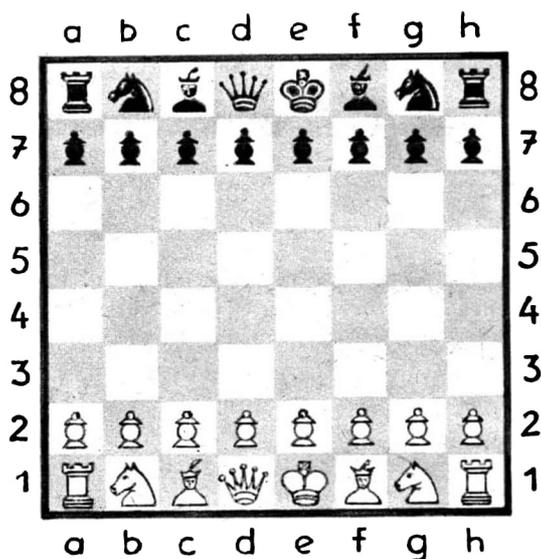
Wenn ein Anfänger das Schach kennenlernen will, so läßt er sich meist von einem Schachspieler zeigen, wie die Figuren ziehen, läßt sich noch die wichtigsten Regeln erklären und behauptet dann stolz: Ich kann Schach spielen! Fast nie kommt es aber vor, daß ihm jemand sagt, worauf am Anfang einer Partie zu achten ist, welches die Vor- und Nachteile der verschiedenen Eröffnungen sind usw. Erst allmählich, durch viele trübe Erfahrungen lernt er die wichtigsten Grundsätze kennen, und es dauert meist Jahre, ehe er ein guter Schachspieler wird.

Diesen langen und mühseligen Weg will das vorliegende Buch abkürzen. Schon bei der ersten Partie will es zeigen, was wichtig ist

und was immer und immer wieder zu beachten ist. An Übungen, die ganz leicht beginnen und sich allmählich steigern, sollen die Schönheiten des Spiels erfaßt werden. Voraussetzung zum richtigen Verständnis ist aber, daß bei der Lektüre dieses Buches stets das Schachspiel zur Hand ist und alle erklärten Stellungen und Beispiele auf dem Brett nachgezogen werden. Dann wird man in kurzer Zeit dieses schöne Spiel erlernen und es auch gar bald gut spielen!

2. Spielregeln

1. Schachbrett und Schachsteine

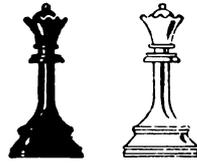


Schach wird von zwei Personen auf einem Brett mit 64 abwechselnd hell und dunkel gefärbten Feldern gespielt, wie es auch zum Dame-spiel verwendet wird. Das Brett muß so liegen, daß jeder Spieler rechts ein weißes Eckfeld hat. Um die Standplätze und die Züge der Steine bezeichnen zu können, erhalten die waagerechten „Reihen“ die Zahlen 1—8, die senkrechten „Linien“ aber die Buchstaben a—h. Das linke untere Eckfeld wird also mit a1, das rechte obere mit h8 bezeichnet.

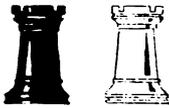
Jeder Spieler erhält 16 Steine, die meist durch die Farben Schwarz und Weiß voneinander unterschieden sind. Danach werden auch die beiden Spieler kurz als Schwarz (der Schwarze) und Weiß bezeichnet. Die Steine einer Farbe bestehen aus folgenden Figuren:



Der König (K)



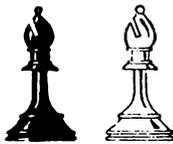
Die Dame (D)



Der Turm (T)



Der Springer (S)



Der Läufer (L)



Der Bauer (B)

Die Schachfiguren und ihre Symbole

Die Steine werden in der auf Seite 8 abgebildeten Anordnung aufgesetzt. Die weißen Figuren stehen also immer auf der ersten und zweiten, die schwarzen auf der achten und siebenten Reihe. Die schwarze Dame muß immer auf ein schwarzes, die weiße auf ein weißes Feld gesetzt werden.

Die beiden Türme, Läufer und Springer derselben Farbe werden oft auch nach ihrer Aufstellung als Damen-Turm, Königs-Springer usw. unterschieden.

Der Königs-Läufer des Weißen bewegt sich immer auf weißen Feldern, der Damen-Läufer immer auf schwarzen Feldern. Daher spricht man manchmal auch von einem weißen und einem schwarzen Läufer des Weißen. Ebenso hat Schwarz einen weißen und einen schwarzen Läufer.

Die Bauern werden mitunter nach den Figuren bezeichnet, vor denen sie stehen, also Turm-Bauer, Springer-Bauer usw. Die Turm-Bauern nennt man auch Rand- oder Eckbauern. Wenn von Mittelbauern gesprochen wird, so sind damit die Damen- und Königsbauern gemeint.

Um die Bewegung eines Steines schriftlich wiederzugeben, bezeichnet man das Feld, auf dem er steht, und verbindet es durch einen Strich mit dem Feld, auf das er zieht. Davor setzt man die Abkürzung der Figur. S b8—c6 bedeutet also, daß der Springer von b8 nach c6 zieht. Bei Bauernzügen aber wird kein Buchstabe vorgesetzt. Wenn der Bauer e2 nach e4 zieht, so wird dies einfach mit e2—e4 bezeichnet.

Das Schlagen eines Steines wird beim Schach so ausgeführt, daß man den zu schlagenden Stein vom Brett entfernt und an dessen Stelle den eigenen (schlagenden) Stein setzt. Ein Zwang zum Schlagen besteht nicht. Das Schlagen wird durch ein liegendes Kreuz (×) bezeichnet. L c1×f4 bedeutet demnach, daß der Läufer von c1 nach f4 zieht und dort einen Stein schlägt. Ein hervorragend guter Zug wird durch ein !, ein besonders schlechter durch ein ? bezeichnet.

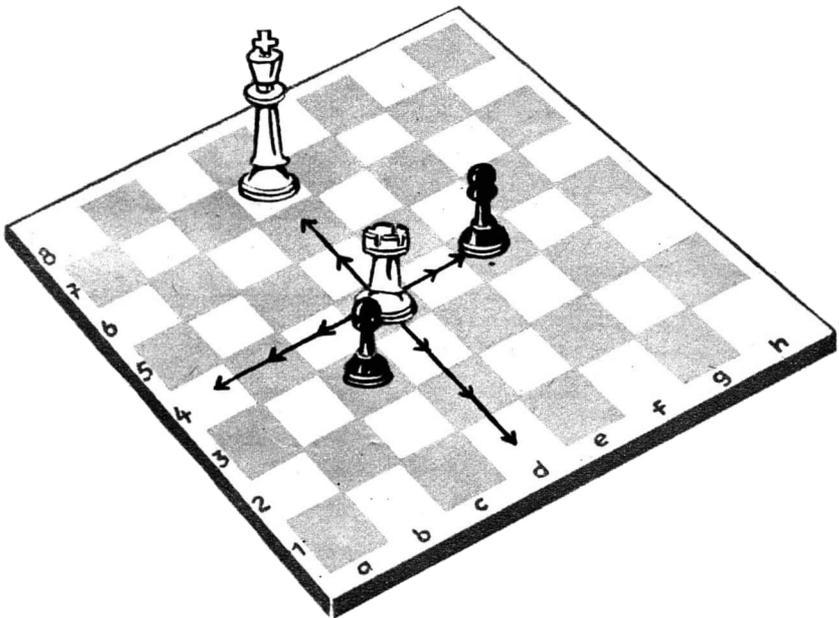
II. Verlauf einer Schachpartie

Vor Beginn des Spieles wird um die Farbe gelost. Weiß fängt an und setzt einen Stein in Bewegung; darauf ist Schwarz an der Reihe, dann wieder Weiß usw.

Das Ziel des Spieles ist, den feindlichen König mattzusetzen, d. h. ihn kampfunfähig zu machen. Ist das erreicht, so ist die Partie zu Ende; die Partei des mattgesetzten Königs hat verloren.

III. Von der Bewegung und dem Schlagen der Figuren

Die fünf verschiedenen Figuren König, Dame, Turm, Läufer und Springer bewegen sich auch auf verschiedene Weise, und so wie sie ziehen, können sie auch im Wege stehende feindliche Steine schlagen. Es sei aber nochmals betont, daß ein Zwang zum Schlagen nicht besteht.



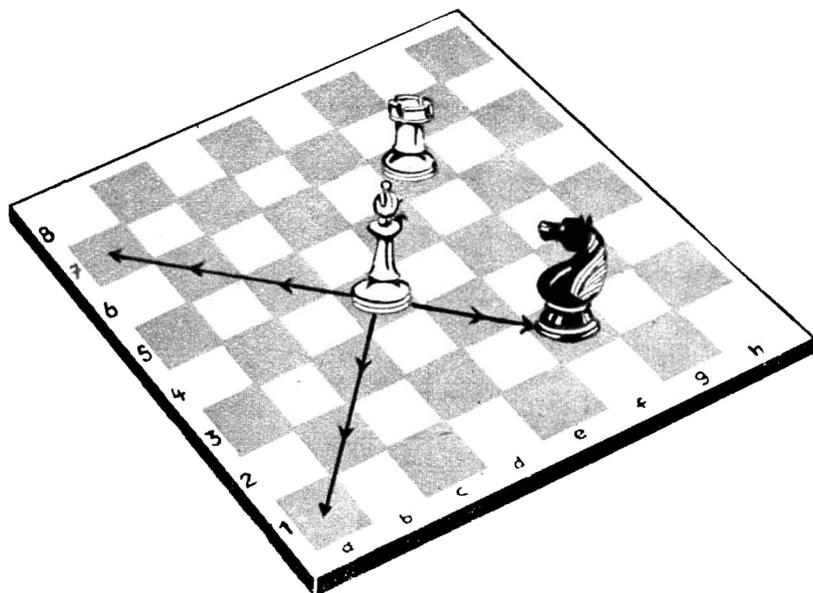
Der Turm zieht in senkrechter oder waagerechter Richtung über das ganze Brett, falls nicht andere Steine seine Bewegung hemmen.

In der Abbildung kann der T nach allen mit Pfeilspitzen bezeichneten Feldern ziehen, nicht aber nach d7, weil dort der eigene König steht. Das Feld f4 jedoch darf der T betreten, indem er den feindlichen Bauern schlägt, ihn also vom Brett entfernt. Die Felder d8, g4 und h4 kann der T von seinem Standfeld aus nicht in einem Zuge erreichen, weil der weiße K und der schwarze B hemmend im Wege stehen.

1. Aufgabe: Der T soll auf dem kürzesten Wege das Feld h8 erreichen. Wieviel Züge sind mindestens erforderlich?

2. Aufgabe: Der T soll mit möglichst wenigen Zügen die beiden Bauern schlagen und dann nach dem Felde d8 ziehen.

Der Läufer zieht in schräger Richtung über das ganze Brett, falls nicht andere Steine seine Bewegung hemmen. In der abgebil-

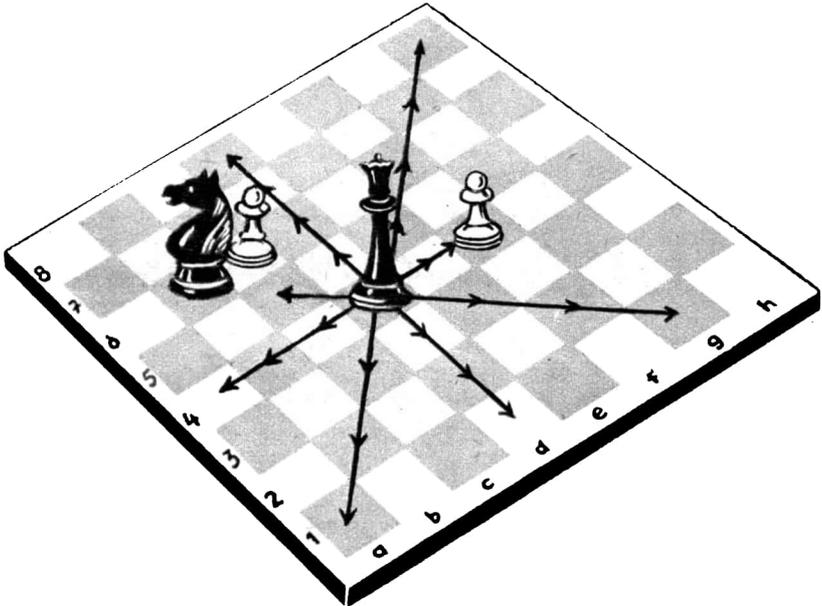


deten Stellung kann der L alle mit Pfeilspitzen bezeichneten Felder in einem Zuge erreichen. Nach f6 darf er nicht, weil dort ein Stein

der eigenen Farbe steht, wohl aber darf er nach f2 ziehen und dabei den feindlichen S schlagen. Die Felder g7, h8 und g1 kann der L nicht in einem Zuge erreichen, weil er durch den weißen T oder durch den schwarzen S gehemmt wird.

3. Aufgabe: Der L soll den schwarzen S schlagen und dann in möglichst wenigen Zügen nach dem Felde h8 geführt werden.

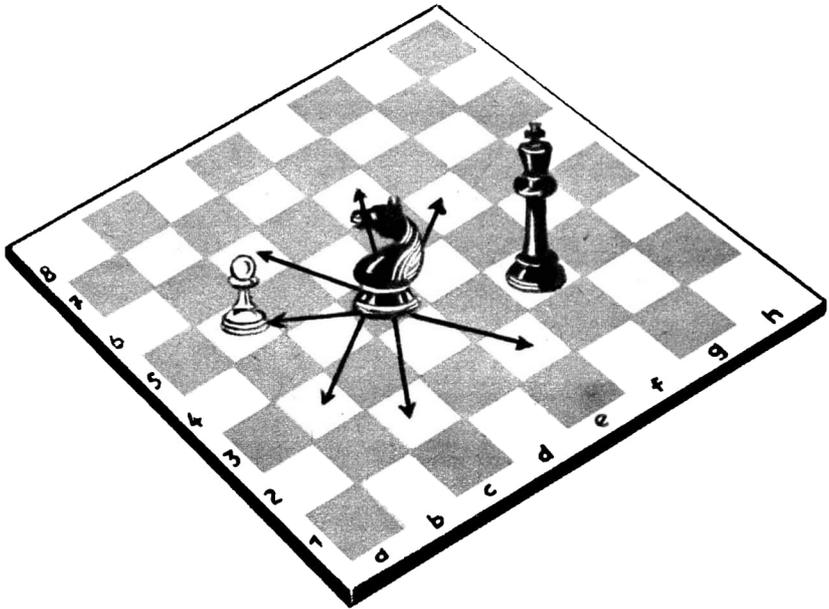
In wieviel Zügen kann der L von d4 aus das Feld a8 erreichen? Das Feld a8 und alle anderen weißen Felder des Brettes sind für diesen L unerreichbar. Da der L sich immer nur in schräger Richtung bewegt, kann er — im Gegensatz zu allen anderen Figuren — niemals die Farbe seines Standfeldes ändern.



Die Dame kann in gerader Richtung wie ein T oder in schräger Richtung wie ein L ziehen. Die D d4 kann demnach alle mit Pfeilspitzen bezeichneten Felder betreten. Die Felder a7, g4 und h4 sind für sie nicht in einem Zuge erreichbar, weil der schwarze S und

der weiße B im Wege stehen. Auch nach b6 kann die D nicht, wohl aber kann sie nach f4, wenn sie den feindlichen B schlägt.

4. Aufgabe: Die Dame soll in möglichst wenigen Zügen die beiden feindlichen Steine schlagen und dann nach dem Felde a6 geführt werden.

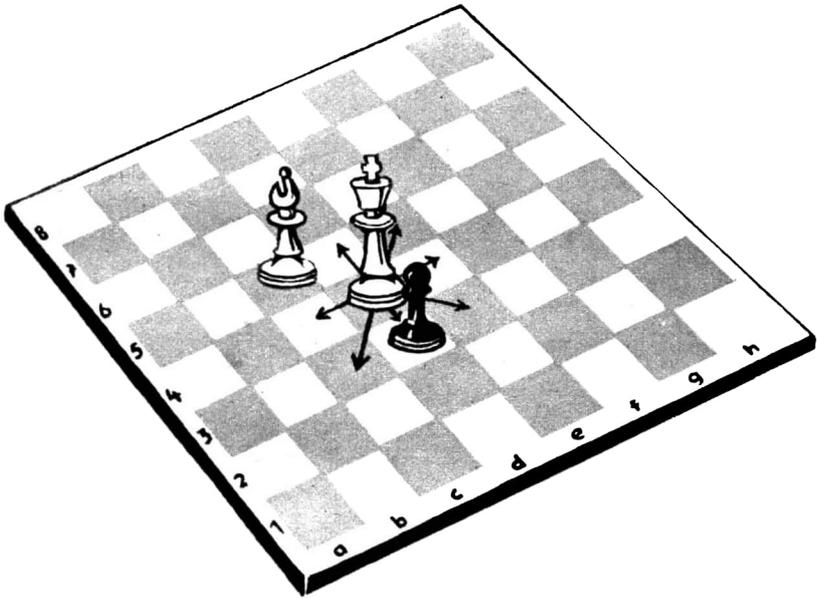


Der Springer zieht oder (besser gesagt) springt von seinem Standfeld aus auf das zweitnächste Feld von anderer Farbe. Er muß also mit jedem Sprung die Farbe seines Standfeldes wechseln. Dabei ist es gleichgültig, ob sich auf den dazwischenliegenden Feldern Steine der eigenen oder feindlichen Farbe befinden; er überspringt sie, und so erklärt sich seine Name. In der Abbildung kann der S nach den mit Pfeilspitzen bezeichneten Feldern. Er kann auch den weißen B b5 schlagen, nur das Feld f3 ist ihm verwehrt, weil es durch den Stein der eigenen Farbe besetzt ist.

5. Aufgabe: Der S soll in möglichst wenigen Zügen nach a1 geführt werden.

6. Aufgabe: Der S soll in 4 Zügen das Feld h8 erreichen.

Der König zieht in gerader oder schräger Richtung, jedoch immer nur einen Schritt weit. In der abgebildeten Stellung könnte

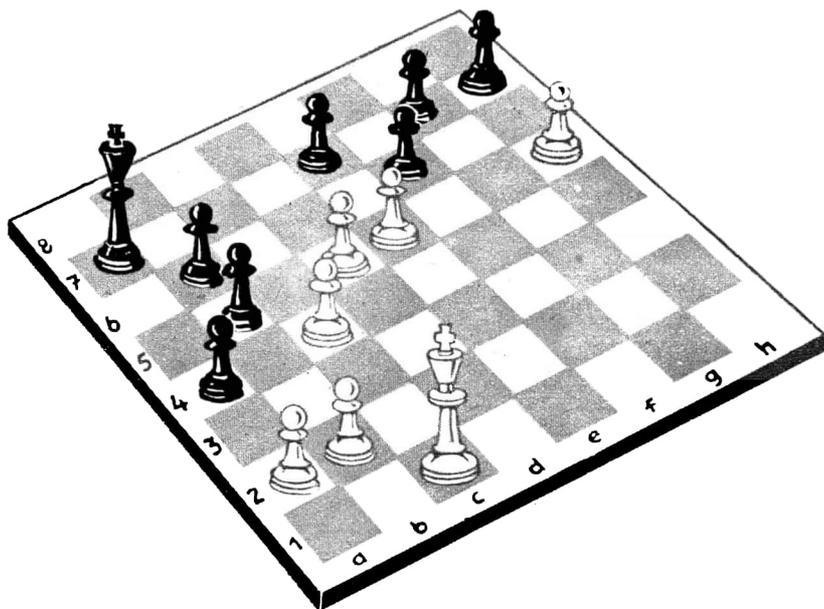


der K die mit Pfeilspitzen bezeichneten Felder betreten. Das Feld c5, das auch in seinem Bereich liegt, ist ihm durch den eigenen L versperrt; er könnte aber den schwarzen Bauern d3 schlagen. Im Gegensatz zu allen anderen Figuren darf der K kein Feld betreten, wo er von einem feindlichen Stein geschlagen werden könnte.

7. Aufgabe: Auf welche Felder könnte der weiße, auf welche der schwarze K in der folgenden Stellung ziehen: Schwarz: K f5, D b3; Weiß: K d4, L d8?

IV. Von der Bewegung, dem Schlagen und der Verwandlung der Bauern

Der B bewegt sich in gerader Richtung, aber nur vorwärts. Von seinem Aufstellungsfeld aus kann er nach Belieben ein oder zwei Felder weit vorrücken, später immer nur ein Feld. In der Abbildung stehen die weißen Bauern a2 und b2 und die schwarzen Bauern e7, g7 und h7 noch auf ihren Standfeldern. Der weiße B b2 kann also — ganz nach Belieben des Spielers — nach b3 oder b4 gezogen



werden, ebenso kann Schwarz seinen Bauern g7 nach g6 oder g5 bewegen. Der Bauer a2 aber, der auch noch auf seinem Ausgangsfeld steht, kann den Doppelschritt nicht ausführen, weil das Feld a4 zur Zeit noch besetzt ist er könnte nur bis a3 ziehen. Ebenso können die Bauern e7 und h7 nur einen Schritt gehen. Alle übrigen Bauern haben bereits ihr Standfeld verlassen und dürfen deshalb immer nur einen Schritt weiterziehen. Eine Ausnahme macht augenblick-

lich der B b6, der unbeweglich ist, solange das Feld b5 nicht frei wird oder eine Möglichkeit zum Schlagen für ihn eintritt.

Im Gegensatz zu den Figuren schlagen die Bauern anders als sie ziehen, nämlich einen Schritt schräg vorwärts. Der weiße Bauer auf c4 könnte also nach b5 schlagen, ebenso aber könnte b5 nach c4 schlagen. Auch zwischen den Bauern e5 und f6 besteht eine Schlagmöglichkeit. Wer am Zuge ist, kann den anderen Bauern schlagen.

Zieht ein B von seinem Standfeld aus zwei Schritte vorwärts und steht dann links oder rechts von ihm ein feindlicher B, so hat dieser das Recht, ihn zu schlagen, als ob er nur einen Schritt gezogen wäre. Wenn z. B. der B b2 nach b4 zieht, so kann ihn Schwarz, wenn er will, „im Vorübergehen“ schlagen. Der B b4 wird dann vom Brett genommen und der schwarze B a4 auf das Feld b3 gestellt. Bewegt Schwarz den Bauern g7 durch den Doppelschritt nach g5, so kann er von dem weißen Bauern h5 im Vorübergehen geschlagen werden; g5 würde dann vom Brett genommen und der Bauer h5 nach g6 gestellt. Zu diesem Schlagen ist niemand gezwungen. Wenn man aber einen B im Vorübergehen schlagen will, so muß man es sofort tun; denn in einem späteren Zuge ist es nicht mehr zulässig.

Gelangt ein B auf ein Feld der letzten Reihe, von dem aus kein weiteres Vorgehen mehr möglich ist, so muß er hier sofort in eine beliebige Figur (nicht aber in einen K!) der eigenen Farbe verwandelt werden. Es kann sich also jeder Spieler unter Umständen zwei oder mehr Damen, Türme usw. verschaffen. Befinden sich unter dem Spielgerät nicht mehrere Damen derselben Farbe, so verwendet man irgendeinen geeigneten Gegenstand als „Ersatz-Dame“.

Wenn in einer Partie viele oder alle Figuren geschlagen worden sind, dann ist es besonders wichtig, einen B bis auf die letzte Reihe zu führen, um wieder eine starke Figur zu erhalten. Meist wird man sich eine D wählen, und fast immer wird der Spieler die Partie gewinnen, dem diese Umwandlung zuerst gelingt. Die vorstehende Abbildung zeigt den Stand einer Partie. Weiß ist am Spiel und

kann spätestens im 4. Zuge einen B in eine D verwandeln. Der Spieler baue die Stellung auf und spiele nach:

1. d5—d6. 1. K a7—b7. Schwarz eilt mit seinem K heran, um den B zu schlagen. Nun folgt aber 2. d6×e7, 2. K b7—c7; 3. e7—e8. D, und Weiß hat sein Ziel erreicht. Aber vielleicht hat der Leser schon gemerkt, daß Schwarz nicht gut gezogen hat. Man spiele noch einmal durch:

1. d5—d6. Da der schwarze K den weißen B nicht erreichte, spielt Schwarz jetzt anders: 1. e7×d6. Weiß antwortet 2. e5×d6. Nun zieht Schwarz den K heran: 2. K a7—b7 und erobert den weißen B; denn versucht Weiß noch 3. d6—d7, so folgt von Schwarz 3. K b7—c7. Diesmal hat Weiß sein Ziel also nicht erreicht. Nun baue man die Stellung zum dritten Male auf und suche die richtige Lösung der kleinen Aufgabe zu finden!

8. Aufgabe: Weiß beginnt und erhält spätestens im 4. Zuge eine D. (Verraten will ich, daß der Zug 1. d5—d6 richtig ist.)

V. Vom Wert der verschiedenen Steine

Bei Anfängern kann man oft sehen, daß sie ohne Bedenken und auch ohne irgendwelchen Gewinn einen Turm gegen einen Springer oder Läufer abtauschen. Das ist ein schwerer Fehler und zeigt, daß der Spieler den Wert der verschiedenen Figuren noch nicht richtig beurteilen kann. Ein Turm ist viel wichtiger, viel wertvoller als ein Läufer oder Springer. Vergleicht man den Wert der Figuren miteinander, so ergibt sich ungefähr folgende Reihenfolge:

Die Dame ist die stärkste Figur; sie ist etwa soviel wert wie zwei Türme, aber stärker als Turm und Läufer oder als Turm und Springer. Dann folgt der Turm. Er ist stärker als Läufer oder Springer, etwa so stark wie eine dieser Figuren und zwei Bauern. Wenn also während einer Partie der eine Spieler einen Springer und zwei Bauern verloren hat, sein Gegner aber einen Turm, so ist das Stärkeverhältnis der beiden Parteien immer noch gleich. Läufer und Springer sind etwa gleichstark; eine dieser Figuren gilt ungefähr soviel wie drei Bauern.

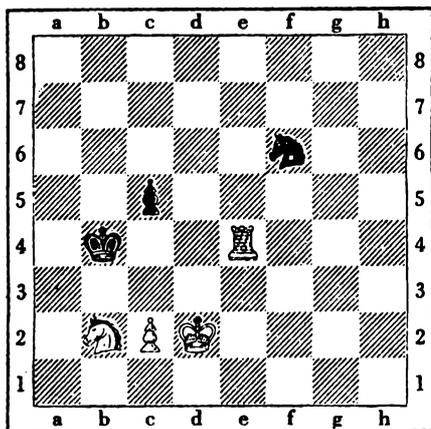
Man kann den Wert der Steine auch durch Zahlen angeben:

Bauer = 1, Springer oder Läufer = 3, Turm = 5, Dame = 9.

Beide Bewertungen gelten nur allgemein und sollen nur einen Anhalt geben, ob ein Tausch vorteilhaft ist oder nicht. Beim Spiel entscheidet immer die Stellung, und es kann dann vorkommen, daß ein gut stehender Springer mehr wert ist als ein unentwickelter Turm usw.

VI. Schach dem König!

Ein Angriff auf den feindlichen König wird mit dem Ruf „Schach!“ begleitet. In der nachstehenden Abbildung hat Weiß soeben den T nach c4 gezogen. Er bedroht von hier aus den feindlichen K.



„Der T bietet Schach“, sagt man, ebenso „Der schwarze K steht im Schach“. Wie entzieht man sich nun einem Schachgebot? Im allgemeinen gibt es drei Möglichkeiten, die aber nicht immer alle drei anzuwenden gehen: Zunächst kann der K oft auf ein anderes Feld ziehen, wo ihn kein feindlicher Stein bedroht. In unserem Beispiel könnte der K nach a5 oder b5 gehen. Ferner ist es manchmal möglich, den

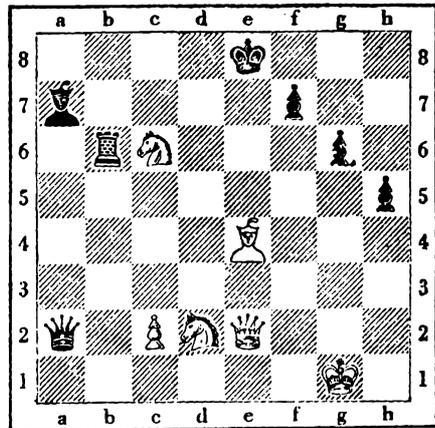
schachbietenden Stein zu schlagen; so könnte Schwarz hier S f6×c4 erwidern. Und schließlich kann mitunter ein Stein zwischen K und schachbietende Figur gezogen werden. In der Abbildung könnte Schwarz den B von e5 nach c4 ziehen, worauf der K nicht mehr durch den T bedroht wäre.

Bei der schriftlichen oder gedruckten Wiedergabe einer Schachpartie wird das Schachgebot eines Steines durch ein stehendes Kreuz bezeichnet, das man hinter den Zug setzt, den der schachbietende Stein ausgeführt hat. Wenn z. B. in unserer Stellung

Schwarz den T mit dem S f6 schlägt, so schreibt man: S f6×e4+; denn der schwarze S bietet nun dem weißen K von e4 aus Schach. Bei einem Schachgebot durch einen S ist es unmöglich, einen Stein zwischenzusetzen; denn der weiße K wäre durch den S auch bedroht, wenn auf d3 und e3 weiße Steine stünden. Da es auch nicht möglich ist, den schwarzen S auf e4 zu schlagen, so bleibt dem weißen K nur eine Möglichkeit, dem Angriff zu begegnen: Er muß wegziehen.

Sehr vorsichtig muß man spielen, wenn ein „Abzugsschach“ droht. Bei einer solchen Stellung ist die Angriffslinie einer feindlichen Figur auf den eigenen K nur durch einen anderen feindlichen Stein unterbrochen. Zieht dieser Stein weg, so bietet die dahinterstehende Figur Schach. In der Abbildung ist die Wirkung der

weißen D e2 auf den schwarzen K e8 nur durch den L e4 unterbrochen. Zieht Weiß diesen L „ab“, so steht der schwarze K im Schach. Ein solches Abzugsschach ist vor allem deshalb gefährlich, weil Weiß mit seinem L e4 irgendeinen Angriff ausführen kann, den Schwarz nicht abwehren darf, weil er ja seinen K schützen muß. So könnte Weiß z. B. durch L e2×g6+ einen B gewinnen; denn

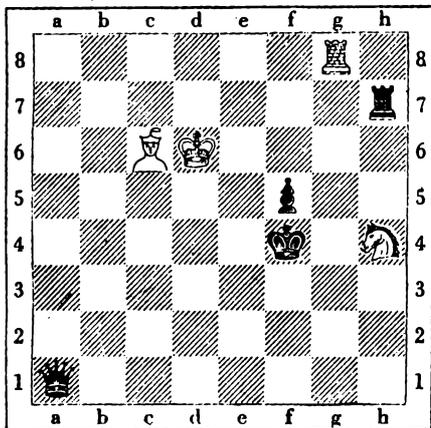


Schwarz dürfte nicht f7×g6 antworten, weil er das Schach der weißen D abwehren müßte. Im nächsten Zuge könnte dann Weiß seinen L von g6 wegziehen. Weiß könnte aber im ersten Zuge noch viel stärker spielen, nämlich L e4—d5+. Obwohl der L hier von der schwarzen D bedroht ist, geschieht ihm doch nichts; denn auch in diesem Falle muß Schwarz seinen durch die weiße D bedrohten K schützen. Im nächsten Zuge könnte dann Weiß durch L d5×a2 die feindliche D erobern.

Wäre in der abgebildeten Stellung Schwarz am Zuge, so könnte er ebenfalls ein Abzugsschach bieten. Der K g1 steht in der „Schußlinie“ des L a7, die nur durch den T b6 unterbrochen ist. Hier besteht nun die Möglichkeit, sogar mit 2 Figuren gleichzeitig Schach zu bieten, nämlich durch den Zug T b6—b1++. Man nennt einen solchen Angriff ein „Doppelschach“. Das ist auch immer sehr gefährlich, weil dabei kein Zwischenziehen und kein Schlagen möglich ist. Sowohl der angreifende L wie auch der angreifende T sind von den weißen Springern c6 und d2 bedroht, aber keine Figur kann geschlagen werden, weil der K dann immer noch im Schach des anderen Steines stünde. Auf ein Doppelschach muß also der angegriffene K immer wegziehen.

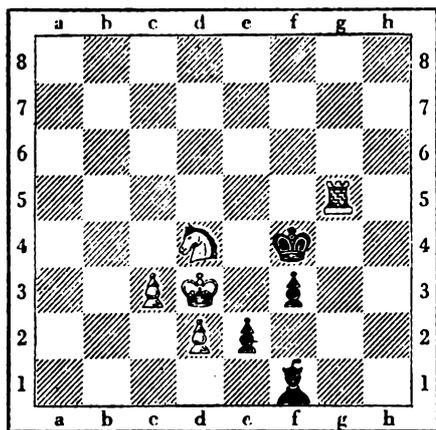
VII. Das Matt

Wenn ein K, dem Schach geboten wird, kein Fluchtfeld zur Verfügung hat, wenn die schachbietende Figur nicht geschlagen und auch kein Stein zwischengesetzt werden kann, so ist der König „matt“, die Partie ist für ihn verloren.



Spielt in der abgebildeten Stellung Schwarz D a1—e5+, so kann der weiße K die D nicht schlagen, weil sie durch den schwarzen K geschützt ist, ein Zwischenziehen eines weißen Steines ist hier nicht möglich. Da dem K auch keine Fluchtfelder zur Verfügung stehen (der T h7 beherrscht die Felder c7, d7, e7 und die D wirkt auf c5, d5, e6), so ist er matt.

Wäre in der Ausgangsstellung aber Weiß am Zuge, so könnte er den schwarzen K durch Sh4—g2+ mattsetzen. Man untersuche, warum der K keines der um ihn liegenden sieben freien Felder betreten darf!

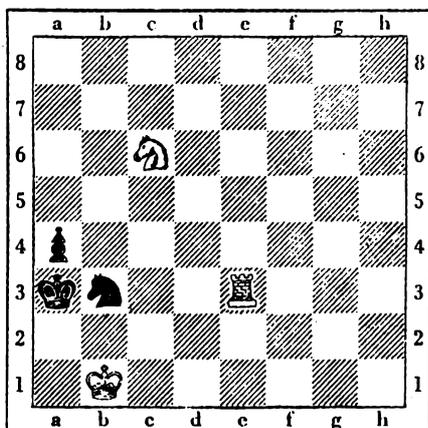


9. Aufgabe: In der hier abgebildeten Stellung kann Weiß am Zuge sofort mattsetzen.

10. Aufgabe: Ist in dieser Stellung Schwarz am Spiele, so kann er ebenfalls in einem Zuge mattsetzen. Hier ist die Lösung nicht so rasch zu finden. Sie ist aber doch nicht schwer, wenn man daran denkt, daß ein Bauer, der die letzte Reihe erreicht, in eine Figur verwandelt werden muß.

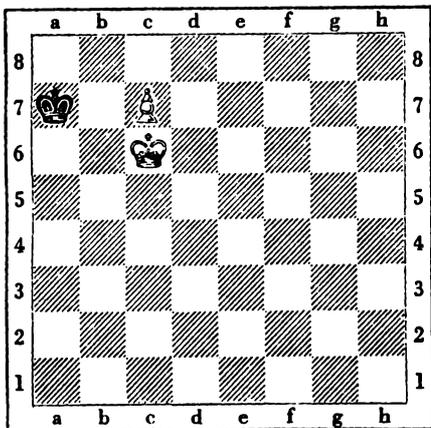
VIII. Das Patt

In der nebenstehenden Stellung sei Schwarz am Spiel. Was soll er tun? Daß der B nicht ziehen kann, sieht man sofort; denn der schwarze K steht im Wege. Der schwarze S darf sich aber auch nicht bewegen, sonst gerät der K in das Schach des T e3. Da nun auch der K das Feld a3 nicht verlassen kann, weil a2 und b2 vom weißen K und b4 vom weißen S beherrscht werden,



so sind alle Steine der schwarzen Partei bewegungsunfähig. In einem solchen Falle wird die Partie abgebrochen und das Spiel ist unentschieden; niemand hat gewonnen und niemand verloren. Der schwarze K ist nicht etwa mattgesetzt. Man muß immer daran denken, daß zu einem Matt ein Schachgebot gehört. Wenn man z. B. den S von c6 nach c2 versetzt, dann ist der schwarze K mattgesetzt; denn jetzt bietet der S Schach. In der abgebildeten Stellung ist Schwarz aber nicht matt, sondern patt. Das Patt

ist bei schwachen Spielern oft eine Folge der Unaufmerksamkeit. In unserem Beispiel war der letzte Zug des Weißen ein Fehler, ganz gleich, ob er zuletzt den K, den S oder den T gezogen hat.



Weiß hat sich damit um den Sieg gebracht; denn da er einen T mehr hatte als Schwarz, mußte er das Spiel gewinnen.

In einer Anfängerpartie ergab sich die folgende Stellung. Weiß war am Zuge, spielte — ohne vorher ein wenig zu überlegen — c7—c8 D, verwandelte also den B in eine D und verscherzte sich damit den Sieg; denn Schwarz konnte nun nicht ziehen, war also

patt, und die Partie endete unentschieden. Wie hätte Weiß im 1. Zuge spielen müssen, um die Partie zu gewinnen? Es gab verschiedene Wege. Er konnte z. B. K c6—d7 ziehen, im nächsten Zuge den B in eine D verwandeln und dann in wenigen Zügen mattsetzen. Es gibt aber eine noch bessere Spielweise:

11. Aufgabe: Weiß am Zuge setzt den schwarzen K bereits im 2. Zuge matt!

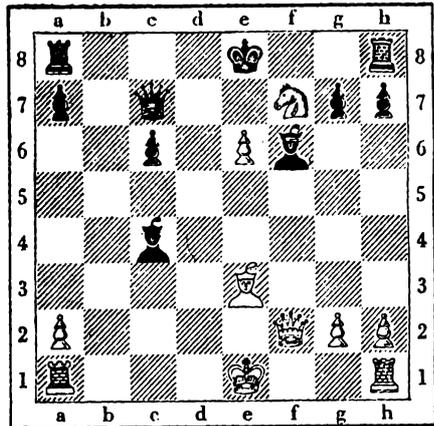
IX. Die Rochade

Jedem Spieler ist es während der Partie einmal erlaubt, einen Zug zu tun, bei dem er gleichzeitig zwei Figuren bewegt, und zwar König und Turm. Dieser Doppelzug wird Rochade genannt, die Tätigkeit rochieren. Die Rochade wird so ausgeführt, daß man den T auf das Feld neben den K heranzieht (natürlich dürfen zwischen K und T keine Figuren mehr stehen) und diesen dann auf die andere Seite neben den T stellt. Die Rochade, bei der sich zwischen K und T nur zwei freie Felder befinden, wird die kurze Rochade genannt und beim Aufschreiben mit 0—0 bezeichnet; die

Rochade nach der anderen Seite heißt die lange Rochade, man bezeichnet sie mit 0—0—0.

Wenn Schwarz kurz rochiert, so wird also der T von h8 nach f8 und gleichzeitig der K von e8 nach g8 gestellt. Die lange weiße Rochade wird so ausgeführt: Man zieht den T von a1 nach d1 und gleichzeitig den K von e1 nach c1.

Die Rochade hat den doppelten Zweck, den K auf ein geschütztes Feld zu bringen und den T rascher beim Spiel mitwirken zu lassen.



Die Rochade ist aber nicht immer zulässig! Sie darf nicht stattfinden:

1. wenn dem K Schach geboten wird,
2. wenn K oder T schon gezogen haben,
3. wenn der K über ein Feld gehen muß, das von einem feindlichen Stein beherrscht wird,
4. wenn der K durch die Rochade in das Schach einer feindlichen Figur geriete.

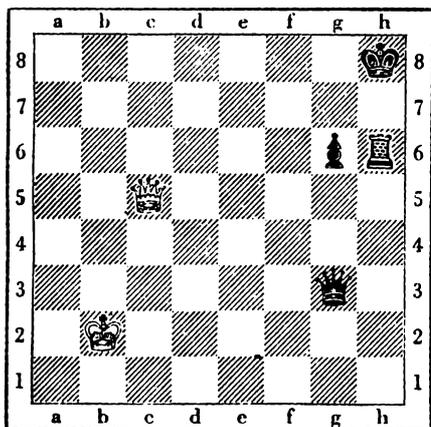
Dagegen muß man sich merken, daß die Rochade erlaubt ist, wenn der T angegriffen ist oder über ein Feld gehen muß, das von einem feindlichen Stein beherrscht wird.

12. Aufgabe: Man prüfe, ob in der hier abgebildeten Stellung jeder K jede Rochade ausführen kann, und gebe den Grund an, warum nicht jede Rochade zulässig ist!

X. Die unentschiedene Partie

Nicht in jeder Partie ist es möglich, den feindlichen K mattzusetzen. Wenn beide Spieler einsehen, das Ziel nicht erreichen zu können, dann wird die Partie als unentschieden abgebrochen. Man sagt auch: Die Partie ist „remis“. Wären z. B. in einer Partie nahezu alle Steine geschlagen worden, so daß Weiß nur noch den K und

einen L, Schwarz aber nur noch den K und einen S besäße, so könnte kein Spieler den anderen K mattsetzen, die Partie wäre also remis.



hat Weiß einen T und einen B weniger und müßte eigentlich das Spiel verlieren. Die Lage ist aber so günstig für ihn, daß er die Partie noch unentschieden halten kann: Er zieht D c5—f8+. Schwarz hat nur einen Gegenzug: K h8—h7. Darauf folgt D f8—f7+, und Schwarz hat wieder nichts anderes als K h7—h8. Jetzt bietet Weiß wieder auf f8 Schach, und so geht es „ewig“ weiter. Nachdem dreimal dieselben Züge geschehen sind, wird die Partie als unentschieden abgebrochen.

Eine Partie gilt auch dann als remis, wenn ein Partner zwar die nötigen Mittel (Steine) besitzt, das Spiel zu gewinnen, aber das Matt nicht in spätestens 50 Zügen herbeizuführen vermag. (Dabei ist zu beachten, daß man mit dem Zählen der Züge immer wieder von vorn beginnt, sobald ein Stein geschlagen oder ein Bauer bewegt worden ist.) Wenn z. B. Weiß nur noch den K besitzt, Schwarz aber K, L und S, so ist es möglich, den weißen K mattzusetzen. Die Mattführung ist aber für Anfänger nicht leicht, und wenn man nicht weiß, daß das Matt nur auf zwei Feldern des Brettes möglich ist, wird man sich vergeblich bemühen. Deshalb wird die Partie nach 50 Zügen als unentschieden abgebrochen;

Remis ist eine Partie auch dann, wenn beide Spieler auf der Wiederholung derselben Züge beharren. Haben beide Partner dreimal hintereinander dieselben Züge ausgeführt, so muß die Partie als unentschieden abgebrochen werden. Ferner ist eine Partie remis, wenn ein Spieler den anderen zwingt, durch ein sogenanntes „ewiges Schach“ immer dieselben Züge auszuführen. In der nebenstehenden Stellung

denn dann ist erwiesen, daß der Spieler nicht weiß, wie das Matt herbeizuführen ist.

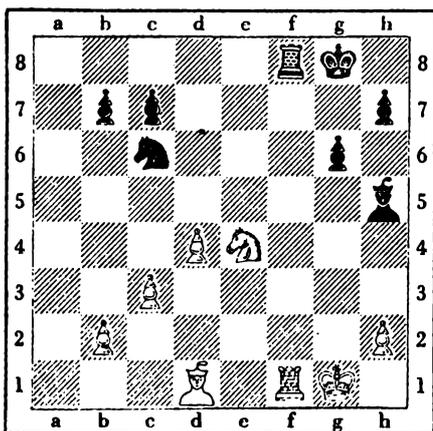
Schließlich endet eine Partie auch dann unentschieden, wenn ein K (der nicht im Schach steht!) keinen Zug mehr tun und auch kein anderer Stein seiner Farbe ziehen kann, wenn also ein Spieler pattgesetzt ist, wie bereits auf Seite 22 erwähnt wurde.

3. Fachausdrücke

Bei der Besprechung von Stellungen und Partien werden oft Fachausdrücke verwendet, über deren Bedeutung jeder Schachspieler klar sein muß. Die wichtigsten sind folgende:

Abtausch: Dieser Ausdruck kommt in der Schachsprache oft vor. Wenn man einen Stein schlägt, der denselben Wert hat wie der schlagende und der Gegner kann den schlagenden Stein wiedernehmen, dann hat man „abgetauscht“. Kein Spieler hat dadurch etwas gewonnen oder verloren. In einem solchen Falle ist ein Abtausch immer zwecklos. Anders ist es aber, wenn man durch den Tausch einen Vorteil erringen kann, entweder eine Figur, einen Bauern oder auch nur die bessere Stellung; dann muß man die Gelegenheit zum Tauschen sofort wahrnehmen.

In der abgebildeten Stellung kann der Anziehende durch Abtausch einen Vorteil erringen. Weiß am Zuge könnte den T oder

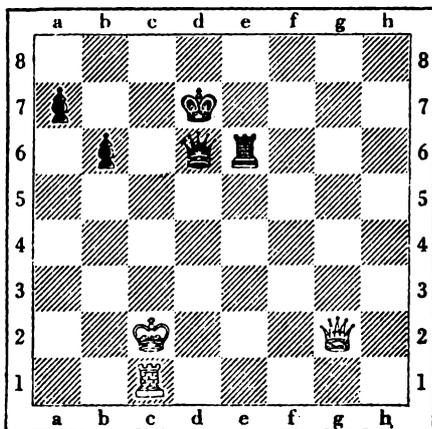


den L tauschen. Der Turmtausch brächte keinen Gewinn, dagegen käme Weiß sofort in Vorteil, wenn er L d1×h5 spielte. Schwarz müßte g6×h5 antworten und hätte dann wegen der vereinzeltten Randbauern auf h7 und h5 die schlechtere Stellung. Außerdem könnte aber Weiß im nächsten Zuge durch S e4--f6+ Schach bieten und darauf durch S f6×h5 einen B ge-

winnen. Deshalb wäre es vorteilhaft für Weiß, in der abgebildeten Stellung den L zu tauschen. Wäre aber Schwarz am Zuge, so könnte er durch Abtausch sogar eine Figur gewinnen. Auch Schwarz kann den L oder den T tauschen. Der Zug L h5×d1 brächte aber nichts ein; denn Weiß würde T f1×d1 antworten, und das Spiel stünde etwa gleich. Dagegen kommt Schwarz rasch in Vorteil, wenn er im ersten Zuge T f8×f1 zieht. Dadurch verliert der L d1 seinen Schutz. Weil nun der K im Schach steht, muß Weiß K g1×f1 antworten, und Schwarz gewinnt durch den nächsten Zug L h5×d1 eine Figur und damit natürlich auch die Partie.

Der Abtausch ist besonders dann vorteilhaft, wenn ein Spieler bereits einen oder mehrere Steine erobert hat. Dadurch wird das Spiel vereinfacht und für den besser stehenden Partner ungefährlicher. In der nachstehenden Stellung ist Schwarz im Vorteil und müßte die Partie gewinnen; denn er besitzt zwei verbundene Freibauern mehr. Da aber der schwarze K keinen Bauern-Schutz mehr hat, so kann er von den beiden weißen Figuren angegriffen werden,

die weiße D kann von verschiedenen Feldern aus Schach bieten und vielleicht einmal bei dieser Gelegenheit gleichzeitig den schwarzen T bedrohen und erobern. Schwarz ist also mancherlei Gefahren ausgesetzt (es droht z. B. T c1--d1, worauf die schwarze D verloren wäre) und muß sehr vorsichtig spielen, um die Partie wirklich zu gewinnen. Viel leichter wäre es für ihn, wenn beide Parteien keine D



und keinen T mehr hätten. Dann könnte Schwarz einfach mit seinen beiden Bauern, vom K unterstützt, vorrücken und sich eine neue D holen. Diese Erleichterung kann sich Schwarz — falls er am Zuge ist — durch Abtausch verschaffen. Er spielt 1. D d6—c6+.

Da die weiße D angegriffen ist, hat Weiß keine andere Erwiderung als 1. D g2×c6+. Darauf folgt 2. T e6×c6+, 2. K c2—b2. Nun tauscht Schwarz auch noch die letzte Figur: 3. T c6×c1, 3. K b2×c1, Jetzt rückt Schwarz mit seinem K heran: K d7—c6 und auch der schwächste Schachspieler wird dieses Endspiel leicht zum Siege führen können.

Anzug: Vom Spieler, der die Partie beginnt, sagt man: Er hat den Anzug; er zieht an. Beim Schach hat immer Weiß den Anzug. In Partiestellungen kann natürlich auch Schwarz anziehen.

Aufgeben: Es ist üblich, eine Partie, die auf Verlust steht, aufzugeben, d. h. nicht weiterzuspielen, sondern sich für besiegt zu erklären. Es ist ein Kennzeichen der schwachen Spieler, daß sie eine verlorene Partie nicht rechtzeitig aufgeben.

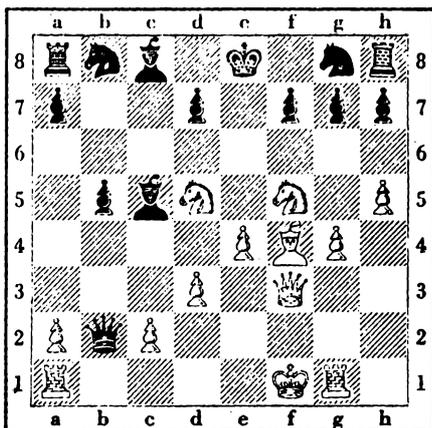
Decken: Decken ist die übliche Bezeichnung für verteidigen, schützen. Angegriffene Steine, die man nicht wegziehen will oder kann, muß man meist decken. Wenn z. B. Weiß einen Stein so zieht, daß ein schwarzer S angegriffen ist, so muß Schwarz diesen S decken, d. h. er muß einen seiner Steine so ziehen, daß der den schlagenden weißen Stein wiedernehmen kann.

Doppelbauer: Doppelbauern heißen zwei Bauern derselben Farbe, die auf der gleichen Reihe stehen. In der Abbildung auf Seite 30 hat Schwarz einen Doppelbauern auf der b-Reihe, Weiß einen auf der h-Reihe. Doppelbauern sind nachteilig, weil einer den anderen nicht verteidigen kann. Besonders schlimm sind verzelte Doppelbauern. Sie können nur durch Figuren verteidigt werden. Der schwarze Doppelbauer auf der b-Reihe ist schlechter als der weiße auf der h-Reihe; denn Weiß kann gelegentlich h2—h4 ziehen und dann g4—g5. Antwortet Schwarz darauf f6×g5, so kann Weiß h4×g5 erwidern und hat damit seinen Doppelbauern aufgelöst, seine Stellung also verbessert.

Einstehen lassen: Wenn ein angegriffener Stein nicht gedeckt ist und auch nicht gedeckt wird, so läßt man ihn „einstehen“. Das kann absichtlich oder versehentlich geschehen. Wer versehentlich die D eintehen läßt, also die D verliert, ohne etwas anderes dafür zu bekommen, der wird damit

auch in den meisten Fällen das Spiel verlieren und kann sofort aufgeben.

Absichtlich einstehen lassen wird man einen Stein nur dann, wenn man einen bestimmten Plan verfolgt und der Gegner in Nachteil käme, wenn er den einstehenden Stein schlug. Man beantwortet also den Angriff des Feindes durch einen stärkeren Gegenangriff. Ein Beispiel bietet die neben-



stehende Stellung. In dieser 1851 gespielten Partie hatte Schwarz zuletzt mit der D einen B auf b2 geschlagen. Jetzt war der T a1 angegriffen. Wenn die D diesen T schlug, käme der weiße K in Schach, und Schwarz könnte dann auch noch den T g1 schlagen. Was zog Weiß in dieser Lage? 1. L f4—d6!! Er ließ also absichtlich den T a1 „einstehen“, man kann sogar sagen, er ließ beide Türme einstehen; denn nun folgte: 1. D b2×a1+; 2. K f1—e2, 2. L c5×g1. Warum hat Weiß das große Opfer gebracht und beide Türme hingegeben? Um nun in wenigen Zügen den schwarzen K mattzusetzen! So weit vorausberechnen kann natürlich nur ein Schachmeister. Wegen dieses glänzenden Schlusses hat man der Partie mit Recht den Namen „Unsterbliche Partie“ gegeben; denn solange es Schachspieler gibt, wird man auch immer wieder diese prächtige Partie bewundern. Der Führer der Weißen war der berühmte deutsche Schachmeister A. Andersen. Den Schluß bildeten folgende Züge: 3. e4—e5. Durch diesen guten Zug wird dem B g7 die Deckung durch die D entzogen. Nun droht Matt in 2 Zügen (S f5×g7+, K e8—d8, L d6—c7+ matt). 3. S b8—a6. Damit ist die eben gezeigte Mattführung verhindert. Aber Weiß findet einen anderen Weg, der auch zum Ziele führt: 4. S f5×g7+ 4. K e8—d8; 5. D f3—f6+. Weiß opfert auch noch die D! 5. S g8×f6; 6. L d6—e7+ matt. Ein Anblick, wie man ihn nur ganz selten

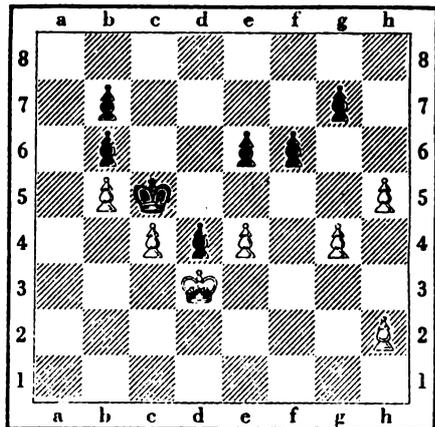
auf dem Schachbrett hat: Schwarz, der noch alle seine Figuren besitzt, wird vom Gegner, der nur noch drei leichte Figuren hat, mattgesetzt!!

Entwicklung nennt man die Bewegung der Figuren von ihrem Standfelde aus. Solange z. B. der weiße S noch auf b1 steht, ist er noch nicht „entwickelt“; er ist es erst dann, wenn er nach c3, d2 oder a3 gezogen worden ist. Wer seine Figuren am schnellsten entwickelt, wird dem Gegner im Angriff zuvorkommen und dadurch meist gewinnen.

Fesselung: Unter Fesselung versteht man das Festhalten eines Steines an seinem Platze. Entweder würde durch das Wegziehen dieses Steines der K in Schach geraten oder es würde eine andere wichtige Figur (meist die D, manchmal auch ein T) gefährdet. In der Abbildung auf Seite 22 ist der S b3 durch den T e3 gefesselt; denn dieser S darf nicht wegziehen, weil sonst der schwarze K in das Schach des T gierete.

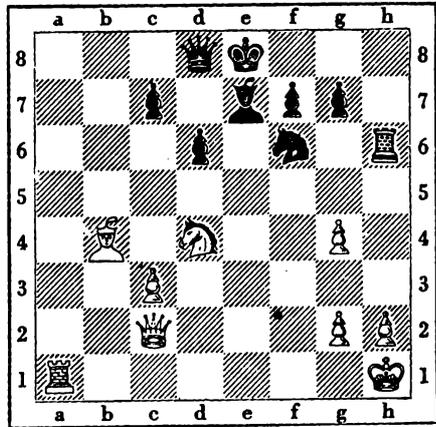
Eine Anfängerpartie begann mit folgenden Zügen: 1. e2—e4, 1. e7—e5; S g1—f3, d7—d6; 3. S b1—c3, 3. L c8—g4. Durch diesen Zug wird der S f3 gefesselt; denn wenn er wegzöge, schlänge der L g4 die D d1. Die Fesselung hat aber in dieser Stellung nicht viel Wert; denn Weiß könnte den S leicht durch 4. L f1—e2 „entfesseln“.

Freibauer wird ein B dann genannt, wenn er auf seinem Wege zum Verwandlungsfeld (der letzten Reihe) durch keinen feindlichen B aufgehalten oder geschlagen werden kann. In der Abbildung steht auf d4 ein schwarzer Freibauer. Ein Freibauer ist meist ein großer Vorteil, vor allem, wenn er gut geschützt ist. In dieser Stellung darf sich der schwarze K zunächst nicht von seinem Platze rühren, weil der weiße K dann sofort den B d4 schläge.



Schwarz könnte aber im ersten Zuge $c6-e5$ ziehen, dadurch wäre der wichtige Freibauer $d4$ gedeckt und Schwarz könnte dann seinen K nach Belieben bewegen; Weiß aber wäre gezwungen, mit seinem K immer in der Nähe zu bleiben, damit der B $d4$ nicht bis $d1$ vordränge und sich dort in eine D verwandelte.

Gabel: Unter „Gabel“ versteht man den Angriff eines B auf zwei Figuren. Meist hat eine Gabel den Gewinn einer Figur zur Folge. Wenn in der nebenstehenden Abbildung Weiß $g4-g5$ zieht, so entsteht eine Gabel. Der schwarze T und der schwarze S sind gleichzeitig angegriffen. Da Schwarz nur eine Figur wegziehen kann, wird Weiß im nächsten Zuge die andere erobern.



Ist in der gezeigten Stellung aber Schwarz am Zuge, so kann er ebenfalls eine Gabel bieten, und zwar durch den Zug $c7-c5$. Dadurch sind gleichzeitig der weiße L und der weiße S angegriffen. Hier kann man nun sehen, wie man manchmal bei einer Gabel Figurenverlust vermeiden kann. Man muß versuchen, eine der beiden angegriffenen Figuren zu einem Angriff wegzuziehen. Der Gegner muß darauf diesen Angriff beantworten, und im folgenden Zuge kann man dann auch noch die andere durch die Gabel bedrohte Figur wegziehen. In unserer Stellung würde Weiß auf den Zug $c7-c5$ mit $Lb4-a5$ antworten und dadurch die D angreifen. Schwarz müßte die D wegziehen und Weiß hätte im nächsten Zuge Zeit, auch noch den bedrohten S $d4$ in Sicherheit zu bringen.

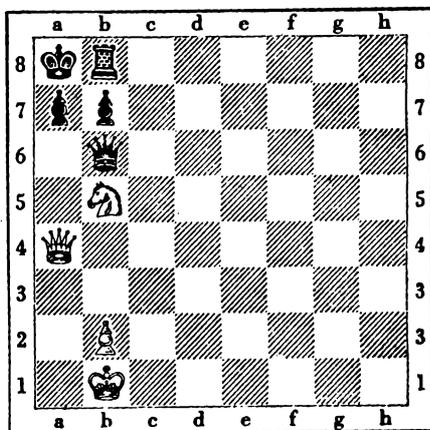
Gambit: Ein Gambit ist eine Spieleröffnung, bei der ein Stein hingegeben wird, um rasch zum Angriff oder zur Figurenentwicklung zu kommen. Die Eröffnung 1. $e2-e4$, 1. $e7-e5$; 2. $f2-f4$ wird Königsgambit, die Eröffnung 1. $d2-d4$, 1. $d7-d5$; 2. $c2-c4$ Damengambit genannt.

Isolierte Bauern: Vergleiche: Vereinzelte Bauern!

Langschrittige Figuren sind D, T und L, während K und S nur „kurze Schritte“ ausführen können.

Leichte Figuren sind S und L, während D und T als schwere Figuren bezeichnet werden.

O p f e r ist die Preisgabe eines Steines. Opfer werden gebracht, um die Entwicklung zu beschleunigen, um die feindliche Stellung zu schwächen (vor allem die Königsstellung), um das Matt zu ermöglichen oder zu beschleunigen usw. Bei der Abbildung auf Seite 29 war zu sehen, wie der Weiße erst beide Türme und dann auch noch die D opferte, um das



Matt zu erzwingen. Auch in

der nebenstehenden leichten Aufgabe kann Weiß sein Ziel nur erreichen, wenn er im ersten Zuge eine Figur opfert.

13. Aufgabe: Weiß setzt in 2 Zügen matt.

In den später folgenden Aufgaben und Partien sind noch manche schöne Opfer zu sehen!

Q u a l i t ä t: Mit Qualität bezeichnet man beim Schach den Wertunterschied zwischen T und L oder T und S. Wenn Weiß z. B. mit seinem S einen schwarzen T schlägt und der S wird von Schwarz wiedergenommen, so sagt man: Schwarz hat die Qualität verloren oder: Weiß hat die Qualität gewonnen. Gibt Weiß freiwillig einen T hin, um nur einen L oder S zu nehmen, so hat er „die Qualität geopfert“.

S c h w e r e F i g u r e n: Vergl.: Leichte Figuren.

T e m p o bedeutet ungefähr soviel wie Zeit oder Zug. Zwingt man den Gegner zu einem nutzlosen Zug, so hat man „ein Tempo gewonnen“. Anfänger bieten gern Schach, auch wenn das keinen Vor-

teil bringt, und verlieren dadurch oft ein Tempo, wie der folgende Partieanfang zeigt: 1. d2—d4, 1. d7—d5; 2. c2—c4, 2. c7—c6; 3. S g1—f3, 3. D d8—a5+. Das ist ein schlechter Zug; denn Weiß wehrt dás Schach ab, indem er einfach seine Entwicklung fortsetzt: 4. L c1—d2. Jetzt ist die schwarze D angegriffen und muß sich zurückziehen: 4. D a5—b6. Schwarz hat ein Tempo verloren; denn er hat 2 Züge gebraucht, um die D von d8 nach b6 zu bewegen, das wäre aber in einem Zuge möglich gewesen. Vor allem muß man sich bei der Eröffnung vor Tempoverlusten hüten; denn man bleibt dadurch in der Entwicklung zurück und kommt dann schnell in Nachteil.

Verbundene Bauern sind Bauern derselben Farbe, die auf Nachbarreihen stehen und dadurch einander decken können. In der Abbildung auf Seite 30 sind die weißen B b5 und c4 verbunden, ferner g4 und h5, ebenso die schwarzen B e6, f6 und g7.

Vereinzelte Bauern (auch isolierte genannt) sind Bauern, die nicht durch andere Bauern verteidigt werden können. So ist in der Abbildung auf Seite 30 der B e4 vereinzelt, ebenso die beiden schwarzen B b6 und b7. Man soll sich die Bauern möglichst nicht vereinzeln lassen; denn wenn sie angegriffen werden, braucht man zum Schutz Figuren, und die soll man doch zum Angriff verwenden, nicht aber zur Deckung einzelner Bauern!

4. Endspiele

Im allgemeinen teilt man eine Schachpartie in drei große Abschnitte ein: In Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel.

In der Eröffnung werden vor allem die leichten Figuren entwickelt, nachdem die dazu nötigen Bauernzüge geschehen sind, und es wird rochiert. Den feindlichen K bereits mit den ersten Zügen mattzusetzen, ist nur bei großer Unaufmerksamkeit möglich, bei dem sog. „Narrenmatt“: 1. f2—f4, e7—e6; 2. g2—g4, D d8—h4+ matt. Oder beim „Schäfermatt“: 1. e2—e4, e7—e5; 2. L f1—c4, L f8—c5; 3. D d1—f3, S b8—c6; 4. D f3×f7+ matt. Im Mittelspiel kommt es dann zum Kampf. Wer sich in der Eröffnung schneller entwickelt hat, wird den feindlichen K angreifen, und in vielen Partien fällt

bereits dabei die Entscheidung; es kommt entweder zum Matt, oder ein Spieler erlangt ein Übergewicht an Figuren, das den Gegner zum Aufgeben zwingt.

Bei ebenbürtigen Partnern und fehlerlosem Spiel läßt sich aber das Matt selten schon im Mittelspiel erzwingen. Dann kommt es meist zum Tausch vieler oder aller Figuren, so daß es gar nicht oder nur sehr schwer möglich ist, mit den restlichen Steinen den feindlichen K mattzusetzen. Der Kampf geht dann auch zunächst nicht um den K, sondern darum, einen B zur Dame zu führen und dann damit leicht mattzusetzen.

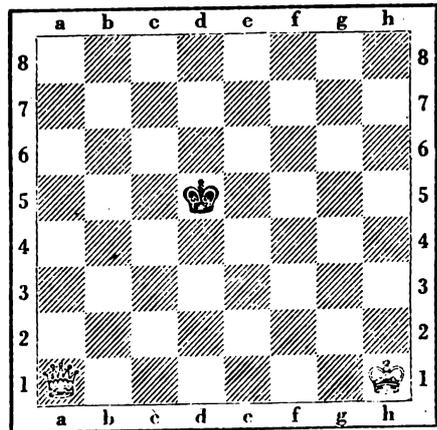
Diesen letzten Kampf weniger Steine gegeneinander nennt man das Endspiel. Jeder Schachspieler, auch schon der Anfänger, muß wissen, wie man einen K, der von seinen Steinen entblößt ist, mit der D, mit einem T usw. mattsetzt. Einige Beispiele zeigen jetzt, wie in den verschiedenen Fällen zu verfahren ist, und an mehreren leichten Aufgaben soll sich der Leser mit der Führung dieser einfachen Endspiele vertraut machen.

I. Endspiele gegen den vereinzelt König

A. Dame und König gegen den König

Da eine Mattstellung mitten auf dem Brett nicht möglich ist, muß die D mit Hilfe ihres K den feindlichen K an den Rand treiben, wo das Matt dann leicht zu erreichen ist. Der vereinzelt K muß natürlich bestrebt sein, solange wie möglich den Brettrand zu meiden. Die abgebildete Stellung ist für Schwarz recht günstig. Trotzdem läßt sich das Matt bald erzwingen:

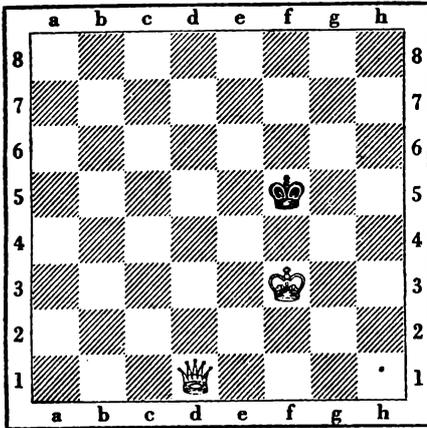
1. K h1—g2 K d5—e4
2. D a1—d1 K e4—e5
3. K g2—f3 K e5—e6



Der schwarze K könnte auch nach f5 ziehen, vgl. die 15. Aufgabe!

4. K f3—f4 K e6—f6
 6. K f4—g5 K f7—g7
 8. K g5—g6 K g8—h8

5. D d1—d6+ K f6—f7
 7. D d6—e7+ K g7—g8
 9. D e7—g7+ matt



14. Aufgabe: Statt des letzten Zuges hätte die D noch auf vier anderen Feldern mattsetzen können. Welches sind diese Felder?

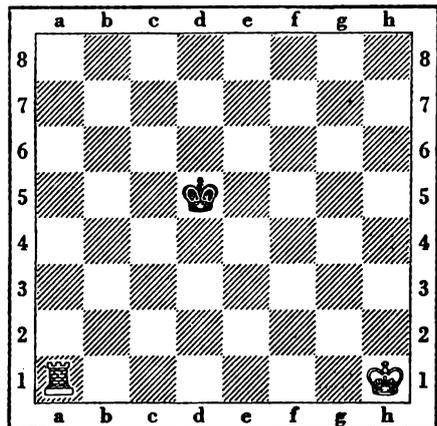
15. Aufgabe: Wenn in dem eben gezeigten Beispiel der schwarze K im 3. Zuge nach f5 geht, entsteht die hier gezeigte Stellung. Wie erreicht Weiß dann am schnellsten das Matt?

Zwei Schachfreunde können hier ein kleines Wettspiel veranstalten, indem sie abwechselnd die schwarzen oder weißen Steine führen und zählen, wer das Matt in den wenigsten Zügen erreicht. Bei bester Führung der weißen Steine ist es in vier Zügen zu erzwingen!

B. Turm und König gegen den König

Auch bei diesem Endspiel ist das Matt nur am Brettrand zu erreichen, und der vereinzelte K muß bestrebt sein, solange wie möglich in der Brettmitte zu bleiben. Das Matt wird in folgender Weise herbeigeführt:

1. K h1—g2 K d5—e4
 2. T a1—d1 K e4—e5
 3. K g2—f3 K e5—e6
 4. K f3—f4 K e6—f6
 5. T d1—d6+ K f6—e7



- | | | | |
|-------------|---------|--------------|------------------|
| 6. K f4—e5 | K e7—f7 | 7. T d6—e6 | K f7—g7 |
| 8. T e6—f6 | K g7—h7 | 9. K e5—f5 | K h7—g7 |
| 10. K f5—g5 | K g7—h7 | 11. T f6—f7+ | K h7—h8 |
| 12. K g5—g6 | K h8—g8 | 13. T f7—f1 | (ein abwartender |

Zug, um den schwarzen K wieder nach h8 zu zwingen. Der T könnte auch nach anderen Feldern der f-Linie ziehen, z. B. nach f2) K g8—h8

14. T f1—f8+ matt.

C. Beide Läufer und König gegen den König

Dieses Endspiel kommt so selten vor, daß es nicht besonders geübt zu werden braucht. Das Matt läßt sich nur in der Ecke erzwingen oder auf einem Felde, was dieser benachbart ist. Zu Übungszwecken ist dieses Endspiel mit Vorteil durchzuführen.

D. Springer, Läufer und König gegen den König

Auch dieses Endspiel ist sehr selten. Die Mattführung ist nicht leicht, und man braucht sich erst damit zu befassen, wenn man bereits einige Spielfertigkeit besitzt. Wer aber schon jetzt seine Kräfte an dieser schwierigen Aufgabe messen will, der muß sich merken, daß das Matt nur auf einem Eckfeld von der Farbe des Läufers möglich ist.

E. Beide Springer und König gegen den König

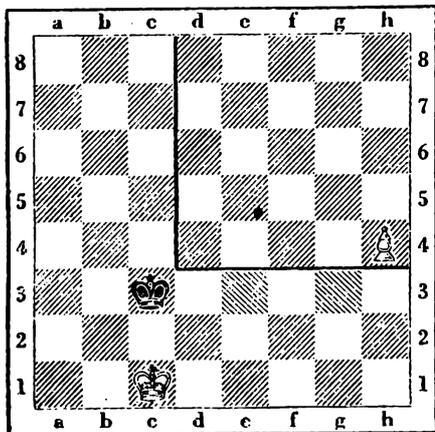
Bei aufmerksamem Spiel ist das Matt nicht zu erreichen. Ebenso wenig vermag natürlich ein einzelner Springer oder Läufer mattzusetzen.

F. Bauer und König gegen den König

Dieses Endspiel kommt häufig vor, und auch ein Anfänger muß sich bereits merken, was hierbei zu beachten ist. Da ein einzelner B nicht mattsetzen kann, muß er in eine Figur verwandelt werden, also in eine D oder in einen T; der vereinzelte K aber muß bestrebt sein, diese Umwandlung zu verhindern.

Ist der B nicht von seinem K unterstützt, so muß man prüfen, ob der vereinzelte K den B erreichen kann, bevor die Umwandlung vollzogen ist. Man denke sich den B in einem Quadrat stehen, dessen

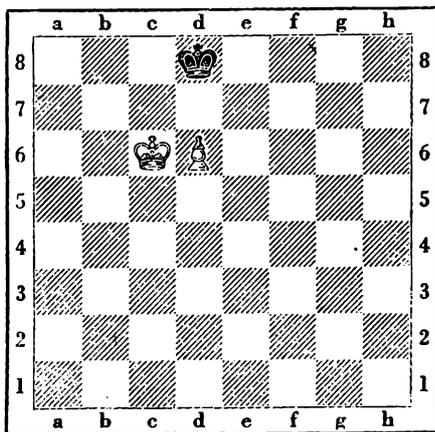
eine Seite durch das Standfeld des B und sein Umwandlungsfeld begrenzt ist, wie die Abbildung zeigt! Vermag der feindliche K dieses Quadrat zu betreten, so erobert er den B. Ist in der Ab-



bildung Schwarz am Zuge, so tritt er mit K c3—d4 in das Quadrat des B und fängt ihn, ehe er die Umwandlung in eine Figur vollziehen kann! Probiert, ob der B entfliehen kann! Mit einem anderen Zuge dürfte Schwarz aber nicht beginnen.

Spielte er etwa K c3—d3, so wäre er nicht im Quadrat des B und Weiß würde dann durch h4—h5 gewinnen.

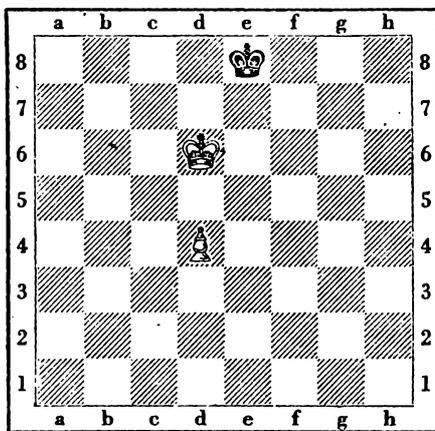
Ist in der abgebildeten Stellung aber Weiß am Zuge, so spielt er h4—h5. Der B steht nunmehr in dem kleineren Quadrat h5—e5—e8—h8, das der feindliche K nicht erreichen kann. Der B kann dann ungehindert sein Umwandlungsfeld erreichen. Meist wird es möglich sein, den Vormarsch des B durch den eigenen K zu unterstützen. Der feindliche K hat nur dann Aussicht, das Spiel unentschieden zu halten, wenn es ihm gelingt, das Umwandlungsfeld zu erreichen. Wichtig ist dabei für jeden Partner, die „Opposition“ zu erlangen. Unter Opposition versteht man beim Schach die Gegenüberstellung der beiden Könige auf einer Linie oder Reihe (nicht auf einer Diagonale!) mit einem Feld Zwischenraum.



Wäre in der umstehenden Stellung Schwarz am Spiele, so würde er K d8—c8 ziehen, damit die Opposition erreichen und die Partie remis halten; denn antwortet Weiß etwa d6—d7+, so geht der schwarze K nach d8 zurück, und Weiß könnte dann, um seinen B nicht zu verlieren, nur K c6—d6 erwidern. Darauf wäre aber Schwarz patt, die Partie also remis. Man merke sich für die Behandlung dieses Endspieles, daß der B, wenn er die 7. Reihe betritt, nicht Schach bieten darf! Dann wird die Partie stets remis.

Wenn aber Weiß auf den ersten Zug des Schwarzen K c6—c5 antwortet, dann geht Schwarz nach d8 zurück, um auf Weiß K c5—d5 mit K d8—d7 wieder die Opposition zu erlangen. Das Spiel bleibt in jedem Falle remis.

Beginnt in der Abbildung aber Weiß, so gewinnt er durch d6—d7; denn jetzt betritt der B die 7. Reihe, ohne Schach zu bieten! Schwarz kann nur K d8—e7 antworten, worauf Weiß mit K c6—c7

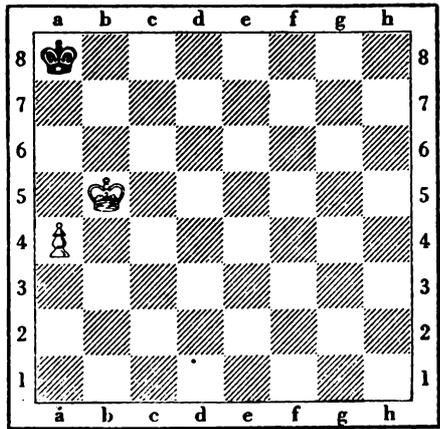


fortfährt und im nächsten Zuge den B zur D führt.

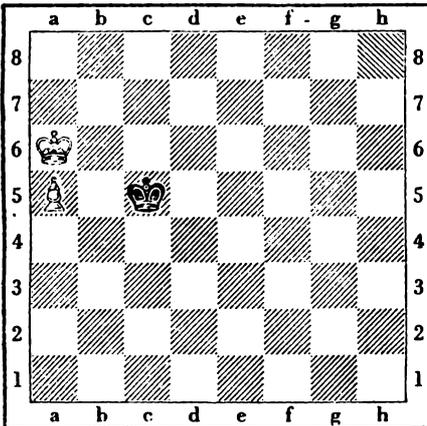
Weiter muß man sich merken: Erreicht ein K die 6. Reihe, und sein B steht hinter ihm, so gewinnt er immer, auch wenn der Gegner die Opposition erlangt. In der nebenstehenden Stellung zieht Schwarz K e8—d8, er hat also die Opposition. Das nützt aber in diesem Falle nichts. Weiß antwortet d4—d5. Es folgt

dann K d8—e8, K d6—c7 und Weiß führt den B in 3 Zügen zur D. 16. Aufgabe: Man stelle die beiden Könige so auf wie in der Abbildung. Der B soll aber nicht auf d4, sondern auf d5 stehen. Schwarz beginnt und zieht wieder K e8—d8. Wie gewinnt Weiß das Spiel? Die Regeln von der Opposition haben aber keine Gültigkeit für Randbauern. Man kann einen Randbauern niemals zur D führen, wenn der feindliche K das Umwandlungsfeld erreicht. Es ist auch

dann nicht möglich, wenn der eigene K vor seinem B steht und auf der 6. Reihe der Opposition gibt. In der hier gezeigten Stellung könnte geschehen: 1. K b5—a6, K a8—b8; 2. K a6—b6, K b8—a8; 3. a4—a5, K a8—b8; 4. a5—a6, K b8—a8. Zieht nun der B nach a7, so ist Schwarz patt. Auf keine Weise ist die Umwandlung des B zu erreichen. Selbst wenn Weiß noch einen L hätte, der nicht von der Farbe des Umwandlungsfeldes wäre, könnte der Gewinn nicht erzwungen werden, auch nicht, wenn mehrere Randbauern auf der gleichen Linie stünden. Man füge in der Abbildung noch einen weißen B auf a5 und einen weißen L auf d2 hinzu und versuche, einen B zur D zu machen. Man wird sehen, es ist unmöglich.



In dem letzten, hier abgebildeten Bauern-Endspiel, das genau so oder ähnlich oft vorkommt, kann der schwarze K zwar nicht das Umwandlungsfeld erreichen, aber doch das Spiel remis halten, indem er den weißen K nicht „heraus“läßt. Schwarz beginnt: K c5—c6, K a6—a7, K c6—c7. a5—a6, wenn Weiß statt dessen den K zieht, stellt sich der schwarze K immer gegenüber) K c7—c8. Nun darf der weiße K nicht nach b6; denn dann erreichte Schwarz durch K c8—b8 doch noch das Umwandlungsfeld. Also versucht Weiß noch Ka7—a8, worauf aber Schwarz die Partie remis hält, indem er immer seinen K auf den Feldern c7 und c8 hin- und herzieht.



II. Endspiele mehrerer Steine gegeneinander

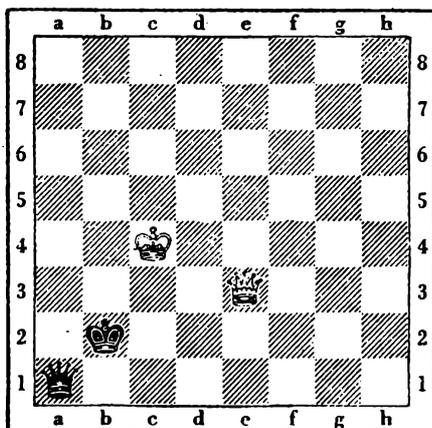
Hier gibt es so viele Möglichkeiten der verschiedenen Figurenverteilung, daß nicht von jeder ein Beispiel gebracht werden kann. Es läßt sich bei diesen Endspielen auch nur in den seltensten Fällen genau angeben, ob sie zum Gewinn für die eine Partei führen oder ob das Spiel unentschieden endet. Das wird immer von der Stellung abhängen. So wird z. B. die D gegen die beiden L meist gewinnen, es gibt aber auch Stellungen, wo die beiden L remis halten können. Besitzen beide Spieler im Endspiel die gleichen Steine, also z. B. jeder eine D oder jeder einen T, so wird die Partie voraussichtlich unentschieden enden; es gibt aber auch hierbei Fälle, wo die eine Partei so ungünstig steht, daß sie das Spiel verliert. Ein Beispiel zeigt die Abbildung. Jeder besitzt nur noch die D. Die schwarze Stellung ist aber so unvorteilhaft, daß Weiß, wenn er am Zuge ist, durch D e3—d2+ in wenigen Zügen das Spiel gewinnt.

17. Aufgabe: Weiß spielt D e3—d2+. Wie geht das Spiel weiter, wenn Schwarz a) K b2—a3, b) K b2—b1 antwortet? Im ersten Fall ist das Matt im 2., im zweiten Falle spätestens im 4. Zuge zu erreichen.

A. Dame gegen Turm

Das ist eins der wenigen Endspiele, von denen man das Ergebnis voraussagen kann: Wer die D hat, muß gewinnen, vorausgesetzt, daß er am Zuge ist. Das Verfahren besteht darin, daß man mit D und K den feindlichen K an den Rand drängt und durch Schachgebote den T zu erobern trachtet. Die schwächere Partei muß bestrebt sein, den T solange wie möglich im Schutze des K zu halten.

Die nachstehende Stellung ist sehr lehrreich und gibt Gelegenheit, zu studieren, wie ein T erobert werden kann, wenn er



von seinem K entfernt steht. Deshalb wollen wir uns etwas eingehender mit ihr befassen.

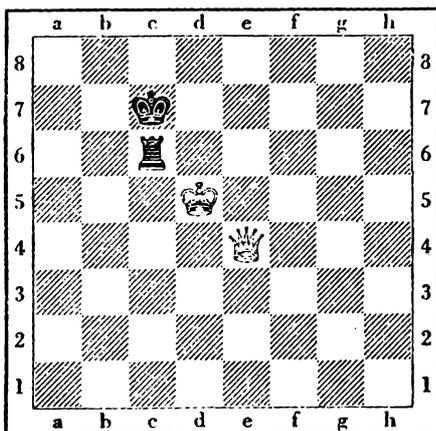
1. D e4—e7+ K c7—b6
2. D e7—e3+ K b6—b7

Warum darf der K nicht nach c7 zurück? Dann würde die D auf a7 Schach bieten und . . . ?

3. D e3—e8

Jetzt ist der T angegriffen: Er muß ziehen, und der weiße K kann dadurch näher an den schwarzen heran.

4. K d5—c5 T c6—b6
5. K d5—e5 K b7—a7



Ein grober Fehler wäre statt dessen K b7—a6. Durch welchen Zug würde dann Weiß die Partie sofort beenden?

5. D e8—d8

T b6—b7

Wieder ist der T angegriffen.

Aber er kann noch im Schutze des K bleiben.

6. K c5—c6

Darauf wäre der Zug K a7—a6 sehr schlecht; denn Weiß würde mit D d8—c8 den T fesseln und im nächsten Zuge schlagen. Schwarz ist also gezwungen, den T zu ziehen und muß ihn sogar vom K entfernen; denn T b7—b8 würde sofortiges Matt zur Folge haben durch . . . ? Dem T stehen also nur die 7 Felder b1, b2, b3, b4, f7, g7 und h7 zur Verfügung. Davon wären die Züge nach b4, b2 und g7 besonders schlecht, weil darauf Weiß Schach bieten (von welchen Feldern aus?) und im nächsten Zuge den T

erobern könnte. Ich will nun zeigen, wie der T verlorengieht, wenn er I. nach b3, II. nach h7 zieht. Die beiden anderen Fälle soll der Leser dann selbst untersuchen.

I.

T b7—b3

7. D d8—a5+

K a7—b8

8. D a5—e5+

K b8—a7

Nach c8 darf der K nicht; denn dann könnte Weiß auf dreifache Weise mattsetzen. Sucht diese drei Züge! Statt nach a7 könnte der K aber auch nach a8 gehen. Wie das Spiel weiterzuführen ist, wird unter a) gezeigt. Zieht der K statt dessen nach a6, so folgt D g7—a1+. Spielt aber Schwarz K a7—b8, so bietet die D von g8 aus Schach und schlägt im nächsten Zuge den T.

9. D e5—g7+

K a7—a8

Und nun setzt Weiß matt durch . . . ?

10. D g7—g8+

T b3—b8

a) K b8—a8

9. D e5—h8+

K a8—a7

Der Leser weiß schon, warum Schwarz nicht den T nach b8 ziehen darf.

10. D h8—g7+

Damit ist dieselbe Stellung erreicht wie nach dem 9. Zuge des Weißen in der vorigen Spielweise.

II.

T b7—h7

7. D d8—d4+

K a7—a8

Nach a6 darf der K nicht; denn dann könnte Weiß auf drei verschiedenen Feldern mattsetzen; auf welchen? Schwarz könnte aber K a7—b8 spielen. Die Fortsetzung darauf wird unter b) gezeigt.

8. D d4—a1+

K a8—b8

Auf T h7—a7 würde Matt folgen durch . . . ?

9. D a1—b1+

Und Weiß schlägt im nächsten Zuge den T.

b) K a7--b8

8. D d4--e5+ K b8--a7 Auf K b8--c8 würde Matt folgen (durch?), auf K b8--a8 aber würde Weiß auf a1 Schach bieten, und es wäre dieselbe Stellung erreicht wie nach dem 8. Zuge des Weißen in der vorigen Spielweise.

9. D e5--a1+ K a7--b8

10. D a1--b1+ mit Turm-Gewinn.

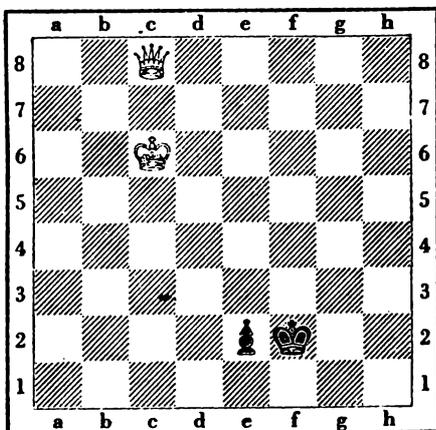
Und nun übe man sich im Abfangen des T in den beiden folgenden Aufgaben!

18. Aufgabe: Schwarz zieht 6. T b7--b1. Wie verläuft dann das Spiel?

19. Aufgabe: Schwarz zieht 6. T b7--f7. Wie verläuft nun das Spiel?

B. Dame gegen Bauer

Dieses Endspiel wird die D immer dann gewinnen, wenn der feindliche B noch nicht bis zur vorletzten Reihe vorgezogen ist. Wenn beide Partner nur noch K und B haben, so ist ihr Bestreben, den B möglichst rasch zur D zu führen, und man sieht oft ein Wettrennen, wer dieses Ziel zuerst erreicht. Die nebenstehende Stellung könnte aus einem solchen Endspiel entstanden sein. Weiß ist früher zur Umwandlung gekommen. Er hat vielleicht mit seinem letzten Zug einen B von c7--c8 gezogen und zur D gemacht. Darauf hat Schwarz seinen B von e3 nach e2 gezogen und will sich nun auch eine D holen. Weiß ist am Spiele. Wie verhindert er, daß Schwarz zur Umwandlung des B kommt? Durch Schachbieten, und geschähe es noch so oft, ist der B nicht zu er-



standen sein. Weiß ist früher zur Umwandlung gekommen. Er hat vielleicht mit seinem letzten Zug einen B von c7--c8 gezogen und zur D gemacht. Darauf hat Schwarz seinen B von e3 nach e2 gezogen und will sich nun auch eine D holen. Weiß ist am Spiele. Wie verhindert er, daß Schwarz zur Umwandlung des B kommt? Durch Schachbieten, und geschähe es noch so oft, ist der B nicht zu er-

obern. Der schwarze K bleibt immer in seiner Nähe. Bietet aber Weiß nicht Schach, so holt sich Schwarz durch e2---e1 D eine D. Der Gewinn ist auf folgende Weise zu erreichen: Weiß muß durch fortwährendes Schachbieten seine D in die Nähe der feindlichen Steine bringen und den schwarzen K zwingen, das Feld e1 zu betreten. Sobald der K dort steht, gibt Weiß kein Schach, sondern zieht seinen K ein Feld näher heran. Nun wird der schwarze K das Feld e1 verlassen, Weiß aber zwingt ihn, wieder zurückzukehren und gewinnt dadurch abermals Zeit, mit seinem K heranzurücken. So geht das Spiel weiter, bis der weiße K neben dem B steht, worauf der von der D geschlagen wird.

Das Spiel nimmt folgenden Verlauf, den man sich merken muß: 1. D c8—f5+, K f2—g1; der schwarze K geht natürlich nicht freiwillig nach e1, um seinen B nicht aufzuhalten. 2. D f5—e4, K g1—f2; 3. D e4—f4+, K f2—g1; 4. D f4—e3+, K g1—f1; 5. D e3—f3+. Jetzt ist Schwarz gezwungen, dem B den Weg zu verstellen, sonst verliert er ihn: K f1—e1. Dadurch gewinnt Weiß aber Zeit, seinen K zu nähern: 6. K c6—d5, K e1—d1; 7. D f3—d3+, K d1—e1; 8. K d5—e4. und so geht das Spiel weiter, das nunmehr leicht zu Ende zu führen ist.

Zwei wichtige Ausnahmen: Die D kann das Endspiel nicht gewinnen gegen Läufer-B, auch nicht gegen Turm-B. Wenn wir in der eben gezeigten Stellung den schwarzen K nach g2 und den B nach f2 stellen, bleibt die Partie immer remis. Es geschieht: 1. D c8—g4+, K g2—h1; 2. D g4—f3+, K h1—g1; 3. D f3—g3+. Und nun stellt sich Schwarz nicht etwa seinem B in den Weg, sondern zieht einfach K g1—h1. Damit bleibt das Spiel unentschieden; denn man vergegenwärtigt sich, daß Weiß jetzt durch D g3×f2 nicht gewinnen könnte.

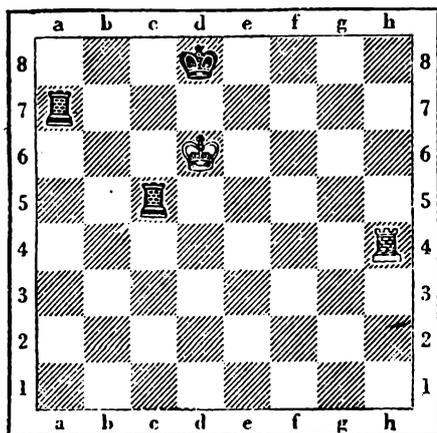
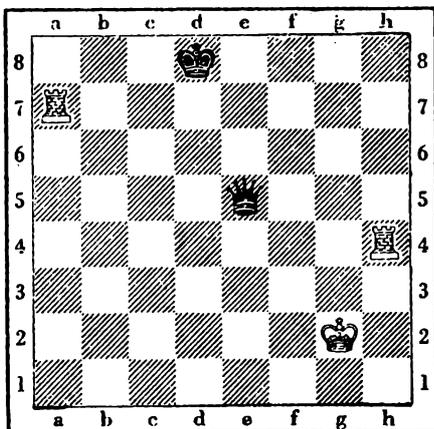
Dasselbe Ergebnis würde erzielt, wenn Schwarz einen Turm-B hätte, wenn also der B auf h2 und der K auf g2 stünde. Es würde geschehen: 1. D c8—g4+, K g2—h1. Schwarz stellt sich freiwillig vor seinen B; denn Weiß darf seinen K in diesem Falle nicht nähern, weil Schwarz dann patt wäre. Bietet aber Weiß auf f3 Schach, so geht der schwarze K nach g1 und droht wieder mit der Umwandlung des B. Weiß kann das Remis nicht vermeiden.

Es sei nochmals betont, daß die D immer gewinnt — auch gegen Läufer- oder Turm-Bauern, wenn der B noch nicht die vorletzte Reihe erreicht hat. Man übe dieses Endspiel an der nächsten Aufgabe: 20. Aufgabe: In der Abbildung ist der schwarze K nach g3, der B nach h3 zu stellen. Weiß am Zuge gewinnt!

C. Dame gegen zwei Türme

Das Spiel bleibt meist unentschieden, doch kann es bei ungünstiger Lage sowohl für die D wie auch für die Türme verlorengehen. Die abgebildete Stellung ist für Schwarz so nachteilig, daß Weiß am Spiel im dritten Zuge die D und damit die Partie gewinnt.

21. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.



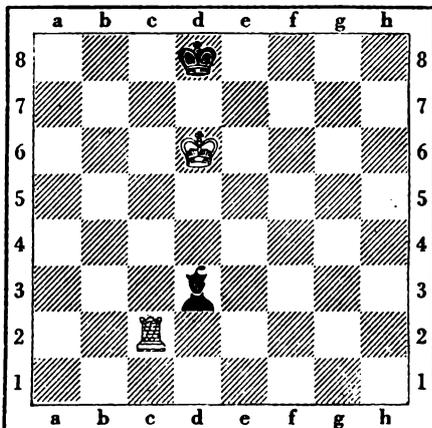
22. Aufgabe: Schwarz am Zuge gewinnt.

D. Turm gegen zwei Türme

Die beiden Türme werden fast immer gewinnen. Bemerkenswert ist die nebenstehende Stellung, die eine uralte Aufgabe zeigt. Weiß droht mit T h4--h8 mattzusetzen. Er könnte aber auch durch K d6×e5 einen T schlagen. Durch einen feinen Zug beseitigt Schwarz beide Gefahren.

E. Turm gegen Läufer

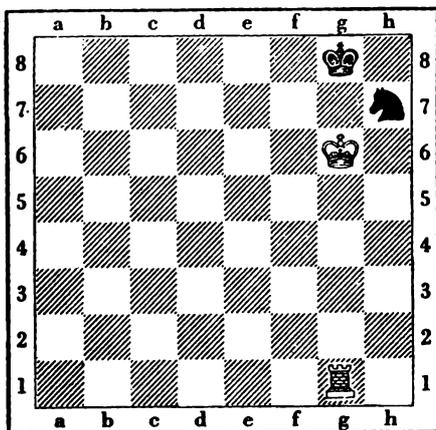
Dieses Endspiel wird meist unentschieden werden. In der abgebildeten Stellung steht der schwarze K aber so ungünstig am Rande, daß der T auf verschiedenen Feldern der 8. Reihe mattsetzen kann. Geht aber Weiß etwa im 1. Zuge nach h2, um dann auf h8 mattzusetzen, entweicht der schwarze K nach c8 und das Spiel endet unentschieden. Der T-Zug nach h2 wäre erst dann gut, wenn der L auf h7 stünde. Tg2 wäre gut, wenn der L auf g6 stünde usw., der T muß also zunächst den L von dem günstigen Feld d3 vertreiben.



23. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.

F. Turm gegen Springer

Dieses Endspiel führt meist zum Remis. In der Abbildung ist aber Schwarz mit seinen



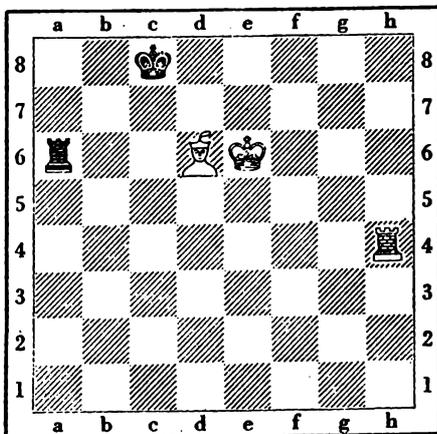
24. Aufgabe: Weiß am Zuge gewinnt.

Figuren so bedrängt worden, daß er die Partie verlieren muß. Wäre Schwarz am Zuge, so dürfte er nicht den K bewegen; denn nach Kg8—f8 folgte Kg6×h7, und Kg8—h8 würde mit Tg1—h1 beantwortet, um dann den S zu schlagen. Schwarz hätte also nur den Zug Sh7—f8+. Darauf würde aber Kg6—f6+ folgen mit baldigem Gewinn. Da aber Weiß am Spiel ist, muß er so ziehen, daß die Stellung nahezu unverändert

bleibt und Schwarz zu dem Zuge Sh7—f8+ gezwungen wird.

G. Turm und Läufer gegen Turm

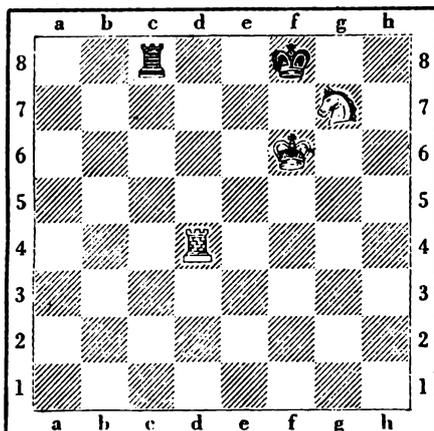
Dieses Endspiel bleibt meist unentschieden. In der abgebildeten Stellung steht aber der schwarze K so ungünstig am Rande, daß Weiß am Zuge das Spiel gewinnt. Er muß zunächst den T nach b4 ziehen, dann droht Matt auf b8, und Schwarz ist gezwungen, T a6—a8 zu antworten. Darauf nimmt Weiß durch K e6—e7 dem schwarzen K das Fluchtfeld d8. Schwarz kann also nur den T bewegen, und dann will Weiß auf b8 mattsetzen. Schwarz zieht aber den T nach a7 und bietet Schach. Damit zieht er aber den Verlust nur hinaus. Die Fortsetzung auf T a8—a7+ wird der Leser nun selbst finden.



25. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.

Die Fortsetzung auf T a8—a7+ wird der Leser nun selbst finden.

H. Turm und Springer gegen Turm

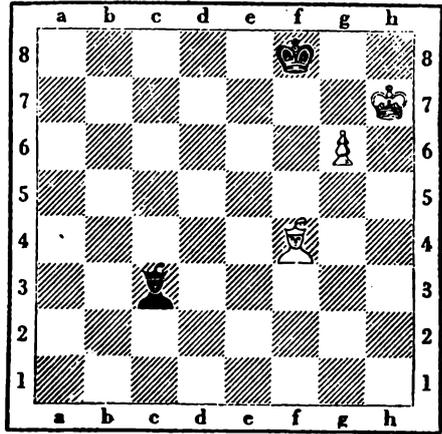


26. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.

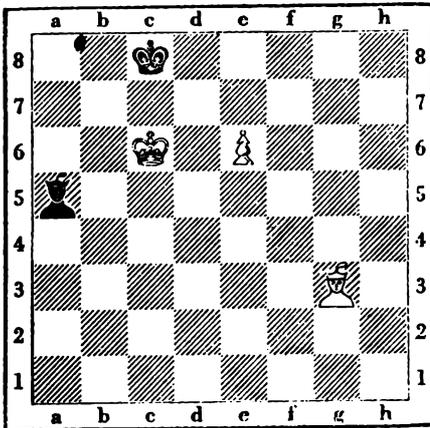
Auch dieses Endspiel führt meist zum Remis. Bei der hier gezeigten Stellung ist der schwarze K aber an den Rand gedrängt worden, und Weiß hat eine Gewinnstellung. Der erste Zug ist etwas versteckt: T d4—g4. Wie nun Schwarz auch darauf antwortet, Weiß spielt im zweiten Zuge S g7—e6+ und erzwingt baldiges Matt oder Turmgewinn.

J. Läufer und Bauer gegen Läufer gegen Läufer

Die schwächere Partei wird versuchen, den L gegen den B abzutauschen, um dadurch das Spiel unentschieden zu halten. In günstigen Stellungen, wie in der hier abgebildeten, ist es aber mitunter möglich, diesen Abtausch zu verhindern. Hier muß der L zunächst von der Diagonale a1—h8 vertrieben werden. Er wird dann versuchen, von f8 aus den weißen B aufzuhalten, aber bei richtigem Spiel gelingt das nicht. Weiß beginnt: 1. L f4—h6+, K f8—e8; 2. L h6—g7, L c3—b4. Die weiteren Züge suche der Leser selbst zu finden!



27. Aufgabe: Weiß am Zuge gewinnt.



25. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.

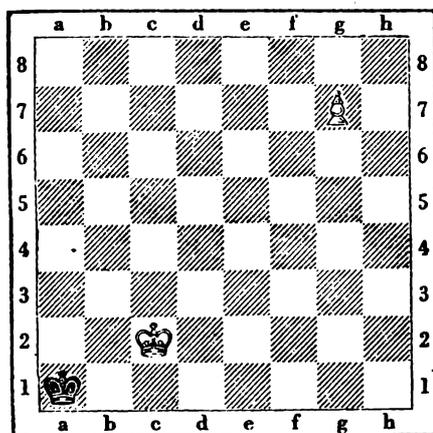
Schwarz ist patt. Wie muß Weiß also den ersten Zug des Schwarzen beantworten?

In der 2. Stellung zieht Weiß einfach e6—e7, und Schwarz kann nicht verhindern, daß der B das Umwandlungsfeld e8 erreicht. Aber Schwarz hat doch eine recht hübsche Antwort, nämlich L a5—d8. Schlägt Weiß darauf den L, so nimmt Schwarz mit dem K wieder, und das Spiel ist remis. Nimmt aber Weiß den L nicht, sondern verwandelt er den B auf e8 in eine Dame, so ist das Spiel ebenfalls remis; denn

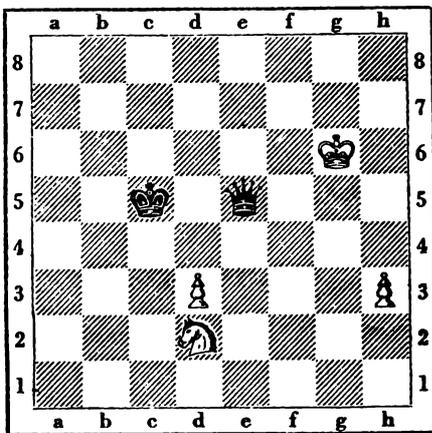
5. Leichtere Übungen im Spiel mehrerer Steine gegeneinander

Wer das Buch bis hierher durchgearbeitet, alle Aufgaben und Endspiele gelöst und nachgezogen hat, kann nun zum Spiel aller Steine gegeneinander übergehen, also Partien spielen; es ist aber doch empfehlenswerter, zunächst erst noch die hier folgenden Übungen zu studieren und daran seine Kräfte für den schwierigeren Kampf vollständiger Partien zu schulen.

Die Übungen beginnen mit ganz leichten Aufgaben. Später führen kurze Hinweise zur richtigen Lösung.

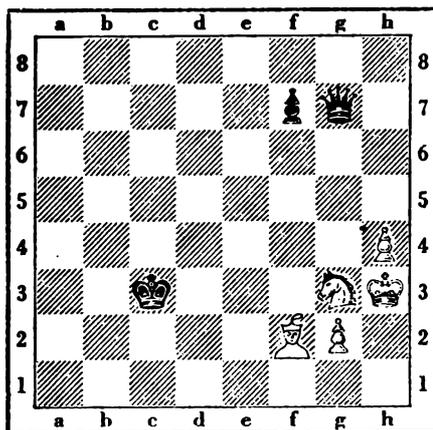


29. Aufgabe: Weiß zieht und setzt mit dem zweiten Zuge matt.

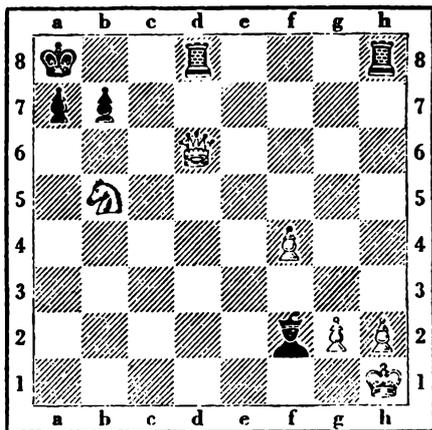


30. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.

Aufgabe 30: Die D ist viel stärker als ein S und 2 B, zumal die B noch nicht weit vorgeschritten sind. Deshalb wird Weiß nur dadurch gewinnen können, daß er die D erobert. Der B d3 wird den Weg dazu zeigen.



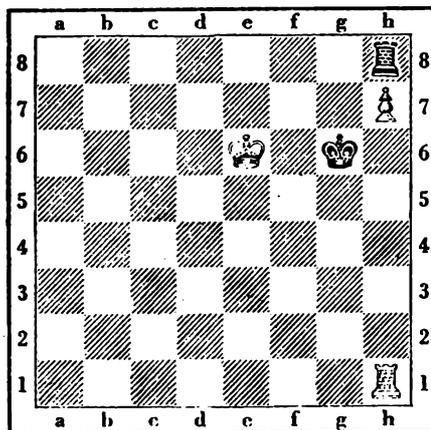
31. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.



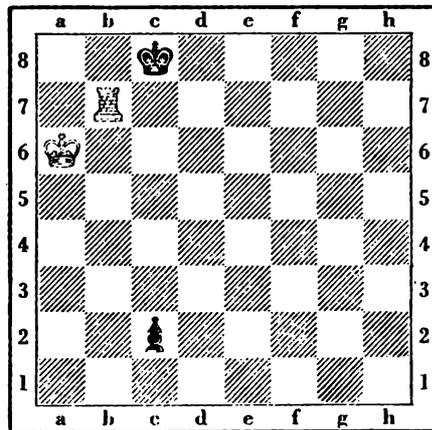
32. Aufgabe: A. Schwarz zieht und setzt im dritten Zuge matt.
B. Weiß zieht $Sb5-c7+$ und setzt im vierten Zuge matt.
(„Ersticktes Matt“.)

Auch bei dieser Stellung wird die schwarze D spätestens im dritten Zuge erobert.

B. Weiß zieht $Sb5-c7+$ und setzt im vierten Zuge matt.
(„Ersticktes Matt“.)



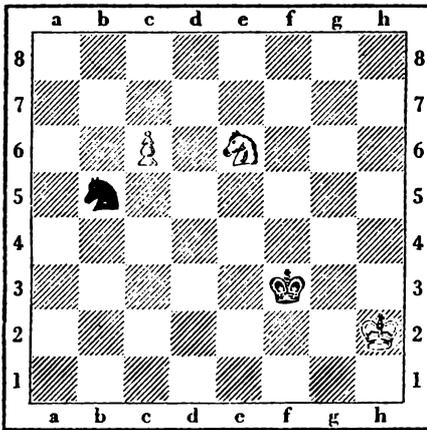
33. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.



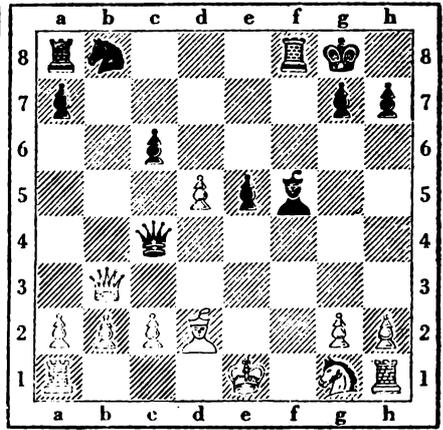
34. Aufgabe: Weiß zieht und erzwingt remis.

Aufgabe 33: Der schwarze K wird an den Rand gedrängt und kommt dann in eine Verluststellung. Daß dabei der weiße B verlorengeht, ist ohne Bedeutung.

Aufgabe 34: Der schwarze B droht, sich in eine D zu verwandeln. Obwohl Weiß am Zuge ist, kann er das nicht verhindern. Er kann das Remis nur dadurch erreichen, daß er sich pattsetzen läßt! Wenn Weiß keinen T hätte, wo müßte dann die schwarze D stehen, um den weißen K pattzusetzen? Wenn man dieses Feld gefunden hat, so ist die Lösung nicht mehr schwer.

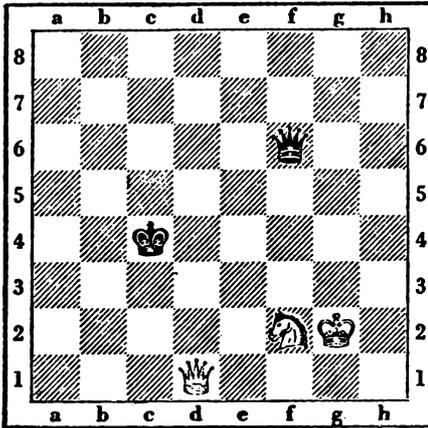


35. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.

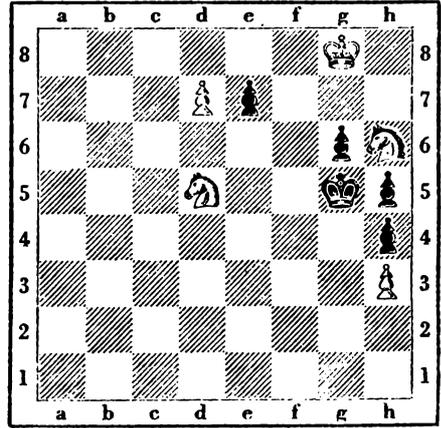


36. Aufgabe: Schwarz setzt in drei Zügen matt. (Schluß einer Meisterspartie.)

Aufgabe 35: Da ein S allein nicht gewinnen kann, muß der B zur D geführt werden. Das geht aber nicht, solange der schwarze S das Feld c7 beherrscht. Es muß also für Weiß ein Zug gefunden werden, der den schwarzen S zwingt, die Beherrschung des Feldes c7 aufzugeben.

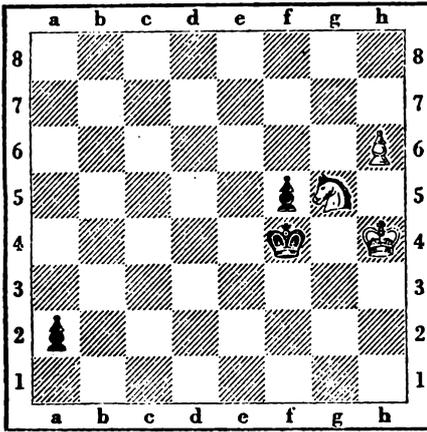


37. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.

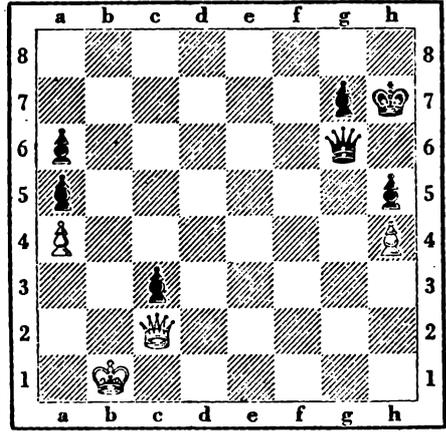


38. Aufgabe: Wie muß Weiß spielen, um den schwarzen K bereits mit dem 2. Zuge mattzusetzen?

Aufgabe 37: Da der schwarze K nicht mitten auf dem Brett mattgesetzt werden kann, ist der Gewinn nur durch Eroberung der schwarzen D zu erzielen. Durch Schachgebote muß der K auf „gefährliche Felder“ getrieben werden. Das sind z. B. die Felder c3, c5, d6, e5. Beträte der K eins dieser Felder, so würde der S Schach bieten und im nächsten Zuge die D erobern. Auch das Feld d4 ist gefährlich, falls die weiße D von a1 oder b2 aus Schach bieten könnte; denn dadurch würde ebenfalls die schwarze D verlorengehen. Weiß darf den K nicht an den linken Rand entweichen lassen und beginnt deshalb mit 1. D d1--a4+, worauf Schwarz am besten K c4—d5 erwidert.



39. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.



40. Aufgabe: Weiß zieht und hält remis.

Aufgabe 39: Beide Parteien haben einen B kurz vor dem Umwandlungsfeld, aber Schwarz ist um ein Tempo voraus. Weiß darf deshalb nicht mit h6—h7 beginnen; denn Schwarz würde a2—a1 D antworten und damit die Partie gewinnen. Wenn der schwarze K statt auf f4 auf e5 stünde, dann freilich wäre der Anfang h6—h7 gut; denn falls darauf a2—a1 D folgt, so geschieht h7—h8 D + und erobert die feindliche D auf a1. Diese Erwägung führt zu dem Lösungszug 1. S g5—e6+. Ob nun der K nach e5, e4, e3 oder f3 zieht, immer gewinnt Weiß die Partie. Man untersuche diese vier Fälle!

Aufgabe 40: Das Endspiel D + 5 B gegen D + 2 B ist im allgemeinen immer für die stärkere Partei gewonnen. Die hier abgebildete Stellung aber, die nicht erfunden wurde, sondern das Ende einer wirklich gespielten Partie zeigt, ist so günstig für Weiß, daß er remis halten kann.

6. Die wichtigsten Spielgesetze

Im Laufe der Jahrhunderte, während derer sich das Schach bei den Kulturvölkern entwickelte und immer mehr verbreitete, sind einige Spielgesetze eingeführt worden, die nötig waren, um Streitigkeiten zu vermeiden. Nur die wichtigsten seien hier angeführt:

Vor Beginn der Partie wird um die Farben gelost. (Ein Spieler nimmt etwa in die eine Hand einen weißen, in die andere einen schwarzen Bauern und läßt den Gegner wählen.) Wer Weiß hat, beginnt das Spiel. Bei allen folgenden Partien wird immer mit der Farbe gewechselt.

Die beiden wichtigsten Gesetze sind folgende:

1. Wer einen Zug ausgeführt, den bewegten Stein also losgelassen hat, darf unter keinen Umständen den Zug wieder zurücknehmen! Wer gegen diese Regel verstößt, wird immer ein Stümper bleiben. Erst genau überlegen, dann ziehen!
2. Wer einen Stein ergreift oder auch nur berührt, muß ihn ziehen! Berührt man einen feindlichen Stein, um ihn zu schlagen, so muß er auch geschlagen werden, selbst wenn man erkennt, daß der Zug fehlerhaft ist. (Will man einen Stein, der nicht genau auf seinem Felde steht, zurechtrücken, so muß man dies vorher ausdrücklich bemerken!)

Diese beiden wichtigsten Spielgesetze müssen von Anfang an streng eingehalten werden!

Außerdem gehört es zum guten Benehmen beim Schachspielen, daß man seinen Gegner nicht drängt, schneller zu spielen als er gewöhnt ist, daß man selbst aber nicht gar zu lange überlegt, vor allem, wenn der Partner seine Züge rasch ausführt, daß man während des Spieles keine überflüssige Unterhaltung führt, daß man bei einem Siege weder prahlt noch triumphiert, bei einer Niederlage keine Verstimmung zeigt, des Gegners Erfolg nicht herabsetzt, den eigenen Verlust nicht mit allerlei Gründen zu entschuldigen sucht usw.

7. Was ist bei der Eröffnung der Schachpartie zu beachten!

Die ersten Züge, Eröffnung genannt, sind der wichtigste Teil der Schachpartie, weil ein Fehler am Anfang bereits die Ursache zum Verlust des Spieles sein kann. Wer das Schach ohne Anleitung eines erfahrenen Spielers erlernt, weiß nicht, worauf er sein Augenmerk bei der Eröffnung richten muß, und erst nach vielen trügerischen Erfahrungen lehren ihn seine Mißerfolge, was bei den ersten Zügen beachtet werden muß.

Meine lernenden Leser sollen nicht diesen langen Umweg gehen. Wer sich einige wenige wichtige Eröffnungsregeln merkt und alle die Ratschläge und Lehren der folgenden Ausführungen beherzigt, wird bald allen Mitspielern überlegen sein, die dieses Büchlein nicht studieren.

Erster Ratschlag: In der Eröffnung dürfen nur wenige Bauernzüge ausgeführt werden!

Das Ziel, den feindlichen König mattzusetzen, kann nur durch Figurenspiel erreicht werden. Wenn der eine Partner rasch seine Figuren entwickelt, während der andere fast nur mit Bauern zieht, so wird der erstere bald im Vorteil sein, weil die Figuren schneller an den feindlichen König herankommen und auch eine größere Wirkungskraft besitzen als die Bauern.

Nun könnte man aber sagen: Ohne Bauernzüge ist doch die Entwicklung der Figuren nicht möglich. Wie sollten sonst Dame und Läufer ins Spielfeld gelangen?

Dieser Einwurf ist richtig, aber man darf nur so viele Bauernzüge ausführen wie unbedingt zur Entwicklung der Figuren erforderlich sind.

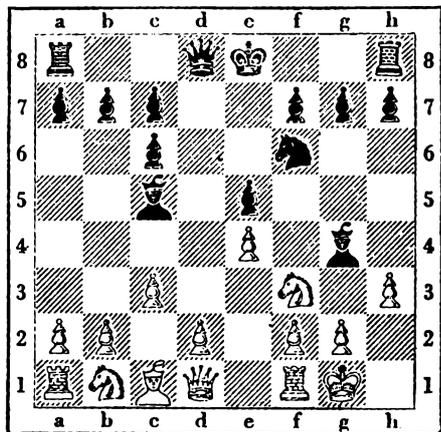
Als bester Anfang gilt e2—e4; denn dadurch wird sowohl dem Lf1 wie auch der Dame der Weg freigemacht. Die beiden Springer können ohne weiteres über f3 oder c3 ins Spiel gebracht werden. Man merke sich schon jetzt, daß es nicht gut ist, sie nach h3 oder a3 zu entwickeln; denn man soll einen Springer nicht ohne Grund an den Brettrand ziehen, weil er dort geringere Wirkungskraft besitzt: Von h3 aus beherrscht ein Springer 4, von f3 aus aber 8 Felder!

Wie bringt Weiß aber den Lc1 „hinaus“? Vorteilhaft wäre es, wenn man auch den d-Bauern zwei Schritt ziehen könnte; denn nach d2--d4 könnte auch der Lc1 beliebig weit entwickelt werden. Aber meist wird der Zug d2--d4 nicht ohne weiteres auszuführen sein; denn nach 1. e2--e4 ist Schwarz am Zuge und antwortet in den meisten Fällen — weil es auch für ihn die beste Eröffnung ist — 1. e7--e5. Dann ist aber das Feld d4 durch den schwarzen Bauern auf e5 bedroht. Zöge jedoch Weiß deshalb nur 2. d2--d3, so wäre das auch nicht vorteilhaft; denn dadurch würde dem Lf1 der Weg versperrt. Aus diesem Grunde wird in den meisten Fällen so verfahren, daß Weiß erst dann den d-Bauern zieht, wenn er bereits den Lf1 nach e4 oder b5 entwickelt hat. Man sieht also: Es genügen zwei Bauernzüge, um mit den Springern, den Läufern und der Dame gegen den feindlichen König vorgehen zu können.

Nun müssen wir noch untersuchen: Wie können die Türme ohne Bauernzüge entwickelt werden? Man beachte, daß die Türme nicht zu früh am Kampf teilnehmen sollen. Es wäre unklug, sie schon am Anfang mitten ins Spielfeld zu bringen; denn da sie neben der Dame die wertvollsten Figuren sind, müßten sie vor den Angriffen der feindlichen Springer und Läufer zurückweichen und würden dadurch die Entwicklung der eigenen Partei hemmen. Wenn noch keine oder erst wenige leichte Figuren getauscht sind, dann empfiehlt es sich, die Türme auf der Reihe ihrer Standfelder zu lassen, die weißen Türme also auf der ersten, die schwarzen auf der achten Reihe. Hier sind sie den Angriffen der feindlichen Bauern und leichten Figuren wenig ausgesetzt und können doch ins Spiel mit eingreifen, vor allem, wenn sie von ihrem Platz aus recht viele freie Felder ihrer Linie bestreichen. Für die rechte Partieführung gilt deshalb: Man muß die Türme möglichst auf freie Linien stellen, wo ihre Wirkung nicht durch eigene Bauern gehemmt wird oder wo diese Bauern schon weit vorgerückt sind. Die Türme auf den ersten oder achten Reihen schützen dann ihre Bauern und unterstützen deren weiteres Vorgehen, ohne daß sie selbst Gefahren ausgesetzt sind.

Wie bringt man nun die Türme von ihren Eckfeldern schnell auf solche wirkungsvolle Felder? In den meisten Fällen geschieht das durch die Rochade. Wenn Weiß z. B. kurz rochiert, so kommt sein Turm auf f1 zu stehen. Ist nun der f-Bauer bereits nach f4 oder noch weiter vorgerückt, so wirkt der T von f1 aus gut auf diese freie Linie. Steht aber der f-Bauer noch auf seinem Ausgangsfeld und ist er etwa durch den Springer auf f3 am Vorrücken gehemmt, so wird es oft gut sein, den Turm nach e1 zu ziehen und von da aus am Spiel teilnehmen zu lassen. Dagegen ist es meist nicht zu empfehlen, den Turm von f1 nach d1 zu ziehen (es ist bei diesen Überlegungen immer angenommen, daß die Dame und die leichten Figuren bereits entwickelt sind), denn das ist fast immer der beste Platz für den Turm a1. Wenn man also einen Turm nach d1 oder e1 ziehen will, so muß man immer überlegen, ob auch dem anderen Turm noch ein wirkungsvolles Entwicklungsfeld zur Verfügung steht. — Alle diese Ausführungen, die hier für die Entwicklung der weißen Türme gemacht worden sind, gelten in entsprechender Weise auch für Schwarz.

Mitunter hat man Gelegenheit — allerdings nur in seltenen Fällen —, den Turm auch ohne Rochade zur Wirkung zu bringen. Das ist vor allem dann möglich, wenn der Gegner rochiert hat und seine Königsstellung Schwächen zeigt, die Veranlassung geben, einen Sturm darauf zu unternehmen. Ein Beispiel wird das klarmachen: In der abgebildeten Stellung hat Weiß zuletzt h2—h3 gezogen, um



den Läufer g4 zu vertreiben. Dieser Zug ist schlecht; denn er schwächt die weiße Königsstellung. Die Partie wurde vor etwa 100 Jahren gespielt. Der Führer der Schwarzen, A. Anderssen,

war damals der stärkste Schachspieler Deutschlands. Er nutzte den Fehler seines Gegners in folgender Weise aus: h7--h5. Dadurch wirkt plötzlich der bisher untätige Turm h3 mit, ohne daß er bewegt worden ist. Es geschah weiter: h3×g4, h5×g4. Schwarz hat jetzt zwar eine Figur weniger, aber sein Turm bestreicht alle Felder der h-Linie, Springer und Läufer stehen angriffsbereit, und außerdem droht der gefährliche Bauernzug g4--g3. Weiß, dessen Damenflügel nicht entwickelt ist (der unnütze Bauernzug e2--c3 ist schuld daran!), muß dem Angriff erliegen.

Man merke sich also — was auch diese Partie lehrt —, daß sich jeder unnütze Bauernzug in der Eröffnung straft! Man muß immer bestrebt sein, mit möglichst wenig Zügen möglichst viele Figuren zu entwickeln.

Die zweite wichtige Eröffnungsregel, gegen die Anfänger auch oft verstoßen, lautet:

Ziehe nicht mehrmals mit einer Figur, solange deine Entwicklung noch nicht beendet ist!

In einer Anfängerpartie geschahen folgende Züge: 1. e2—e4, 1. e7—e5; 2. L f1—c4, 2. S b8—c6; 3. S g1—f3, 3. L f8—e7; 4. L c4—b5. Das ist schlecht; denn der Läufer hat zweimal gezogen, um nach b5 zu gelangen; er hätte dieses Feld aber bereits in einem Zuge durch L f1—b5 erreichen können. Warum hat Weiß den Läufer von c4 nach b5 gezogen? Er hat sich wohl folgendes gedacht: Schwarz hat den Bauern e5 durch den Springer c6 gedeckt. Wenn ich meinen Läufer nach b5 ziehe, kann ich im nächsten Zuge den Springer c6 abtauschen und darauf mit S f3×e5 einen Bauern gewinnen. Vielleicht sieht Schwarz das nicht!

Was ist an diesem Gedankengang falsch? Der letzte Satz gibt Auskunft. Rechne nie mit der Unachtsamkeit oder Dummheit des Gegners! Dadurch hat sich schon mancher zu schlechten Zügen verleiten lassen und ist dann, wenn der Partner den Plan doch erkannt hat, in Nachteil geraten. Man muß vielmehr immer annehmen: Der Gegner sieht alles; er findet die beste Antwort! Wer so rechnet, der wird bestrebt sein, selbst immer den

stärksten Zug zu finden und wird schnell Fortschritte machen. In der gezeigten Eröffnung zog Schwarz: 4. d7—d6 und brachte damit des Gegners Plan zum Scheitern. Nach 5. d2—d3, 5. S g8—f6 sieht man, daß Schwarz in der Entwicklung etwas voraus ist; er hat eine Figur mehr im Spiel, weil Weiß mit seinem Läufer zweimal gezogen hat. Man vermeide also in der Eröffnung derartigen Zeitverlust!

8. Fehlerhafte Verteidigungszüge einer häufig gespielten Eröffnung

Wie bereits erwähnt wurde, ist es am besten, eine Partie mit e2—e4 zu beginnen, weil dadurch zwei langschrittigen Figuren (D und L) der Weg ins Spielfeld geöffnet wird. Zu diesem Zwecke würde zwar auch c2—c3 genügen, aber e2—e4 ist deshalb viel stärker, weil dadurch zugleich die Brettmitte, das Zentrum, besetzt wird und weil außerdem dem L c1 nicht der Weg verstellt wird. Zöge Weiß nämlich nur e2—e3 und später vielleicht noch d2—d4, so hätte der weiße Damenläufer nur das Feld d2 zur Entwicklung; wenn aber der Königsbauer auf e4 steht, so kann der L, je nach der Lage des Spieles, nach d2, e3, f4 oder g5 gezogen werden.

Wir merken uns also: Der beste Anfang einer Schachpartie ist der Zug 1. e2—e4.

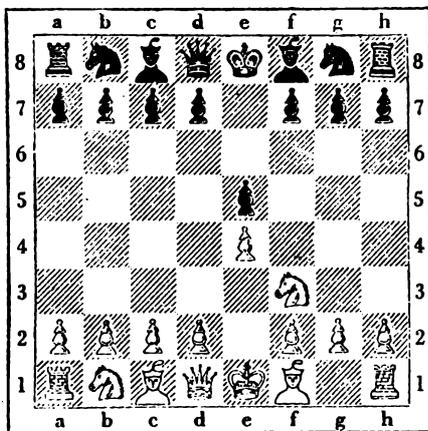
Für Schwarz gilt natürlich aus den gleichen Gründen dasselbe. Er hat keine stärkere Antwort als 1. e7—e5. Daß aber auch andere Züge möglich sind, werden wir später sehen.

Wie setzt Weiß nun das Spiel fort? Im vorigen Abschnitt war zu lesen, daß man in der Eröffnung keine Zeit mit unnützen Bauernzügen verlieren soll. Schnell Figuren entwickeln! Das ist das Wichtigste. Weiß könnte also 2. S g1—f3 ziehen. Gut wäre auch 2. S b1—c3 oder 2. L f1—c4. Könnte Weiß im 2. Zuge nicht auch die Dame entwickeln? Das wäre schlecht. Spielt er etwa 2. D d1—c2, so wird dem L f1 der Weg versperrt. Zieht Weiß die Dame nach f3, so nimmt sie dort dem S g1 sein wichtigstes Entwicklungs-

feld. Geht sie aber noch weiter, nach g4 oder h5, so wird sie bald von den feindlichen Läufern und Springern angegriffen. Weiß muß dann immer mit der Dame ziehen und hat keine Zeit, seine anderen Figuren zu entwickeln. Wir merken uns deshalb als weitere wichtige Regel: Die Dame darf nicht zu zeitig ins Spiel gebracht werden!

Der beste Zug, der auch am meisten angewendet wird, ist: 2. S g1—f3. (Vgl. die Abbildung!)

Damit entwickelt Weiß eine Figur und greift gleichzeitig den B c5 an. Schwarz ist nun gezwungen, diesen Stein zu decken. (Daß er aber auch mit 2. S g8—f6 einen Gegenangriff auf den Bauern e4 ausführen kann, werden wir erst später untersuchen, weil das ein schwierigeres Spiel ergibt.)



Der angegriffene B c5 kann auf verschiedene Weise durch Schwarz geschützt werden: Durch einen Springerzug: S b8—c6, durch zwei Bauernzüge: d7—d6 oder f7—f6, durch einen Läuferzug: L f8—d6 und durch zwei Damenzüge: D d8—e7 oder D d8—f6. Nur die ersten beiden Verteidigungen sind gut, der Springerzug ist am besten. Die übrigen vier Züge sind schlecht, der Bauernzug f7—f6 ist sogar sehr schlecht.

Da man aber gerade aus Fehlern viel lernen kann, wollen wir nun untersuchen, warum diese vier Erwidierungen für Schwarz nachteilig sind.

a) Schwarz antwortet 2. f7—f6?

Wie bereits gesagt, ist das der schlechteste der sechs Verteidigungszüge; denn er schützt den angegriffenen Bauern in Wirklichkeit gar nicht; Weiß schlägt ihn nämlich trotzdem: 3. S f3×e5. Nimmt nun Schwarz den Springer durch 3. f6×e5, so setzt er sich einem

gefährlichen Angriff aus; denn es folgt: 4. D d1--h5+. Widerspricht dieser Zug nicht der Regel, daß die Dame nicht zu zeitig ins Spiel gebracht werden soll? Nein! Hier wirkt die Dame als starke Angriffsfigur und bedroht den feindlichen König. Schwarz muß das Schach decken und hat keine Zeit, mit seinen Figuren die weiße Dame zu vertreiben. Wenn nun Schwarz durch 4. g7—g6 das Schachgebot der Dame abwehrte, so folgte D h5×e5+, und die Dame nähme im nächsten Zuge noch den Turm h8. Weiß hätte dann einen Turm gewonnen und nur einen Springer verloren, er hätte also die Qualität gewonnen und Aussicht auf den Sieg. Deshalb zieht Schwarz nicht 4. g7—g6, sondern 4. K e8—e7. Aber auch nach diesem Zuge geht die Partie verloren. Es folgt: 5. D h5×e5+, 5. K e7—f7; 6. L f1—c4+, 6. K f7—g6. Obwohl Weiß einen Springer weniger hat, steht er doch bedeutend besser; denn er hat bereits zwei Figuren entwickelt, Schwarz aber noch keine. Außerdem ist der schwarze König einem gefährlichen Angriff ausgesetzt. 7. D e5—f5+, K g6—h6; 8. d2—d4+. Jetzt wirkt noch eine dritte weiße Figur auf den schwarzen König ein: Der L c1 bietet Schach. 8. g7—g5; 9. h2—h4. Nun droht Weiß, mit dem L c1 den Bauern g5 zu schlagen. Da dann gleichzeitig der schwarze König und die schwarze Dame bedroht wären, würde Schwarz die Dame verlieren und damit natürlich auch die Partie. Schwarz zieht deshalb: 9. K h6—g7, aber es gibt für ihn keine Rettung mehr. 10. D f5—f7+, 10. K g7—h6; 11. h4×g5++. Ein Doppelschach durch Turm und Bauern! Schwarz ist matt.

Nun müssen wir aber noch die Frage untersuchen: Hat Schwarz immer die beste Antwort gefunden, oder gibt es an irgendeiner Stelle für ihn eine stärkere Verteidigung? Wer die ersten Züge der Eröffnung noch einmal nachspielt, wird finden, daß Schwarz im 6. Zuge nicht unbedingt K f7—g6 ziehen muß, er kann auch 6. d7—d5 antworten. Dieser Bauer geht zwar sofort verloren, aber dem L c8 ist jetzt der Weg frei geworden, und das bringt dem bedrängten König doch etwas Hilfe. Es folgt: 7. L c4×d5+, K f7—g6; 8. h2—h4. Nun will Weiß mit dem gefährlichen Zug h4—h5+ fortfahren. Um diese Drohung abzuwehren, zieht Schwarz: 8. h7—h6

und verschafft so seinem König das Fluchtfeld h7. Jetzt sieht jeder, wie gut der Zug 6. d7—d5 war; denn wenn der Bauer noch auf d7 stünde, könnte Weiß mit D e5—f5 mattsetzen, so aber verhindert dies der L c8. Nun hat Weiß die hübsche Fortsetzung: 9. L d5×b7; denn Schwarz darf ja nicht L c8×b7 antworten, weil darauf die weiße Dame auf f5 mattsetzen würde. Er zieht am besten: 9. L f3—d6 und bedroht die weiße Dame. 10. D e5—a5. Die Dame bleibt auf der 5. Reihe, damit Schwarz nicht den L b7 schlagen kann. Nun sieht es aus, als ob Schwarz den Turm a8 verlieren müßte, aber es gibt noch eine Möglichkeit, den Schaden etwas zu verringern: 10. S b8—c6. Dieser Springer, der die weiße Dame angreift, wird geopfert, um den wertvolleren Turm a8 zu retten! 11. L b7×c6, 11. T a8—b8. Durch den Zug 6. d7—d5 ist Schwarz zwar dem Matt entgangen; er hat aber vier Bauern weniger und wird also die Partie verlieren.

Wir fragen uns noch einmal: Konnte Schwarz besser spielen? Ja, ganz am Anfang. Nachdem Schwarz durch 2. f7—f6 einen Fehler begangen hat, darf er im dritten Zug durch f6×e5 nicht noch einen zweiten folgen lassen. Am besten ist hier 3. D d8—e7. Darauf muß Weiß 4. S e5—f3 antworten; denn jetzt wäre D d1—h5+ falsch. Schwarz würde g7—g6 antworten, und wenn dann 5. S e5×g6 folgt, so darf Schwarz zwar diesen Springer nicht durch 5. h7×g6 wiedernehmen (die weiße Dame würde darauf den Turm h8 schlagen!), sondern er spielt 5. D e7×e4+ und läßt dann D e4×g6 folgen. Nachdem Weiß richtig 4. S e5—f3 gezogen hat, ist die beste Erwiderung für Schwarz: 4. d7—d5. (Nicht gut wäre 4. D e7×e4+; denn dadurch gewänne Schwarz zwar seinen Bauern zurück, aber Weiß erwiderte 5. L f1—e2 und hätte dann ein sehr gut entwickeltes Spiel.) Die weiteren Züge -- für beide Parteien die besten -- sind: 5. d2—d3, 5. d5×e4; 6. d3×e4, 6. D e7×e4+; 7. L f1—e2 oder L c1—e3. Weiß hat die bessere Stellung.

b) Schwarz antwortet 2. L f8—d6?

Dadurch wird nicht nur der angegriffene B e5 gedeckt, sondern gleichzeitig eine Figur entwickelt. Trotzdem ist der Läuferzug

schlecht; denn auf dem Feld d6 hemmt der L den B d7. Wenn aber dieser B nicht ziehen kann, dann kann der L e8 auch nicht nach e6, f5 oder g4 gelangen. Schwarz müßte deshalb bald b7—b6 ziehen und den L nach b7 entwickeln. Dort stünde er aber nicht so wirkungsvoll wie auf der Diagonale e8—h3.

c) Schwarz antwortet 2. D d8—e7?

Das ist ebenfalls schlecht; denn auf e7 versperrt die D dem L f8 den Weg.

d) Schwarz antwortet 2. D d8—f6?

Auch diese Verteidigung ist schlecht; denn auf f6 nimmt die D dem S g8 sein bestes Entwicklungsfeld. Außerdem soll man — wie bereits ausgeführt — die D nicht so früh ins Spiel bringen.

Die beiden guten Verteidigungen 2. S b8—c6 und 2. d7—d6 werden im nächsten Abschnitt mit behandelt werden.

9. Die gebräuchlichsten Eröffnungen

(Mit erläuterten Meisterpartien)

Nachdem im 7. Abschnitt einige allgemeine Eröffnungsregeln erklärt worden sind und im vorigen Abschnitt auf fehlerhafte Antworten des Schwarzen im 2. Zuge des sehr häufigen Particeanfanges 1. e2—e4, 1. e7—e5; 2. S g1—f3 hingewiesen wurde, sollen nur die gebräuchlichsten Eröffnungen mit beiderseits guten Zügen gezeigt werden.

Es gibt viele Möglichkeiten, eine Partie zu eröffnen; denn wenn man auch 1. e2—e4, 1. e7—e5 als besten Anfang ansehen kann, so kann sich doch das Spiel danach auf die verschiedenste Weise weiterentwickeln. Außerdem gibt es neben dieser Eröffnung noch andere Spielweisen, die ebenfalls gut sind.

In den letzten Jahrhunderten ist die Eröffnungslehre immer mehr erweitert und vertieft worden, sie ist aber auch heute noch nicht abgeschlossen. Auf all die verschiedenen Angriffe hat man die besten Verteidigungen gesucht und gefunden; aber immer wieder werden neue Züge ausprobiert.

Die Meister des Spieles können wohl auf jeden Eröffnungszug die

richtige Antwort angeben, aber das erfordert ein umfassendes Gedächtnis und soll von dem Anfänger nicht verlangt werden. Aus der großen Zahl der verschiedenen Spielanfänge sollen deshalb nur die erläutert werden, die am häufigsten vorkommen, und auch diese nur bis zum 5. oder 6. Zug, wenn sie auch mitunter bis zum 15. Zug oder weiter erforscht sind. Es genügt für den Anfang, wenn man alle Partien bis zum 5. oder 6. Zug fehlerlos eröffnen kann. Später, wenn die Spielstärke zugenommen hat, kann man an der Hand eines ausführlicheren Lehrbuches seine Kenntnisse erweitern. Um die verschiedenen Eröffnungen kurz bezeichnen zu können, hat man ihnen Namen gegeben, meist nach ihren Erfindern oder nach den Städten oder Ländern, in denen diese Spielweisen zuerst erforscht wurden.

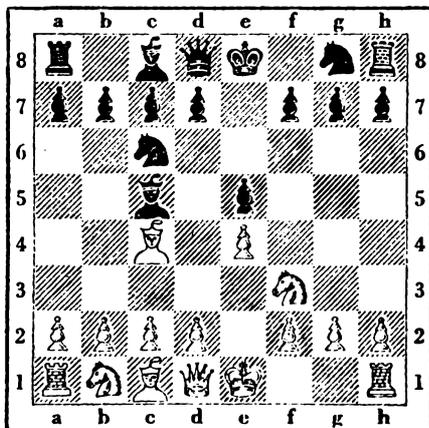
1. Die Italienische Partie

1. e2—e4 1. e7—e5
 2. Sg1—f3 2. Sb8—c6

Das ist die beste Verteidigung; denn Schwarz deckt dadurch den Bauern und entwickelt gleichzeitig eine Figur. Weiß hat darauf die guten Fortsetzungen Lf1—c4 oder Lf1—b5 oder d2—d4.

3. Lf1—c4 3. Lf8—c5

Beide Parteien haben sich gut entwickelt. Weiß hat nun verschiedene Möglichkeiten, das



Spiel fortzusetzen. Er kann 4. d2—d3 ziehen, auch 4. 0—0 ist gut, spannende Kämpfe entstehen nach dem B-Offer b2—b4, wie die folgende Partie zeigt, am stärksten ist aber wohl:

4. c2—c3

Weiß will d2—d4 folgen lassen, um das Zentrum zu besetzen. Schwarz könnte nun 4. d7—d6 spielen, kräftiger ist aber:

4. Sg8—f6

5. d2---d4
6. e3×d4

5. e5×d4

Weiß kann aber auch mit 6. e4--e5 fortfahren, worauf am besten 6. d7--d5 folgt.

6. L e5--b4+

Das Schach kann Weiß durch 7. L e1--d2 decken; er kann aber auch im Interesse des Angriffs mit 7. S b1--c3 ein aussichtsreiches Bauernopfer bringen. Die Fortsetzung könnte sein 7. S f6×e4; 8. 0--0, 8. L b4×c3; 9. d4--d5!

1. PARTIE

Italienisches Spiel

1. e2---e4
2. S g1---f3
3. L f1--c4
4. b2---b4

1. e7---e5
2. S b8---c6
3. L f8---c5

Diese Spielart der italienischen Partie nennt man Evans-Gambit, weil sie von dem Kapitän Evans erfunden worden ist. Weiß opfert damit einen Bauern, um nach dem 4. Zug des Schwarzen L e5×b4 oder S c6×b4 mit 5. c2--c3 die Figur wieder zurückzutreiben. Schwarz verliert dadurch Zeit, Weiß aber kann bald d2--d4 folgen lassen, hat auch die Möglichkeit, seine D nach b3 oder den L e1 nach a3 zu ziehen; er ist in der Entwicklung etwas voraus. Ob aber dieser Vorsprung einen Bauern wert ist, hängt von der Geschicklichkeit des Schwarzen ab. Wenn Schwarz nämlich immer den besten Zug findet, ist der weiße Angriff abzuschlagen. Aber wer spielt fehlerfrei? Es ist deshalb zu raten, diese spannende Eröffnung auszuprobieren. Sie wird Freude an dem lebhaften Kampf auslösen, der sich meist daraus entwickelt.

4. L e5×b4 Wenn Schwarz dem hierauf folgenden Angriff ausweichen will, so kann er

4. L c5—b6 spielen. Weiß setzt dann mit 5. a2—a4 fort, doch kann er auch 5. b4—b5 folgen lassen.

5. c2—c3

5. L b4—a5 Das ist am besten, doch kann Schwarz auch L b4—c5 (worauf Weiß mit 0—0 fortführt) oder L b4—e7 (was Weiß mit d2—d4 oder D d1—b3 beantwortet) spielen.

6. d2—d4

6. e5×d4 Hier ist auch d7—d6 ein guter Zug, worauf Weiß mit 7. 0—0 oder 7. D d1—b3 fortfahren wird.

7. 0—0

7. d4—d3 Warum spielt Schwarz nicht einfach d4×c3? Er hätte dann zwar drei Bauern gewonnen, aber Weiß würde durch D d1—b3 einen gefährlichen Angriff einleiten. (Antwortete Schwarz darauf D d8—f6, so folgte e4—e5.) — Wenn Schwarz aber nicht den B c3 schlägt, dann könnte Weiß durch c3×d4 ein starkes Zentrum bekommen. Um das zu verhindern, hat Schwarz 7. d4—d3 gezogen. Der Zug ist aber nicht gut, weil Weiß nun einen zu starken Angriff erhält. Schwarz hätte 7. L a5—b6 spielen sollen.

8. D d1—b3

Angriff auf den Punkt f7. Schwarz kann ihn nicht durch Sg8—h6 schützen; denn Weiß würde diesen S sofort durch L c1×h6 beseitigen und dann doch zu L c4×f7+ kommen.

8. D d8—f6

9. e4—e5

9. D f6—g6 Das ist die beste Antwort; denn wenn Schwarz etwa S c6×e5 spielt, kann Weiß die offene e-Linie zu einem heftigen Angriff benutzen.

10. T f1—e1

Dieser Zug unterstützt nicht nur den vorgerückten c-Bauern, sondern hemmt auch des Schwarzen Entwicklung; denn wenn nun d7—d5 oder d7—d6 geschähe, würde Weiß e5×d6 antworten und der T e1 käme noch mehr zur Wirkung.

10. S g8—e7

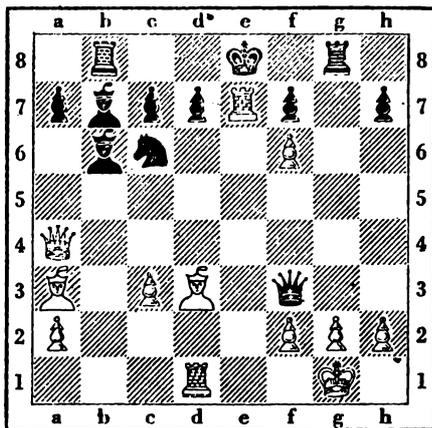
11. L c1---a3 11. b7--b5 Schwarz, der in der Entwicklung zurück ist, dafür aber zwei Bauern mehr besitzt, opfert einen Bauern, um T a8 und L c8 schnell ins Spiel zu bringen.
12. D b3×b5 12. T a8--b8
13. D b5--a4 Nun droht L a3×e7. Schwarz müßte dann mit dem K nehmen; denn auf S c6×e7 würde D a4×a5 eine Figur gewinnen. Schlägt aber Schwarz mit dem K, dann kann er nicht mehr rochieren und ist noch gefährlicheren Angriffen ausgesetzt. Um das zu verhindern, muß er jetzt seinen L sichern:
13. L a5--b6
14. S b1--d2 14. L c8--b7 Besser wäre wohl 0--0 gewesen, obwohl Weiß auch dann noch mit 15. S d2--e4, K g3--h8; 16. L c4×d3 starken Angriff gehabt hätte.
15. S d2---c4 15. D g6--f5 Schwarz hat keine genügende Verteidigung mehr. Spielt er etwa 0--0, so ist der weiße Angriff nach L c4×d3 nicht mehr abzuwehren.
16. L c4×d3 Jetzt droht Weiß durch S e4--d6+ die D zu erobern. Deshalb muß Schwarz sofort seine D der Wirkung des L d3 entziehen:
16. D f5--h5
17. S e4--f6+ Weiß opfert den S, um die e-Linie zum Angriff zu öffnen.
17. g7×f6
18. e5×f6 18. T h8--g8 Dem S e7 ist nicht zu helfen. Schwarz versucht deshalb einen Gegenangriff. Durch den T-Zug ist der S f3 bedroht: Schwarz will D h5×f3 spielen; denn Weiß dürfte nicht g2×f3 antworten, weil er in das Schach des T g8 geriete. Wie wird sich Weiß in dieser Lage verteidigen?

19. T a1---d1! Ein sehr feiner, versteckter Zug, dessen Bedeutung der Leser noch nicht erkennen kann. Weiß, der bereits einen S geopfert hat, läßt sich auch noch den S f3 nehmen! Er hat genau berechnet, daß Schwarz nach dem Zug D h5×f3 verloren ist.
19. D h5×f3
20. T e1×e7+ 20. S c6×e7 Wenn Schwarz statt dieses Zuges mit dem K nach d8 geht, gewinnt Weiß ebenfalls in wenigen Zügen. Aber alle diese Möglichkeiten mußte er berechnet haben, als er 19. T a1—d1 zog! Den Spielverlauf nach 20. K e8—d8 werden wir am Schlusse der Partie untersuchen.
21. D a4×d7+ Weiß, der bereits einen S und einen T weniger hat, opfert sogar noch die D, um den K in die Schußlinie des T d1 zu ziehen. Jetzt versteht man, warum 19. T e1---d1 geschah, und man wird die Kunst des Schachmeisters Anderssen, der die weißen Steine führte, bewundern.
21. K e8×d7 Wenn der K nach f8 ginge, würde er sofort mattgesetzt. Durch welchen Zug?
22. L d3---f5++ Bis zu diesem vernichtenden Doppelschach hatte Weiß alles vorausberechnen müssen, als er seine Figuren opferte!
22. K d7---e8 Man untersuche, durch welchen Zug Weiß sofort mattsetzen würde, wenn der K nach e6 ginge!
23. L f5---d7+ Es ist gleichgültig, ob der K nun nach d8 oder f8 zieht; er wird im nächsten Zuge durch L a3×e7 mattgesetzt. Es ist stänenswert, wie weit Weiß alles vorausberechnet hatte. Dabei muß man bedenken, daß Schwarz oft andere Züge zur Verfügung hatte als in der Partie geschahen. Für alle diese Varianten mußte Weiß ebenfalls eine Gewinnfortsetzung bereit haben!

Nach dem 20. Zug des Weißen war die nebenstehende Stellung erreicht. Wie wäre das Spiel verlaufen, wenn nun Schwarz 20. K c8--d8 gezogen hätte?

Dann wäre gefolgt: 21. T e7×d7+, K d8--c8. (Ginge der K nach e8, so geschähe 22. T d7--e7+ K c8--d8; 23. L d3--e2+.

Durch dieses Abzugs-schach ginge die schwarze D verloren, und Weiß gewänne leicht die Partie.) 22. T d7--d8+ und nun entweder 22. K c8×d8; 23. L d3--e2+ oder 22. T g8×d8; 23. g2×f3 oder 22. S c6×d8; 23. D a4--d7+, K c8×d7; 24. L d3--f5+. In allen drei Fällen wäre Schwarz verloren, wie der Leser selbst leicht sehen wird.



II. Zweispringerspiel im Nachzuge

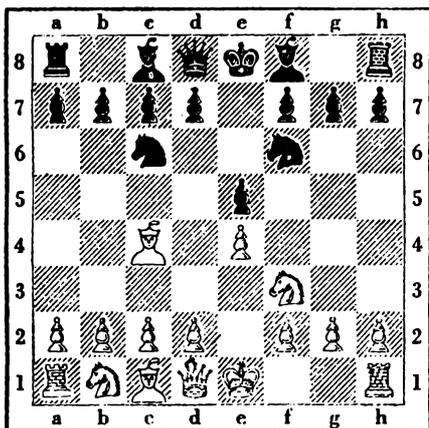
1. e2--e4 1. e7--e5

2. S g1--f3

2. S b8--c6

3. L f1--c4

3. S g8--f6



Damit greift Schwarz den Bauern e4 an. W kann nun einfach mit 4. S b1--c3 oder 4. d2--d3 decken. Er kann aber auch die lebhafteren Spielweisen 4. d2--d4 oder 4. S f3--g5 wählen.

A

4. d2--d4

4. e5×d4

5. 0--0

5. L f8--c5

Das ist besser als 5. S f6×e4.

Falls Weiß aber im 5. Zug mit e4--e5 vorstößt, so hat Schwarz die gute Erwiderung 5. d7--d5, Entwicklung mit Gegenangriff!

B

4. S f3--g5 Das ist ein sehr lebhafter Angriff auf den schwachen Punkt f7. Vielleicht sind die anderen Spielweisen 4. S b1--c3 und 4. d2--d4 etwas stärker, aber 4. S f3--g5 ergibt spannende Verwicklungen, und deshalb empfehle ich meinen Lesern, diesen Zug in ihren Partien zu erproben. -- Schwarz hat darauf nur eine befriedigende Antwort:

4. d7--d5

5. e4×d5 Nun kann Schwarz 5. S c6--a5 oder 5. S f6×d5 erwidern.

a)

5. S c6--a5 Das ist die beste Antwort. Darauf folgt meist:

6. L c4--b5+

6. c7--c6

7. d5×c6

7. b7×c6

8. L b5--e2 oder L b5--a4 oder D d1--f3

b)

5. S f6×d5

6. d2--d4!

6. e5×d4 (oder L c8--e6)

7. 0--0

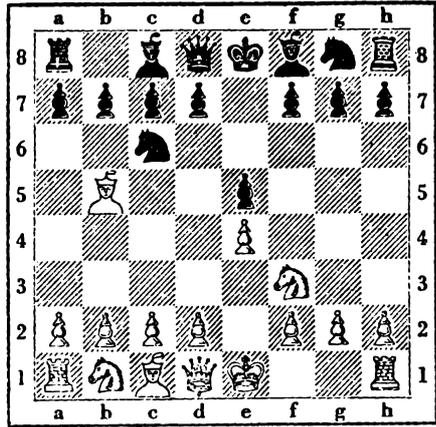
7. L c8--e6

Weiß kann im 6. Zug aber auch mit S g5×f7 ein lehrreiches Opfer bringen, das zu lebhaften Kämpfen führt. Schwarz erwidert 6. K e8×f7 und nun greift Weiß mit 7. D d1--f3 den Springer zum zweitenmal an. Will ihn Schwarz schützen, so muß er mit 7. K f7--c6 den König mitten aufs Brett ziehen, wo er gefährlichen Angriffen ausgesetzt ist. Weiß fährt am besten mit 8. S b1--c3 fort.

III. Die Spanische Partie

1. e2—e4 1. e7—c5
 2. Sg1—f3 2. S b8—c6

3. L f1—b5 Diese Eröffnung verschafft dem Anziehenden ein aussichtsreiches Angriffsspiel. Da es aber sowohl für Weiß wie auch für Schwarz bei jedem Zug verschiedene Möglichkeiten gibt, ist es sehr schwierig, sich in dieser Eröffnung genau auszukennen. — Schwarz hat zunächst drei gute Erwidernungen: 3. Sg8—f6, 3. a7—a6 und 3. d7—d6.



A

3. Sg8—f6 Darauf hat Weiß vier verschiedene gleichwertige Fortsetzungen:

a)

4. 0—0 4. S f6×e4
 5. d2—d4 Das ist besser als T f1—e1, weil Schwarz darauf mit Vorteil S e4—d6 erwidern würde.
 5. L f8—c7 oder a7—a6 oder e5×d4

b)

4. d2—d3 4. d7—d6
 5. L b5×c6 5. b7×c6

c)

4. d2—d4 4. e5×d4
 5. e4—e5 5. S f6—e4

d)

4. S b1—c3 4. L f3—b4
 5. 0—0 5. 0—0

B

3. a7—a6 Weiß kann nun den angegriffenen L nach a4 zurückziehen oder ihn abtauschen.

- a)
- 4. L b5--a4 4. S g8--f6 Spielt Schwarz hier d7-- d6, so kann Weiß mit 0--0 oder L b5×c6 fortsetzen.
 - 5. 0--0 Auch D d1--e2 kann geschehen; darauf antwortet Schwarz am besten h7--b5.
 - 5. S f6×e4 oder L f8--e7 oder d7--d6

- b)
- 4. L b5×c6 4. d7×c6
 - 5. d2--d4 5. 0--0 wäre nicht so gut, weil Schwarz kräftig mit L e8--g4 angriffe. Spielte Weiß darauf 6. h2--h3, so könnte Schwarz h7--h5 antworten, er könnte aber auch mit L g4×f3 fortfahren.
 - 5. e5×d4

In dieser Variante spielen Anfänger manchmal als Weißer 5. S f3×e5. Das ist zwecklos; denn Schwarz kann dann sofort durch 5. D d8--d4 den B mit gleichem Spiel zurückgewinnen.

IV. Die Schottische Partie

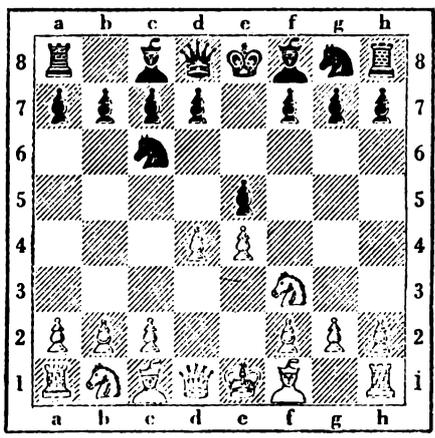
- 1. e2--e4 1. e7--e5
- 2. S g1--f3 2. S b8--c6
- 3. d2--d4

Diese Eröffnung sieht recht günstig für Weiß aus, weil er nun beide L und auch die D entwickeln kann. Da aber Schwarz in vielen Spielweisen zu dem befreienden Zug d7--d5 kommt, gleicht sich die Partie meist aus.

- 3. e5×d4

Das ist die beste Fortsetzung.

Nun kann Weiß mit 4. S f3×d4 den B wiedernehmen oder mit 4. L f1--c4 ein Gambit spielen.



A

4. S f3×d4 Darauf hat Schwarz drei Erwiderungen, von denen die erste die stärkste, die dritte die schwächste ist.
- a)
4. S g8—f6
5. S b1—c3 5. L f8—b4
- b)
4. L f8—c5
5. L c1—e3 S d4×c6 wäre weniger gut, weil Schwarz darauf zunächst D d8—f6 antworten würde.
5. D d8—f6 oder L c5—b6
- c)
4. D d8—h4
5. S d4—b5 oder S d4—f3 Schwarz erwidert in beiden Fällen:
5. D h4×c4+

B

4. L f1—c4 Diese Eröffnung nennt man das schottische Gau-bit. Weiß entwickelt sich dabei schnell zum Angriff und verzichtet vorläufig auf den Rückgewinn des B. Schwarz kann mit S g8—f6 oder L f8—c5 fortfahren. Nicht gut wäre L f8—b4+; denn dann folgte 5. e2—c3, d4×c3; 6. 0—0!
- a)
4. S g8—f6
5. e4—e5 5. d7—d5
- b)
4. L f8—c5
5. e2—c3 5. S g8—f6

2. PARTIE

Schottisches Spiel

- | | |
|------------|------------|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. S g1—f3 | 2. S b8—c6 |
| 3. d2—d4 | 3. e5×d4 |

4. S f3×d4 4. D d8—h4 Wie bereits gesagt wurde, ist das die schwächste Fortsetzung für Schwarz, der Leser weiß auch schon warum: Man soll die D nicht zu früh ins Spiel bringen.
5. S d4—f3 Weiß läßt sich absichtlich den B e4 nehmen. Der Zweck dieses Opfers ist, durch Angriffe auf die schwarze D die Figuren schnell zu entwickeln und damit den feindlichen K anzugreifen.
5. D h4×e4+
6. L f1—e2 6. d7—d5
7. 0—0 7. L c8—c6
8. S b1—c3 Damit entwickelt Weiß wieder eine Figur und zwingt die schwarze D zum Rückzug. Man sagt: Weiß hat ein Tempo gewonnen.
8. D e4—f5
9. L e2—b5 Dadurch wird der S e6 „gefesselt“. Warum das geschieht, zeigt der nächste Zug des Weißen.
9. S g8—e7
10. S f3—d4 Dadurch wird die schwarze D wieder angegriffen. Wenn der S e6 nicht gefesselt wäre, könnte er den S d4 schlagen. Deshalb geschah also 9. L e2—b5.
10. D f5—g6
11. f2—f4 Nun droht der gefährliche Vorstoß f4—f5. Dagegen muß sich Schwarz wehren.
11. f7—f5 Das ist aber nicht gut. Schwarz hätte L e6—d7 ziehen sollen. Nun erobert Weiß in wenigen Zügen einen B.
12. T f1—e1 12. L e6—d7 Den angegriffenen L nach f7 zu ziehen, wäre weniger gut gewesen. Weiß hätte darauf mit S d4×e6 geantwortet. Folgt dann b7×e6, so geschieht noch S e3—d5, und die Stellung wird für Schwarz sehr schlecht.
13. S e3—d5 Nun droht Weiß, mit S d5×e7+ einen T zu gewinnen.
13. 0—0—0

14. L b5×c6

14. S e7×c6

15. S d4---b5

15. L f8---c5+ Schwarz sollte diesen L nur bis d6 ziehen, um den angegriffenen B c7 zu schützen.

16. L c1---c3

16. L d7---e6

17. S b5×c7

17. L e5×c3+

18. T e1×e3

18. L e6×d5

19. S c7×d5

19. D g6---f7

Nun ist der S d5 von zwei feindlichen Figuren angegriffen; er darf aber nicht wegziehen, weil er durch den T d3 gefesselt ist.

20. c2---c4

20. T h8---e8

21. T e3---a3

Damit beginnt der Angriff auf den schwarzen K.

21. K c8---b8

22. T a1---b1

Weiß will mit dem b-Bauern vorgehen und zieht zu dessen Schutz erst den T auf die b-Reihe.

22. D f7---f8 Schwarz glaubt dadurch den Zug b2---b4 verhindern zu können.

23. b2---b4

23. S c6×b4 Wenn nun T b1×b4 folgt, will Schwarz D f8×b4 antworten, und wenn dann der S d5 die D schlägt, soll T d8×d1 geschehen. Dann hätte Schwarz den gefährlichen Angriff auf seinen K abgewehrt. Der Weiße findet aber eine bessere Fortsetzung, wodurch er in wenigen Zügen die Partie gewinnt:

24. D d1---d4

Gegen diesen starken Zug gibt es keine Verteidigung mehr. Zunächst droht D d4×a7. Schwarz muß also den B a7 schützen:

24. S b4---c6

25. T b1×b7+

Das ist ein schönes Opfer. Weiß gibt einen T hin, der doch viel mehr wert ist als ein B. Der Führer der weißen Steine hat sich aber ausgerechnet, daß durch dieses Opfer der schwarze K in wenigen Zügen mattgesetzt wird!

25. K b8×b7 Schwarz hat keine bessere Verteidigung. Geht er etwa mit dem K nach c8, so zieht Weiß T b7—c7+ und setzt auch in wenigen Zügen matt. Der Leser suche selber zu finden, wie das Spiel weitergehen würde!

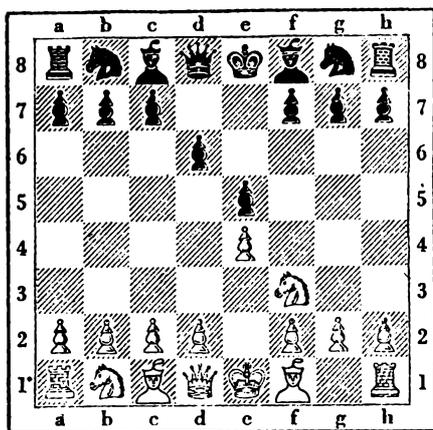
26. T a3×a7+ Weiß opfert sogar noch den zweiten T! Der schwarze K verliert dadurch allen Schutz durch seine Bauern und wird nun schnell von der weißen D und dem S mattgesetzt.

26. S c6×a7 Wenn Schwarz statt dessen K b7—b8 zöge, so würde er in zwei Zügen mattgesetzt. Geschieht aber K b7—c8, so folgt das Matt in drei Zügen. Man spiele diese beiden Varianten auf dem Brett durch!

27. D d4—b6+ 27. K b7—a8 Wenn der K nach c8 ginge, würde er ebenfalls sofort mattgesetzt. Wie?

28. Sd5—c7+ setzt matt.

V. Die Verteidigung des Philidor



1. e2—e4 1. e7—e5

2. S g1—f3 2. d7—d6

Während in den ersten vier Eröffnungen der angegriffene schwarze e-Bauer durch 2. S b8—c6 gedeckt wurde, erfolgt die Verteidigung hier durch den Bauernzug 2. d7—d6. Schwarz erhält dadurch ein sehr sicheres Spiel. Mitunter wird allerdings die Stellung etwas beengt, was darauf zurückzuführen ist, daß der B auf d6 dem L f3 den Weg

ins Freie versperrt, so daß Schwarz für diese Figur nur die einzige Entwicklungsmöglichkeit nach e7 hat.

3. d2---d4 Dadurch haben beide L des Weißen ungehinderte Bewegungsfreiheit und deshalb erscheint die weiße Stellung ein wenig besser. Schwarz hat nun zwei Möglichkeiten:

A

3. S b8---d7 Das ist am besten.
4. L f1---c4 4. e7---c6
5. 0---0 5. L f8---e7 Gefährlich wäre hier h7---h6; denn dann könnte 6. d4×e5, d6×e5; 7. L c4×f7+ mit starkem Angriff folgen.

B

3. e5×d4 So spielte man früher meist. Weil aber dadurch das Zentrum aufgegeben wird, erscheint die Variante A etwas stärker. Für Weiß ist es nun am besten, mit der D wiederzunehmen:
4. D d1×d4 und nun folgt

entweder:

4. S b8---c6
5. L f1---b5 5. L e8---d7

oder:

4. L e8---d7
5. L c1---f4 5. S g8---f6

3. PARTIE

Verteidigung des Philidor

1. e 2---e4 1. e7---e5
2. S g1---f3 2. d7---d6
3. d2---d4 3. e5×d4

4. S f3×d4 Weiß kann an dieser Stelle auch D d1×d4 spielen, was etwas kräftiger ist, doch ist auch S f3×d4 nicht schlecht.

4. S g8---f6

5. L f1—c4 Im letzten Zug hatte Schwarz den Bauern e4 angegriffen; warum schützt ihn Weiß nicht? Wenn der Gegner einen bedrohten Stein nicht verteidigt, so muß man immer genau überlegen, wie er fortsetzen wird, wenn man diesen Stein schlägt. Er wird immer „etwas anderes“ dafür haben wollen, Angriff oder schnelle Entwicklung. So ist es auch hier.

5. S f6×e4 Es ist sehr gefährlich, diesen Bauern zu nehmen, wie man sogleich sehen wird.

6. L c4×f7+ Weiß opfert den Läufer, um den König leichter mit seinen Figuren angreifen zu können. Er kann sich nun nicht mehr hinter dem Bauer f7 verstecken.

6. K e8×f7 Nun kann sich der König auch nicht mehr durch die Rochade in Sicherheit bringen.

7. D d1—h5+ 7. K f7—e7 Schwarz will die gewonnene Figur nicht wieder hergeben, deshalb zieht er nicht g7—g6; denn dann würde Weiß 8. D h5—d5+ erwidern und im nächsten Zuge durch D d5×e4 den Springer gewinnen. Weiß wäre dann im Vorteil; denn er könnte noch rochieren und hätte bereits zwei Figuren im Spiel, Schwarz aber wäre noch unentwickelt. — Ganz schlecht wäre die Verteidigung 7. K f7—g8; denn darauf würde Weiß sofort mattsetzen durch ...? — Spielt Schwarz aber 7. K f7—f6, so erobert Weiß durch D h5—h4+ den Springer e4.

8. 0—0 Weiß rochiert, um auch noch mit dem Turm den feindlichen König angreifen zu können.

8. g7—g6 Schwarz will die gefährliche Dame verdrängen. Nicht gut wäre S e4—f6; denn dann würde 9. T f1—e1+ folgen, Schwarz hätte nichts anderes als 9. L c8—e6, und nach den weiteren

Zügen 10. T e1×e6+, 10. K e7 -d7; 11. D h5 h3 drohte das gefährliche Abzugschach des Turmes e6, und Schwarz käme dadurch in eine schlimme Lage.

9. D h5—h4+ Wenn Weiß statt dessen D h5—e2 zieht, so ist der Springer e4 gefesselt, und Weiß kann ihn im nächsten Zuge schlagen oder (falls ihn Schwarz schützt) durch f2--f3 nochmals bedrohen und dann im darauffolgenden Zuge gewinnen. Weiß spielt aber lieber 9. D h5—h4, weil er durch kräftige Angriffszüge ohne Rückerobering der Figur die Partie schneller zu gewinnen glaubt.

9. S e4--f6 Durch diesen Zug rettet sich der Springer, der durch die weiße Dame bedroht war.

10. L c1--g5 Weiß entwickelt in vorbildlicher Weise seine Figuren. Jetzt ist der Springer f6 bedroht.

10. K e7--f7 Dadurch deckt die D d8 den gefährdeten Springer, und der König ist gleichzeitig dem auf e1 drohenden Schach des Turmes f1 ausgewichen.

11. S b1 c3 Dieser Springer soll von d5 oder e4 aus erneut den Springer f6 angreifen. Dagegen muß sich Schwarz sofort verteidigen:

11. L f8--e7

12. T a1--e1 Weiß hat bereits 5 Figuren im Spiel, Schwarz nur 2. Weiß droht jetzt durch T e1×e7+ die Qualität zu opfern. Schwarz müßte D d8×e7 antworten (auf K f7×e7 würde durch L g5×f6+ die schwarze Dame verlorengelangen) und Weiß erhielt durch 14. S c3--d5 die überlegene Stellung. Deshalb zieht Schwarz:

12. S f6--d5 Auf diesem Feld ist der Springer zwar nicht gesichert, aber Schwarz verliert nichts, wenn Weiß etwa S c3×d5 spielt, weil er dann L e7×g5 antwortet.

13. f2--f4 Das ist eine sehr gute Fortsetzung. Nun kann Schwarz nicht 13. L e7×g5 spielen, weil Weiß durch 14. f4×g5 auch noch den Turm f1 zur Wirkung bringen und dann noch S c3×d5 folgen lassen würde.

13. L e7--f6 Dadurch droht Schwarz, den Springer auf d4 mit Schach zu nehmen. Aber Weiß fürchtet sich nicht vor diesem Schachgebot und setzt seinen Angriff gegen den feindlichen König unbeirrt fort:

14. S c3×d5

14. L f6×d4+

15. K g1--h1

Nun muß Schwarz seine Dame aus der Schußlinie des Läufers g5 bringen:

15. D d8--f8

16. f4--f5

Dadurch wird der Läufer d4 durch die Dame h5 angegriffen. Vor allem sollen aber neue Angriffslinien gegen den feindlichen König geöffnet werden.

16. L e8×f5 Dieser Läufer stellt sich dem gefährlichen Turm in den Weg. Aber nun folgt:

17. T f1×f5+

17. g6×f5 Jetzt hat Weiß sogar einen Turm und einen Bauern weniger als Schwarz. Aber in einer derartigen Stellung lohnt sich ein solches Opfer; denn Weiß greift den feindlichen König immer noch mit 4 Figuren an. Schwarz aber hat nur Dame und Läufer zur Verteidigung. Einem solchen mit überlegenen Kräften geführten Angriff muß der bedrohte König meist erliegen.

18. D h4--h5+

18. K f7--g8 Der Leser wird nun schon so gut spielen, daß er erkennt, warum der König nicht nach g7 geht.

19. S d5--e7+

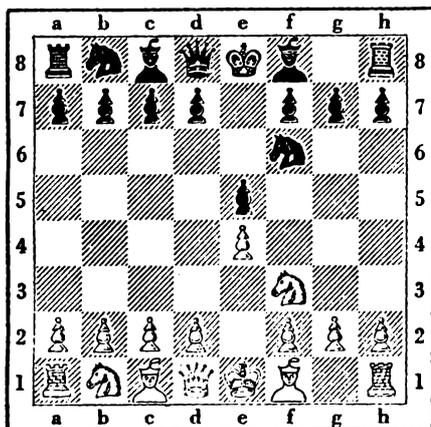
19. K g8--g7

20. L g5--h6+

20. K g7--f6

Nun könnte Weiß mit L h6×f8 die Dame erobern. Es gibt aber bessere Züge. Weiß kann sofort mattsetzen, hat dazu sogar zwei Möglichkeiten, die der Leser selbst finden soll.

VI. Die Russische Partie



1. e2—e4 1. e7—e5

2. S g1—f3

Auf diesen Springerangriff hat in den bisher gezeigten Eröffnungen Schwarz immer den bedrohten Bauern verteidigt. Er kann aber auch mit einem Gegenangriff antworten:

2. S g8—f6

Dieser Spielanfang ist vor etwa 100 Jahren von zwei russischen Meistern genau untersucht worden, und deshalb nennt man ihn „Russische

Partie“. Weiß setzt nun meist mit S f3×e5 fort; er kann aber auch d2—d4 oder S b1—c3 spielen.

A

3. S f3×e5

Nun muß man sich als Schwarzer etwas Wichtiges merken: Daß es nämlich nicht gut ist, sofort mit 3. S f6×e4 einen Bauern wiederzunehmen; denn dann folgt D d1—e2. Hier hemmt die Dame zwar den L f1 in der Entwicklung, aber der Zug ist in dieser Stellung doch gut, weil jetzt der Springer e4 angegriffen ist. Schwarz darf ihn nicht wegziehen; denn wenn etwa 4. S e4—f6 geschieht, so setzt Weiß mit 5. S e5—c6+ fort. Schwarz müßte dann das Schach der Dame e2 decken und würde im nächsten Zuge durch S c6×d8 die Dame und damit die Partie verlieren. — Nach 4. D d1—e2 folgt am besten D d8—e7; 5. D e2×e4, 5. d7—d6. Nun ist der Springer e5 angegriffen. Weiß darf ihn aber nicht wegziehen, weil er durch D e7×e4 seine Dame verlöre. Er setzt deshalb am besten mit 6. d2—d4 fort. Darauf kommt Schwarz bald

in Nachteil, mag er nun mit S b8--d7 oder f7--f6 fortsetzen. Es würde geschehen:

a)

6. S b8--d7

7. S b1--c3 Dieser S deckt die D, und Weiß könnte im nächsten Zuge seinen S wegziehen; deshalb muß ihm Schwarz nun schlagen: 7. d6×e5; 8. L c1--c3, e5×d4; 9. D e4×d4, oder:

b)

6. f7--f6; 7. S b1--c3; d6×e5; 8. S c3--d5, D e7--d6; 9. d4×e5, f6×e5; 10. L c1--f4, S b8--d7; 11. 0--0--0.

Wir wollen also nicht vergessen, daß Schwarz im 3. Zuge nicht den Bauern wiedernehmen darf. Die richtige Spielweise ist:

3. d7--d6 Die weiteren, von beiden Seiten besten Züge sind:

4. S e5--f3

4. S f6×e4

5. d2--d4

Hier kann auch d2--d3 geschehen, aber das ist nicht ganz so kräftig.

5. d6--d5 Das ist wichtig, um den S zu stützen und dem L f8 verschiedene Entwicklungsmöglichkeiten zu geben.

6. L f1--d3

6. S b8--c6 oder L f8--d6

B

3. d2--d4

3. S f6×e4

4. L f1--d3

4. d7--d5

5. d4×e5

Weiß kann hier auch S f3×e5 spielen; dann folgt L f6--d6; 6. 0--0, 0--0.

5. S b8--c6

6. 0--0

6. L f8--c5

C

3. S b1--c3

3. L f8--b4

4. S f3×e5

4. L b4×c3 Auch 0--0 ist gut. Darauf geschieht: 5. S e5--d3, L b4×c3; 6. d2×c3; S f6×e4.

5. d2×c3

5. d7--d6

6. S e5--f3

6. S f6×e4

4. PARTIE

Russisches Spiel

- | | |
|------------|------------|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. S g1—f3 | 2. S g8—f6 |
| 3. d2—d4 | 3. S f6×e4 |
| 4. L f1—d3 | 4. d7—d5 |
| 5. S f3×e5 | 5. S b8—c6 |
- Dieser Partieanfang ist unter den vorstehenden Eröffnungen bei B gezeigt. Meist geschieht 5. d4×e5. Weiß kann aber auch 5. S f3×e5 spielen. Darauf ist aber die Erwiderung 5. S b8—c6 nicht gut. Besser ist 5. c7—c5 oder 5. L f8—e7.
- | | |
|------------|------------|
| 6. S e5×c6 | 6. b7×c6 |
| 7. D d1—c2 | 7. D d8—e7 |
- Die schwarze Dame steht nun etwas ungünstiger als die weiße, weil sie den Läufer f8 an der Entwicklung hemmt; der weiße Läufer f1 aber ist bereits im Spiel.
- | | |
|--------|----------|
| 8. 0—0 | 8. g7—g6 |
|--------|----------|
- Schwarz will seinen Läufer f8 nach g7 entwickeln. Er sieht zwar, daß nach dem Tausch auf e4 ein Bauer verlorengehen kann, aber er sagt sich: Eine schnelle Entwicklung und eine gute Stellung ist mehr wert als ein Bauer. Der Plan des Schwarzen ist gut, wie sich bald zeigt.
- | | |
|------------|------------|
| 9. L d3×e4 | 9. D e7×e4 |
|------------|------------|
- Wenn Schwarz statt dessen d5×e4 spielt, so kommt Weiß durch den Zug T f1—e1 in Vorteil, weil dann auch noch wirkungsvoll f2—f3 droht.
- | | |
|--------------|-----------|
| 10. D e2×e4+ | 10. d5×c4 |
| 11. T f1—e1 | 11. f7—f5 |
- Nun droht Weiß auf e4 einen Bauern zu gewinnen.
- | | |
|-----------|-------------|
| 12. f2—f3 | 12. L f8—g7 |
|-----------|-------------|
- Wenn nun Weiß den Bauern e4 nähme, würde Schwarz auf d4 schlagen. Deshalb deckt Weiß zunächst den Bauern d4:
- | | |
|-----------|---------|
| 13. c2—c3 | 13. 0—0 |
|-----------|---------|

14. L c1—f4 Statt dessen hätte zwar Weiß mit 14. f3×e4 einen Bauern gewinnen können; das wäre aber nicht gut gewesen; denn darauf könnte folgen: 14. f5×e4; 15. T e1×e4, 15. L c8—a6. Nun würde Schwarz mit T f8—f1 mattzusetzen drohen. Deshalb müßte geschehen: 16. T c4—e1, 16. T a8—e8 und Schwarz hätte dann für den geopferten Bauern die bessere Stellung, weil der weiße Damenflügel noch unentwickelt ist.
14. c6—c5 Das ist ein guter Zug, der das weiße Zentrum sprengt und dem Läufer g7 Wirkungskraft verleiht. Daß der Bauer c5 verlorengeht, ist nicht schlimm; er war als isolierter Bauer ziemlich wertlos.
15. d4×c5 15. T a8—b8 Damit greift eine neue schwarze Figur in den Kampf ein, während Weiß den Springer immer noch nicht entwickeln kann, weil sonst der Bauer b2 verlorenginge. Die Partie zeigt deutlich, wie nachteilig es ist, wenn man in der Entwicklung zurückbleibt. Der Mehrbesitz eines Bauern ist kein Ausgleich dafür!
16. T e1—e2 Der Bauer b2 mußte gedeckt werden. b2—b3 wäre zu diesem Zwecke nicht gut gewesen, weil dann der Springer b1 immer noch nicht entwickelt werden könnte; denn auf S b1—d2 oder S b1—a3 würde L g7×c3 folgen.
16. L c8—a6
17. T e2—f2 Das ist falsch. Es hätte T c2—d2 geschehen müssen. Schwarz nützt den Fehler des Gegners nun in geschickter Weise aus:
17. e4—e3 Ein feines Bauernopfer, um den Turm f8 mit Zeitgewinn ins Spiel zu bringen.
18. L f4×e3 18. T f8—c8
19. L e3—d2 Das ist die einzige Antwort. Auf andere Läuferzüge würde T e8—c1+ folgen.
19. T b8×b2

20. S b1—a3 Weiß hat keine guten Züge. Er muß endlich seinen Damenflügel entwickeln.
20. L g7—f8
21. L d2—e3 Dadurch ist der angegriffene Bauer c5 gedeckt und gleichzeitig wird der Turm b2 bedroht. Schwarz hat auf diesen guten Zug aber eine noch bessere Antwort:
21. T e8×e3 Damit opfert Schwarz die Qualität. Er hat sich ausgerechnet, daß er in wenigen Zügen dafür eine Figur gewinnt.
22. T f2×b2 22. L f8×e5 Jetzt droht nicht nur L e5×a3, sondern auch das gefährliche Abzugsdoppelschach durch T e3—e1+ mit Matt. Das muß Weiß vor allem decken:
23. K g1—h1 23. L e5×a3 Nun hat Schwarz zwei Läufer gegen einen Turm, und das ist mehr. Er muß bei aufmerksamem Spiel die Partie gewinnen.
24. T b2—b8+ 24. K g8—f7
25. h2—h4 25. L a3—c5
26. c3—c4 26. T e3—c3 Es wäre sehr schlecht, statt dieses Zuges mit L a6×e4 den Bauern zu schlagen; denn Weiß würde dann T a1—c1 antworten und dadurch einen Läufer erobern.
27. T a1—d1 27. T c3×c4
28. T d1—d7+ 28. K f7—e6
29. T d7×h7 29. T e4—c1+
30. K h1—h2 30. L e5—d6+
31. g2—g3 Das ist erzwungen; denn wenn Weiß 30. K h2—h3 zöge, würde Schwarz durch T e1—h1+ mattsetzen.
31. T e1—c2+
32. K h2—h1 32. L a6—e2
33. T b8—b3 Weiß darf nicht zulassen, daß Schwarz den Bauern f3 mit Schach schlägt; aber auch der Turmzug vermag den Verlust der Partie nicht aufzuhalten.
33. L d6×g3

34. h4—h5

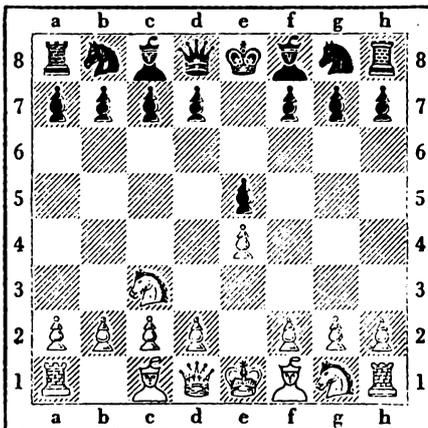
34. f5—f4 Dadurch wird der Läufer g3 gedeckt, und der weiße König muß dem Angriff erliegen. Weiß gibt deshalb die Partie auf.

Es könnte etwa folgen: 35. h5×g6, 35. T c2—c1+; 36. K h1—g2, 36. L e2—f1+; 37. K g2—h1 oder g1, 37. L f1—h3+ matt.

Oder:

35. T b3—b1, 35. L e2×f3+; 36. K h1—g1, 36. L f3×h5 und Schwarz gewinnt leicht durch seine Bauernübermacht und durch die entblößte Stellung des weißen Königs.

VII. Die Wiener Partie



1. c2—e4

1. e7—e5

2. S b1—c3

Damit greift Weiß nicht den schwarzen Bauern an wie in den vorigen Eröffnungen, sondern entwickelt nur eine Figur. Da aber in vielen Fortsetzungen bald der Zug f2—f4 folgt, ergibt sich auch bei diesem Partieanfang meist ein lebhafter Angriff für Weiß. Die Eröffnung ist schon alt und gründlich erforscht worden, und man hat auf alle Züge des

Weißten auch die besten Antworten des Schwarzen entdeckt. Deshalb sieht man die Wiener Partie in Meisterturnieren nur noch selten. Aber jeder Anfänger und fortgeschrittene Spieler muß auch mit den ersten Zügen dieser Eröffnung vertraut sein.

2. S g8—f6 Das ist die stärkste Verteidigung. Man kann aber auch 2. S b8—c6 spielen. Darauf folgt am besten 3. f2—f4, 3. e5×f4; 4. S g1—f3, 4. g7—g5 und nun entweder 5. h2—h4 oder 5. d2—d4.

3. f2—f4 Eine andere Spielweise ist 3. L f1—c4. Erwidert Schwarz darauf 3. L f8—c5 oder L f8—b4, so setzt Weiß mit 4. d2—d3 fort. Zieht aber Schwarz 3. S f6 ×c4, so folgt 4. D d1—h5, 4. S e4—d6; 5. L c4—b3 oder D h5×e5.

3. d7—d5 Das ist das beste.

4. f4×e5 Spielt Weiß hier d2—d3, so antwortet Schwarz e5×f4, worauf die beiden Fortsetzungen 5. e4—e5, 5. d5—d4 oder 5. e4×d5, 5. L f8—b4 möglich sind.

4. S f6×e4

5. S g1—f3 Der Zug D d1—f3 ist an dieser Stelle nicht ganz so gut, weil dem S g1 das wichtige Feld f3 genommen wird, aber man sieht diese Spielweise doch immer wieder, weil sich danach spannende Verwicklungen ergeben.

5. L f8—e7 Das ist am besten. Für Weiß ist nun 6. d2—d4 gut. Mitunter zieht Schwarz im 5. Zuge auch L c8—g4 oder L f8—b4. In beiden Fällen ist dann 6. D d1—e2 die richtige Antwort.

5. PARTIE

Wiener Spiel

- | | |
|------------|------------|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. S b1—c3 | 2. S g8—f6 |
| 3. L f1—c4 | 3. L f8—c5 |
| 4. d2—d3 | 4. d7—d6 |

5. f2—f4 Dieser Zug kommt in der Wiener Partie häufig vor.
5. S b8—c6

6. f4—f5 Das geschieht, um den L c8 nicht nach e6 zu lassen.
6. S c6—a5 Das ist nicht gut, wie der Verlauf der Partie zeigt. Richtig ist 6. S c6—d4.

7. D d1—f3 Ein sehr wichtiger Zug. Er verhindert, daß Schwarz mit d6—d5 vorstößt und unterstützt das geplante Vorrücken der Bauern am Königsflügel.
7. c7—c6 Dadurch wird verhindert, daß der S c3 nach d5 kommt, gleichzeitig wird der Zug b7—b5 vorbereitet, und schließlich kann Schwarz gelegentlich die D nach b6 ziehen. Sofort wäre das noch nicht gut, weil darauf S c3—a4 folgen würde.
8. g2—g4 8. h7—h6 Das weitere Vorstürmen des weißen g-Bauern muß verhindert werden.
9. h2—h4 9. b7—b5
10. L c4—b3 10. S a5×b3
11. a2×b3 11. h6—h5
12. g4×h5 Nicht gut wäre g4—g5; denn dann würde sich Schwarz mit seinem S auf g4 festsetzen, und der wäre dann nicht mehr durch Bauernzüge zu vertreiben.
12. S f6×h5 Auf 12. T h3×h5 würde Weiß vorteilhaft mit 13. L e1—g5 fortsetzen.
13. S g1—e2 13. D d8—b6 Besser wäre es gewesen, Schwarz hätte die D nur bis c7 gezogen, dann hätte der weiße h-Bauer nicht so leicht vordringen können.
14. S e2—g3 14. S h5—f6
15. L e1—g5 15. L e8—b7
16. h4—h5 Nun muß Schwarz etwas gegen die Drohung h5—h6 tun.
16. S f6—h7
17. L g5—d2 17. 0—0—0
18. h5—h6 18. g7—g6 Spielt Schwarz statt dessen g7×h6, so antwortet Weiß Th1×h6, und dann kann sich der schwarze S nicht rühren, während Weiß den Angriff mit 0—0—0 und T d1—h1 fortsetzen kann.
19. 0—0—0 19. Th8—g8

20. f5×g6 20. f7×g6 Auf 20. T g8×g6 würde Weiß mit Vorteil 21. D f3×f7 folgen lassen.
21. T d1—f1 21. K c8—b8 Sonst spielt Weiß D f3—g4+ nebst T f1—f7.
22. D f3—f7 22. T g8—h8 Spielt Schwarz statt dessen D b6—c7, so würde Weiß durch 23. D f7×c7+, 23. K b8×c7; 24. T f1—f7+, 24. T d8—d7; 25. T h1—f1 in Vorteil kommen.
23. D f7×g6 Schwarz hatte wohl geglaubt, wegen des folgenden Zuges dürfte Weiß den B g6 nicht mit der D schlagen. Aber Weiß hat weiter gerechnet!
23. T d8—g8 Wenn nun die D wegzieht, schlägt T g8 den S g3, aber jetzt kommt die große Überraschung:
24. D g6—g7 Ein sehr feines Damenopfer! Wenn nun 24. T g8×g7 geschieht, so folgt 25. h6×g7, 25. T h8—g8; 26. T h1×h7, 26. D b6—d8; 27 S g3—f5 und Weiß gewinnt leicht die Partie. Deshalb darf Schwarz das Damenopfer nicht annehmen.
24. L b7—c8
25. S g3—f5 25. L c8×f5
26. T f1×f5 26. L c5—b4 Schwarz darf die weiße D immer noch nicht schlagen; denn nach 26. T g8×g7; 27. h6×g7, 27. T h8—g8; 28. T h1×h7 droht Weiß T h7—h8. Verhindert das Schwarz durch 23. D b6—d8, so folgt 29. T f5—h5, und Schwarz muß den T für den weißen B g7 opfern und kann die Partie nicht mehr halten.
27. K c1—b1 Weiß will Bewegungsfreiheit mit dem T h1 haben. Wenn dieser T von der ersten Reihe wegzieht, kann Schwarz gelegentlich auf g1 Schach bieten. Das wäre unangenehm, solange der weiße K auf c1 steht; deshalb zieht er nach b1. Folgt dann einmal das Schach von g1 aus, so kann sich Weiß

durch K b1—a2 in einen sicheren Schlupfwinkel zurückziehen.

27. L b4×c3 Schwarz kann mit seinem ungünstig stehenden L nicht viel anfangen; deshalb tauscht er ihn gegen den S ab.

28. b2×c3 Weiß schlägt nicht mit dem L, weil der auf d2 viel wirksamer steht als auf c3.

28. S h7—f8

29. T h1—f1 Nach diesem starken Zug darf die weiße D immer noch nicht geschlagen werden.

29. S f8—g6

30. D g7—d7 30. T g8—d8

31. D d7—e6 31. S g6—f4 Schwarz hat für den angegriffenen S keinen besseren Platz.

32. L d2×f4 32. e5×f4

33. T f5×f4 Nun hat Weiß bei guter Stellung zwei Bauern mehr, muß also die Partie gewinnen.

33. D b6—c5 Die D soll auf dem Königsflügel helfen. D b6—c7 (oder b7) wäre nicht gut, weil dann Weiß durch T f4—f7 ein Tempo gewänne.

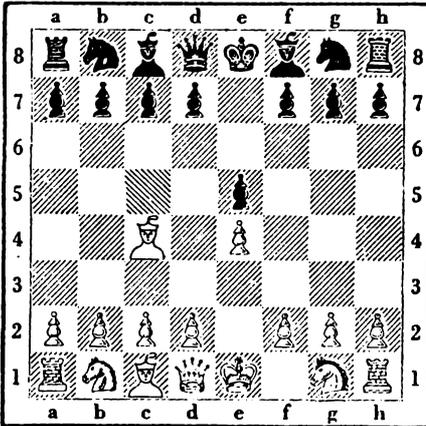
34. T f4—f7 34. D c5—g5

35. T f7—f8 Ein kräftiger Abschluß dieser schönen Partie! Wenn Schwarz diesen T schlägt, nimmt Weiß mit T f1 wieder und bietet dann mit der D auf d6 Schach. Er würde darauf sogar 3 Bauern mehr besitzen! Deshalb zieht Schwarz seine D zur Dekkung des B d6 zurück:

35. D g5—c5

36. D e6—e7 Gegen die Drohung T f8×d8 gibt es keine Rettung mehr; deshalb gibt Schwarz die Partie auf. Spielt er etwa 36. D c5—b6, so folgt 37. T f8×h8, T d3×h8; 38. T f1—f8+, T h8×f8; 39. D e7×f8, K b8—b7; 40. h6—h7 und Weiß erhält eine zweite Dame!

VIII. Das Königsläuferspiel



1. e2—c4 1. c7—e5

2. L f1—c4

In Meisterturnieren wird diese Eröffnung jetzt selten gespielt; sie ist aber nicht schlecht.

2. S g8—f6

Das ist die beste Antwort. Früher wurde oft 2. f7—f5 gespielt, aber darauf erwidert Weiß d2—d3 und erhält dann meist eine gute Stellung; dagegen muß man sich merken, daß 3. L c4×g8 schlecht ist. Schwarz kann dann zwar nicht

mehr kurz rochieren, aber er erhält oft eine vorteilhafte Angriffsstellung.

Wenn Schwarz im 2. Zuge L f8—c5 zieht, so kann Weiß mit 3. S g1—f3 oder 3. c2—c3 fortfahren, auch das Gambit 3. b2—b4 wird oft versucht.

3. d2—d3

Es gibt keinen besseren Zug. Angriffsspieler versuchen mitunter das Bauernopfer 3. d2—d4. Weiß kann auch 3. S b1—c3 spielen; dann entsteht eine Stellung der Wiener Partie.

3. L f8—c5 Weniger gut ist c7—c6; denn Weiß antwortet darauf 4. D d1—e2 und verhindert so den geplanten Vorstoß des Schwarzen d7—d5.

4. S g1—f3

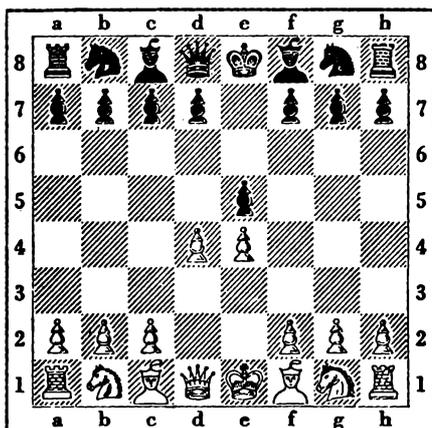
4. d7—d6

5. c2—c3

5. 0—0

Die Stellungen sind ungefähr ausgeglichen.

IX. Das Mittलगambit



- | | |
|------------|----------|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. d2—d4 | 2. e5×d4 |
| 3. D d1×d4 | |

Der Leser weiß, daß man die D nicht so früh ins Spiel bringen soll. In dieser Eröffnung ist der Damenzug aber nicht schlecht. Wenn Schwarz mit S b8—c6 die D angreift, so geht sie nach e3 zurück und wird später meist nach g3 gezogen, wo sie den Punkt g7 bedroht und eine gute Angriffsstellung

einnimmt. — Weiß braucht aber im 3. Zuge den B nicht zu schlagen, er kann auch 3. S g1—f3 oder 3. L f1—c4 spielen. Sehr spannend verläuft meist das „nordische Gambit“, das mit 3. c2—c3 beginnt und anschließend behandelt werden soll.

- | | |
|------------|--|
| | 3. S b8—c6 |
| 4. D d4—e3 | 4. S g8—f6 Hier kann man auch g7—g6 spielen; dann hat es für Weiß keinen Zweck mehr, mit seiner D nach g3 zu ziehen. |
| 5. S b1—c3 | 5. L f8—b4 |
| 6. L c1—d2 | 6. 0—0 |

Wenn Weiß nach den Zügen

- | | |
|----------|----------|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. d2—d4 | 2. e5×d4 |

mit

3. c2—c3 fortfährt, so entsteht das nordische Gambit. Weiß opfert einen oder sogar zwei Bauern, erhält aber dafür einen sehr starken Angriff.

3. d4×c3 Wenn sich Schwarz nicht dem heftigen Angriff des Weißen aussetzen will, so kann

er das Gambit an dieser Stelle durch 3. d7—d5 ablehnen. Die beste Fortsetzung für beide Spieler ist dann: 4. e1×d5, D d3×d5; 5. c3×d4, S b8—c6; 6. S g1—f3, L c8—g4; 7. L f1—e2, S g8—f6.

4. L f1—c4

Damit opfert Weiß einen zweiten Bauern; er kann aber auch mit 4. S b1×c3 fortfahren.

4. c3×b2

Hier ist auch 4. d7—d5 eine gute Verteidigung.

5. L c1×b2

Die beiden weißen Läufer wirken bedrohlich auf die schwarze Königsstellung. Nun sind verschiedene Fortsetzungen möglich:

5. S g8—f6 6. S b1—c3 oder

5. L f8—b4+ 6. S b1—c3 (oder K e1—f1) oder

5. S b8—c6 6. S g1—f3 oder

5. d7—d5 6. L c4×d5 oder

5. S g8—h6 6. S g1—f3

Bei allen diesen Spielen ergeben sich spannende Kämpfe, und deshalb kann ich nur raten, das nordische Gambit auszuprobieren. Am besten vereinbart man mit seinem Partner, in einer Anzahl von Partien nur diese Eröffnung zu spielen. Man übt sich dann nicht nur im Angreifen, sondern auch im Verteidigen.

6. PARTIE

Nordisches Gambit

1. e2—c4

1. e7—e5

2. d2—d4

2. e5×d4

3. c2—c3

3. d4×c3

4. L f1—c4

4. S g8—f6 Schwarz verzichtet auf den zweiten Bauern, um den weißen Läufer nicht auf die gefährliche Diagonale a1—h8 zu bringen.

5. S g1—f3

Das ist gut, doch kann Weiß auch mit e4—e5 fortfahren, worauf Schwarz am besten d7—d5 erwidert.

5. L f8—c5

6. S b1×c3

6. d7—d6

7. 0—0

7. 0—0

8. S f3—g5

8. h7—h6 Wenn dieser Zug den feindlichen S zum Rückzug nötigte, dann hätte Weiß wohl nicht erst S f3—g5 gezogen! Der Bauernzug ist schlecht. Es mußte 8. S b8—c6 geschehen. Weiß bringt nun ein elegantes Opfer und zeigt damit, daß er ein sehr starker Spieler ist.

9. S g5×f7

9. T f8×f7

Nun hat Schwarz sogar eine Figur mehr, aber seine Königsstellung ist sehr gefährdet.

10. e4—e5

Der Leser sieht, daß Schwarz diesen B nicht schlagen darf. Es muß also der S gezogen werden:

10. S f6—g4

11. e5—e6

Wohin soll nun der angegriffene T? Geht er etwa nach f8 oder f6, so folgt e6—e7+, Abzugsschach durch den L c4, gleichzeitig ist die schwarze D angegriffen und geht verloren. Zieht aber der T nach e7, um den B e6 aufzuhalten, so schlägt Weiß mit der D den S g4, gewinnt also seine Figur zurück und hat eine solche starke Angriffsstellung, daß Schwarz bald die Partie verlieren muß. Deshalb läßt Schwarz den angegriffenen T stehen und unternimmt einen Gegenangriff:

11. D d8—h4

12. e6×f7+

12. K g8—f8 Nun ist der Punkt f2 von drei schwarzen Figuren bedroht. Weiß muß aber zunächst das Matt auf h2 decken:

13. L c1—f4

13. S g4×f2

14. D d1—e2

Jetzt ist der S f2 angegriffen, und es droht Matt durch D e2—e8. Schwarz kann diese beiden Gefahren zunächst durch ein Schach abwehren:

14. S f2—g4+

15. K g1—h1

15. L c8—d7 Damit ist das Matt auf e8 verhindert.

16. T a1—e1

Nun droht es aber von neuem: Weiß will die D auf e8 opfern, und wenn Schwarz L d7×e8 geantwortet hat, soll T e1—e8+ matt folgen.

16. Sb8—c6 Nun deckt auch der T a8 das gefährdete Feld e8.

17. D e2—e3+

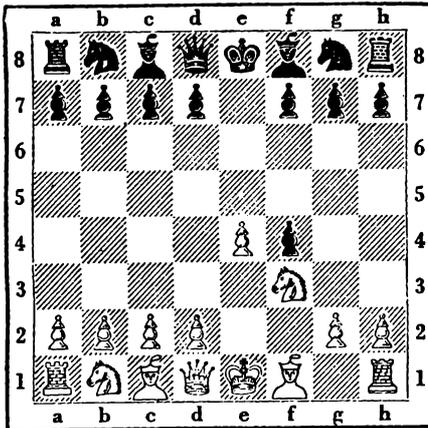
Ein kräftiger Abschluß dieser spannenden Angriffspartie.

17. T a8×e8

18. f7×e8 D+

und Weiß setzt mit dem nächsten Zuge matt!

X. Das Königsspringergambit



1. e2—e4

1. e7—e5

2. f2—f4

Dieses Gambit ist uralt. Schon in den frühesten Schachwerken aus dem 16. Jahrhundert wird es erwähnt, und noch heute ist es beliebt. Es ergeben sich immer spannende Partien mit lebhaftem Angriff.

Mit 2. f2—f4 opfert Weiß einen B. Warum? Er will gegen den schwachen Punkt f7 einen raschen Angriff einleiten. Der Sg1 wird nach f3, der Lf1

nach e4 entwickelt, dann folgt bald die kurze Rochade, wodurch der T zur Mitwirkung kommt (weil der f-Bauer bereits 2 Schritt gezogen worden ist), und schließlich wird auch noch dem L c1 durch d2—d3 oder d2—d4 der Weg frei gemacht. Weiß hat dann eine gute Angriffsstellung, für die er gern einen Bauern (f4) hingibt. Trotzdem braucht sich Schwarz nicht zu fürchten. Ihm stehen genug gute Verteidigungszüge zur Verfügung, und gerade weil die Eröffnung so alt ist, hat man alles genau er-

forscht. Findet Schwarz immer die richtige Erwiderung, so kann er den weißen Angriff abschlagen und den gewonnenen Mehr-Bauern behaupten und dadurch schließlich im Endspiel gewinnen.

Die Gewinnaussichten sind also für beide Teile gleich, und deshalb rate ich den Spielern, auch diese Eröffnung fleißig zu pflegen und mit dem Partner zu vereinbaren: Unsere nächsten Partien müssen immer mit 1. e2—c4, e7--e5, 2. f2—f4, e5 ×f4 beginnen. Man lernt auf diese Weise am besten Angriff und Verteidigung kennen.

2. e5×f4 Das ist wohl der beste Zug. Wer aber die nun möglichen Angriffe fürchtet, der kann das Gambit auch ablehnen, wie im XII. Kapitel dieses Abschnitts gezeigt wird.

3. S g1—f3

Dieser Zug gibt der Eröffnung ihren Namen. Wenn Weiß statt dessen L f1—c4 zieht, entsteht das Königsläufergambit, das im nächsten Kapitel behandelt wird. Mit 3. S g1—f3 entwickelt Weiß eine wichtige Angriffsfigur und verhindert gleichzeitig, daß Schwarz mit der D auf h4 Schach bietet. (Näheres darüber beim Königsläufergambit.)

3. g7--g5 Das ist die beste Fortsetzung. Dadurch wird der vorgeschobene B f4 sofort gedeckt, und der L f8 kann, falls es erforderlich ist, zur Verteidigung nach g7 entwickelt werden. Schwarz hat aber im 3. Zug noch drei andere Möglichkeiten, die alle nicht schlecht sind, nämlich:

I. 3. L f8—e7; 4. L f1—c4, L e7--h4+; 5. K e1—f1, d7--d5; 6. L c4×d5, S g8--f6; 7. S b1—c3, 0--0.

II. 3. d7--d5; 4. e4×d5, S g8--f6; 5. S b1—c3, S f6×d5; 6. S c3×d5, D d8×d5; 7. d2--d4, L f8—e7.

III. 3. S g8—f6; 4. e4—e5, S f6—h5; 5. L f1—e2, d7—d6; 6. 0—0, d6×e5; 7. S f3×e5, L f8—c5+.
 Nachdem Schwarz 3. g7—g5 gespielt hat, hat Weiß zwei starke Fortsetzungen: L f1—c4 oder h2—h4. Wenn Weiß aber im 4. Zuge mit d2—d4 oder S b1—c3 fortfährt, so ist in beiden Fällen für Schwarz die Erwiderung L f8—g7 gut.

A

4. L f1—c4 Darauf kann Schwarz mit a) g5—g4 kühn oder mit b) L f8—g7 vorsichtig fortsetzen.

a) 4. g5—g4

5. 0—0 Weiß opfert im Interesse des Angriffs den S! Statt dessen S f3—e5 zu spielen, ist weniger gut; denn Schwarz würde erst mit der D auf h4 Schach bieten, und dann, wenn Weiß Ke1—f1 gezogen hätte, mit S b8—c6 fortfahren und die bessere Stellung erlangen.

Außer 5. 0—0 kommt aber für Weiß auch der Zug 5. S b1—c3 in Betracht mit der Fortsetzung g4×f3; 6. D d1×f3, d7—d5; 7. S c3×d5, S b8—c6.

5. g4×f3

6. D d1×f3 6. D d8—f6 Das ist die beste Fortsetzung, und darauf ist die beste Antwort:

7. e4—e5 Dieses Bauernopfer hat den Zweck, die e-Linie für den Angriff frei zu machen.

7. D f6×e5

b) 4. L f8—g7

5. h2—h4 Außer diesem Bauernvorstoß gibt es noch die Spielweise 5. 0—0, d7—d6; 6. d2—d4, S b8—c6; 7. c2—c3, h7—h6.

5. h7—h6

6. d2—d4

6. d7—d6

7. c2—c3

7. S b8—c6 oder D d8—e7

B

- | | |
|------------|---|
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. S f3—e5 | Hier gibt es auch die andere Spielweise: 5 S f3—g5, h7—h6; 6. Sg5×f7, K e8×f7; 7. d2—d4, d7—d5. |
| | 5. S g8—f6 |
| 6. d2—d4 | 6. d7—d6 |
| 7. S e5—d3 | 7. S f6×e4 |

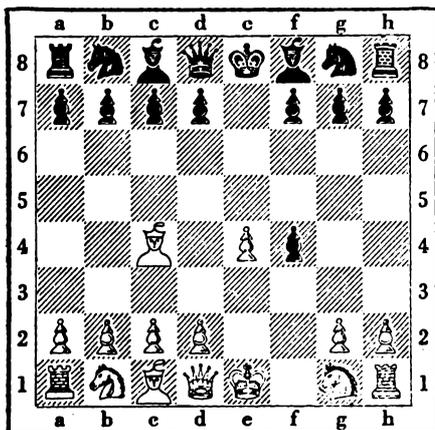
7. PARTIE

Königsspringergambit

- | | |
|--------------|--|
| 1. e2—e4 | 1. e7—c5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5×f4 |
| 3. S g1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. S f3—e5 | 5. S g8—f6 |
| 6. L f1—c4 | Das ist nicht so kräftig wie die oben angegebene Spielweise 6. d2—d4. |
| | 6. d7—d5 |
| 7. e4×d5 | 7. L f8—d6 Das ist nicht schlecht, aber 7. L f8—g7 ist stärker. |
| 8. d2—d4 | Dadurch wird der S gedeckt und gleichzeitig der B f4 durch den L c1 bedroht. |
| | 8. S f6—h5 Nun kann der B f4 zunächst nicht genommen werden; auch hat Schwarz die Möglichkeit, den S h5 mit Angriff nach g3 zu ziehen. |
| 9. L c4—b5+ | Am besten wäre wohl 0—0 gewesen. |
| | 9. c7—c6 |
| 10. d5×c6 | 10. b7×c6 Schwarz opfert den T a8. Die Bedeutung dieses feinen Zuges wird nach wenigen Zügen klar. |
| 11. S e5×c6 | 11. S b8×c6 |
| 12. L b5×c6+ | 12. K e8—f8 |
| 13. L c6×a8 | 13. S h5—g3 |

14. T h1—h2 Wenn der angegriffene T nach g1 zieht, dann kann Schwarz den Angriff mit D d8×h4 fortsetzen. Besser als der Turmzug wäre K e1—f2 gewesen, aber auch dann wäre die Partie für Weiß verlorengegangen.
14. L c8—f5 Schwarz entwickelt wieder eine Figur, gleichzeitig wird dadurch der L a8 durch die D d8 angegriffen.
15. L a8—d5 15. K f8—g7 Ein sehr schöner Zug, durch den auch noch der T h8 ins Spiel gebracht werden soll.
16. S b1—c3 Weiß hat zwar eine Figur mehr, sie kommt aber nicht zur Geltung, weil der Damenflügel noch unentwickelt ist.
16. T h8—e8+
17. K e1—f2 17. D d8—b6 Nun wirken alle schwarzen Figuren gegen den feindlichen K. Jetzt droht der gefährliche Zug L d6—e5. Weiß hat dagegen keine genügende Verteidigung.
18. S c3—a4 18. D b6—a6
19. S a4—c3 Wenn Weiß hier c2—c4 zieht, folgt D a6×a4. 20. D d1×a4. T e8—c2+; 21. K f2—g1, worauf Schwarz in 2 Zügen mattsetzt.
19. L d6—e5 Wieder ein schönes Figurenopfer. Weiß darf den L nicht nehmen; denn auf 20. d4×e5 folgt D a6—b6+, 21. K f2—e1, worauf Schwarz in 2 Zügen mattsetzt.
20. a2—a4 Weiß hat keine Verteidigungszüge mehr. Der Führer der schwarzen Steine, der deutsche Schachmeister Anderssen, kündigte jetzt an, den weißen K in spätestens 5 Zügen mattzusetzen!
20. D a6—f1+
21. D d1×f1 21. L e5×d4 +
22. L c1—e3 22. T e8×e3 Nun droht Matt durch das Doppelschach Te3—c2+++. Dagegen ist Weiß machtlos.

XI. Das Königsläufergambit



1. e2—e4
2. f2—f4
3. L f1—c4
1. e7—e5
2. e5×f4

Das ist das Königsläufergambit. Weiß setzt sich absichtlich dem Schach der schwarzen D auf h4 aus:

3. D d8—h4+

Dadurch verliert Weiß zwar die Rochade, aber das Damenschach ist doch nicht die beste Fortsetzung, die später gezeigt werden soll. Die schwarze D wird bald wieder zurück-

gedrängt und Weiß erhält meist die bessere Stellung.

4. K e1—f1

An dieser Stelle wäre g2—g3 schlecht; denn Schwarz würde f4×g3 erwidern. Daß nun Weiß nicht h2×g3 spielen darf, sehen hoffentlich alle. Greift aber Weiß durch 5. S g1—f3 die feindliche D an, so folgt das Abzugsschach g3—g2+ nebst g2×h1 D. Es kommt also nur der Zug 4. K e1—f1 in Betracht.

4. d7—d5 Hier wäre g7—g5 nicht so gut; denn darauf würde zum Vorteil für Weiß folgen: 5. d2—d4, L f8—g7; 6. S b1—c3, S g8—e7; 7. g2—g3, f4×g3; 8. K f1—g2.

5. L c4×d5

5. S g8—f6

6. S b1—c3

6. S f6×d5

7. S c3×d5

7. L f8—d6

Die andere, bessere Verteidigung ist:

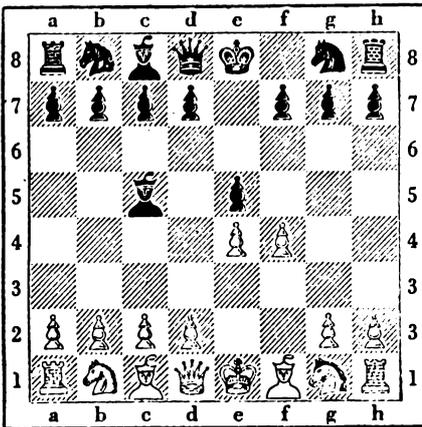
3. S g8—f6

4. S b1—c3

4. c7—c6 Dieser gute Zug gilt jetzt als die stärkste Fortsetzung.

5. D d1—f3 Weniger gut wäre d2—d4; denn Schwarz würde L f8—b4 erwidern und nach 6. D l—f3, d7—d5; 7. e4×d5, 0—0 schnell zum Angriff kommen.
5. d7—d5
6. e4×d5 6. L f8—d6

XII. Das abgelehnte Königsgambit



Da sich — vor allem beim Königsspringergambit — für Weiß zahlreiche Angriffsmöglichkeiten ergeben, scheuen viele Spieler, sich diesen Gefahren auszusetzen und lehnen das Gambit ab; sie schlagen also den auf f4 angebotenen B nicht.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. f2—f4 2. L f8—c5

Das ist die beste Ablehnung. Eine andere Spielweise ist Falkbeers Gegengambit, das

an zweiter Stelle behandelt wird. — Der L steht auf c5 sehr gut, weil er hier die weiße Rochade hindert. Schwarz kann noch d7—d6 folgen lassen, was vorher nicht gut wäre, weil es den L f8 einsperren würde. Weiß wird in den meisten Fällen bestrebt sein, doch zu rochieren und die Bauernzüge c2—c3 und d2—d4 anstreben oder er wird versuchen, den L c5 abzutauschen.

3. S g1—f3 Das ist die beste Fortsetzung. Schlecht wäre f4×e5; denn darauf würde D d8—h4+ folgen. Spielt Weiß aber sofort 3. c2—c3, so antwortet Schwarz wirkungsvoll 3. d7—d5.

3. d7—d6 An dieser Stelle wäre d7—d5 nicht gut; denn es würde folgen: 4. e4×d5, 4. e5—e4; 5. d2—d4 mit guter Stellung für Weiß.

4. c2—c3

Weiß kann hier auch 4. S b1—c3 spielen mit der Fortsetzung 4. S b8—c6; 5. L f1—c4, 5. S g8—f6; 6. d2—d3, L c8—g4; 7. h2—h3 oder S c3—a4.

Eine dritte Spielweise ist 4. L f1—c4, S g8—f6; 5. S b1—c3, S b8—c6; 6. S c3—a4.

4. S g8—f6 Das ist am besten. Manchmal wird hier f7—f5 gespielt, aber dann kommt Weiß nach 5. f4×e5, d6×e5; 6. d2—d4, e5×d4; 7. L f1—c4 in Vorteil.

5. d2—d4

5. e5×d4

6. c3×d4

6. L c5—b6

Falkbeer-Gambit:

1. e2—e4

1. e7—e5

2. f2—f4

2. d7—d5 Das gilt zwar für schwächer als L f8—c5, wenn aber Weiß die richtigen Fortsetzungen nicht kennt, kann er leicht in Nachteil geraten. Man muß sich deshalb auch mit dieser Eröffnung vertraut machen.

3. e4×d5

Weiß kann aber auch mit 3. S g1—f3 das Gambit ablehnen. Es könnte dann folgen: d5×e4; 4. S f3×e5, S b8—d7; 5. d2—d4.

3. e5—e4 Auf 3. c7—c6 würde Weiß am besten 4. S b1—c3 antworten.

4. d2—d3

Eine andere Spielweise ist 4. S b1—c3, S g8—f6; 5. D d1—c2.

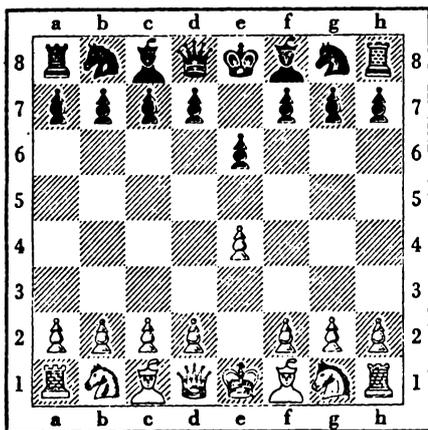
4. S g8—f6

5. D d1—e2

Das ist wohl etwas besser als 5. d3×e4, was auch gespielt werden kann.

5. D d8×d5

XIII. Die Französische Partie



1. e2—e4 e7—e6

Mit dieser Eröffnung tritt Schwarz einem Angriff auf den schwachen Punkt f7 entgegen. Außerdem soll dadurch der Stoß ins Zentrum durch d7—d5 unterstützt werden. Die Eröffnung ist gut und sicher.

2. d2—d4 2. d7—d5

Diese beiden Bauernzüge sind für Weiß sowohl wie für Schwarz die beste Fortsetzung. Nun ist es nicht zu empfehlen,

mit e4×d5 die Bauern zu tauschen; denn dann wird die schwarze Stellung verbessert, weil der L c8, der durch den B auf e6 etwas behindert ist, plötzlich verschiedene Entwicklungsmöglichkeiten hat. Weiß hat drei gute Spielweisen: S b1—c3, S b1—d2, e4—e5.

A

3. S b1—c3

Das ist die gebräuchlichste und wohl auch die beste Fortsetzung. Schwarz kann darauf mit S g8—f6, c7—c5, d5×e4 oder L f8—d4 antworten. Man sieht bereits hieraus, wie vielseitig diese Eröffnung ist.

a) 3. S g8—f6

4. L c1—g5

Das ist besser als e4—e5; denn darauf folgt S f6—d7, und ob Weiß dann mit 5. S c3—e2 oder 5. f2—f4 oder 5. D d1—g4 fortsetzt, inmer hat Schwarz die gute Erwiderung 5. c7—c5! Nach 4. L c1—g5 hat Schwarz drei Möglichkeiten, das Spiel fortzusetzen:

I. 4. L f8—e7

5. e4—e5 Das ist besser als den Läufer auf f6 zu tauschen.
5. S f6—d7

Weiß kann nun mit L g5×e7 oder h2—h4 fortsetzen.

II. 4. L f8—b4

5. e4—e5 5. h7—h6 Darauf ist es für Weiß am besten,
den L nach d2 zurückzuziehen.

III. 4. d5×e4

5. S c3×e4 5. L f8—e7 oder S b8—d7

b) 3. c7—c5

4. e4×d5 4. e6×d5

5. S g1—f3 Hier wäre d4×c5 nicht gut; denn Schwarz würde
darauf mit d5—d4 vorstoßen.

c) 3. d5×e4

4. S c3×e4 4. S b8—d7

5. S g1—f3

d) 3. L f8—b4

4. e4—e5 4. c7—c5

5. L c1—d2 5. S g8—e7 Nicht gut wäre c5×d4 wegen
6. S c3—b5, worauf Schwarz den L b4 nach f8 zu-
rückziehen müßte,

oder:

4. D d1—g4 4. S g8—f6

5. D g4×g7 5. T h8—g8

6. D g7—h6 6. T g8—g6

7. D h6—e3 7. c7—c5

oder:

4. S g1—e2 4. d5×e4

5. a2—a3 5. L b4—c7 Das ist besser als L b4×c3

B

3. S b1—d2 Dadurch vermeidet Weiß die Fesselung durch
L f8—b4, die auf S b1—c3 oft folgt, wie man in
den vorigen Spielweisen sah. Weiß hat nun auch
immer die Möglichkeit, mit c2—c3 das Zentrum
zu stützen. Andererseits hat der Springerzug auch
Nachteile: Er verstellt die D und den L und wirkt

nicht auf den feindlichen Zentrumspunkt d5, wie von c3 aus. — Schwarz hat nun die beiden Verteidigungen c7—c5 und S b8—c6.

- a) 3. c7—c5
 4. d4×c5 4. L f8×c5
 5. L f1—d3 5. S b8—c6 Das ist besser als S g8—f6, weil darauf 6. e4—e5 folgen würde und nach S f6—d7 noch 7. S g1—f3.
- b) 3. S b8—c6
 4. S g1—f3 Nicht gut wäre c2—c3, weil darauf e6—e5 folgte.
 4. S g8—f6
 5. e4—e5 5. S f6—d7 Weiß setzt nun am besten mit L f1—d3 fort.

C

3. e4—e5 Dieser Vorstoß galt früher für schlecht, weil Schwarz darauf die gute Antwort c7—c5 hat. In neuerer Zeit hat man aber gefunden, daß Weiß auch auf diesen starken Gegenzug mancherlei Angriffsmöglichkeiten hat.
 3. c7—c5 Nun kann Weiß mit 4 verschiedenen Zügen fortsetzen.

- a)
 4. D d1—g4 4. S b8—c6
 5. S g1—f3 5. S g8—e7
 6. L f1—d3 6. S c6×d4
- b)
 4. S g1—f3 4. c5×d4
 5. L f1—d3 5. S b8—c6
 6. 0—0 6. f7—f5!
- c)
 4. d4×c5 4. S b8—c6 Das ist viel besser als sofort L f8×c5, weil darauf vorteilhaft D d1—g4 folgen würde.
 5. S g1—f3 5. L f8×c5
 6. L f1—d3 6. f7—f5

d)

- 4. c2—c3
- 5. S g1—f3
- 6. L f1—e2

- 4. S b8—c6
- 5. D d8—b6

In den vorigen Spielweisen wurde dieser L immer nach d3 entwickelt, das wäre hier aber nicht gut; denn es folgte dann: c5×d4; 7. c3×d4, L c8—d7, wodurch der B d4 bedroht wäre.

- 6. S g8—e7

8. PARTIE

Französisches Spiel

- 1. e2—e4
- 2. d2—d4
- 3. S b1—c3
- 4. L e1—g5
- 5. L g5×f6

- 1. e7—e6
- 2. d7—d5
- 3. S g8—f6
- 4. L f8—e7

Wie in den vorstehenden Erklärungen zur Eröffnung gesagt wurde, ist an dieser Stelle der Vorstoß e4—e5 etwas besser, aber der Textzug ist deshalb kein Fehler.

- 5. L e7×f6

- 6. S g1—f3

Hier kann Weiß auch mit e4—e5 vorstoßen, um nach 6. L f6—e7 mit 7. S g1—f3 oder 7. D d1—g4 fortzufahren.

6. 0—0 Besser wäre c7—c5 gewesen, um das weiße Zentrum zu schwächen.

- 7. e4—e5

- 7. L f6—e7

- 8. L f1—d3

Der weiße Königsläufer wird in der Französischen Partie sehr oft nach d3 entwickelt, um das Feld h7 zu bedrohen.

8. b7—b6 Das geschieht, um den L nach b7 zu entwickeln; der Zug ist aber nicht gut. Jetzt wäre immer noch Zeit zu dem wichtigen Vorstoß c7—c5 gewesen. Nun geht Weiß zum Angriff über: Das ist sehr gut. Jetzt kann der Springer zum Angriff nach g5 gezogen werden; auch wirkt jetzt der Th1 mit. Schwarz ist in einer schlimmen Lage.

- 9. h2—h4

Soll er etwa zur Abwehr h7—h6 ziehen? Dann könnte Weiß wirkungsvoll mit g2—g4 fortsetzen.

9. L c8—b7 Schwarz glaubt wohl, den Angriff des Weißen aushalten zu können und entwickelt sich weiter. Der L hätte aber besser nach a6 gezogen werden sollen, wo er wirkungsvoller gestanden hätte.

10. L d3×h7

Dieses Läufer-Opfer nimmt dem schwarzen K den natürlichen Bauernschutz. Es läßt sich oft anwenden, wenn Schwarz nicht gut entwickelt ist, die weißen Figuren aber angriffsbereit stehen.

10. Kg8×h7 Mit dem K nach h8 zu gehen, wäre auch nicht besser gewesen. Weiß würde den Angriff dann wohl auch mit S f3—g5 fortgesetzt haben und wäre außerdem im Mehrbesitz eines B gewesen.

11. S f3—g5+

Schwarz darf diesen S nicht schlagen; denn nach 11. L e7×g5, h4×g5+ würde Weiß durch D d1—h5 in wenigen Zügen gewinnen.

11. K h7—g6 Der K darf nicht nach g8 zurück, weil dann D d1—h5 rasch gewinne.

12. S c3—e2

Weiß bringt noch eine neue Figur zum Angriff herbei. Man sieht jetzt deutlich, daß im 9. Zug L c8—a6 besser gewesen wäre, denn dann hätte Schwarz nun den S e2 abtauschen können. Es droht jetzt S e2—f4+; K g6—f5; D d1—d3 mit baldigem Matt.

12. L e7×g5

13. h4×g5

Wenn nun Schwarz mit D d8×g5 fortsetzt, so folgt 14. S e2—f4+ und dann entweder 14. D g5×f4?, worauf Weiß sofort mattsetzt durch ...? oder 14. Kg6—f5, worauf Weiß durch T h1—h5 leicht gewinnt.

13. f7—f5 Schwarz hofft wohl, mit seinem K über f7 entfliehen zu können.

14. g5×f6

Weiß schlägt „im Vorübergehen“.

14. S e2—f4+ und dann entweder 14. D g5×f4?, gefährlichen T auf h1 abtauschen, aber auch dadurch ist die Partie nicht mehr zu halten. Schwarz

ist mit der Entwicklung sehr zurückgeblieben, und das rächt sich immer.

15. S e2—f4+

15. K g6—f7

16. D d1—g4!

Ein sehr schöner Zug! Weiß läßt sich den Th1 sogar mit Schach nehmen, um dafür seine D zum Schlußangriff heranzuführen.

16. Th8×h1+

17. K e1—d2

17. g7×f6 Wenn Schwarz hier auch noch den anderen T durch Th1×a1 nähme, würde er in 2 Zügen mattgesetzt, beginnend mit D g4×c6+.

18. D g4×e6+

18. K f7—g7

19. T a1×h1

19. L b7—c8 Schwarz hat keinen guten Verteidigungszug mehr. Die 4 Figuren seines Damenflügels stehen nun alle auf ihrem Standfeld, keine ist entwickelt, Weiß aber greift mit 3 Figuren den entblößten K an; das muß für Schwarz zu einem schrecklichen Ende führen.

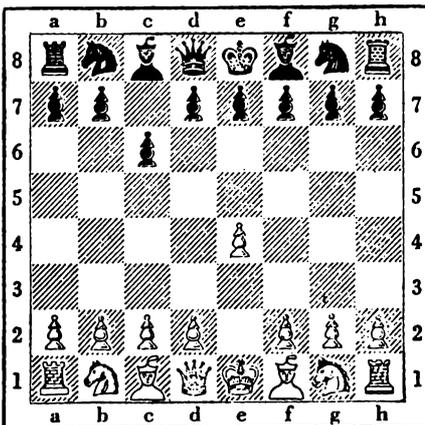
20. Th1--h7+

Weiß opfert noch eine Figur und beendet dadurch die Partie am schnellsten.

20. K g7×h7

Den Schluß der Partie (Weiß setzte in 2 Zügen matt!) soll der Leser selbst finden.

XIV. Caro-Kann



1. e2—e4

1. c7—c6

Ähnlich wie bei der Französischen Partie bereitet hier Schwarz den Vorstoß d7—d5 vor, ohne sich aber den L c8 zu verstellen. Weiß wird in dieser Eröffnung meist seinen Angriff gegen den Punkt d5 richten, um den Schwarzen zu zwingen, mit dem Deckungszuge e7—e6 doch noch seinen Damenläufer zu verstellen.

2. d2—d4

Das ist die gebräuchlichste Fortsetzung. Manchmal wird aber auch 2. S b1—c3 gespielt. Dann folgt 2. d7—d5; 3. S g1—f3, d5×e4; 4. S c3×e4, L c8—g4. (Das ist besser als L c8—f5, worauf Weiß S e4—g3! erwidern würde.)

2. d7—d5

Nun hat Weiß die beiden Fortsetzungen A: e4×d5 und B: S b1—c3.

A

3. e4×d5

3. c6×d5 Darauf kann Weiß zwischen c2—c4 und L f1—d3 wählen:

a)

4. c2—c4

4. S g8—f6 Schwarz kann hier auch S b8—c6 spielen, worauf Weiß mit S g1—f3 oder S b1—c3 fortfährt.

5. S b1—c3

5. e7—e6

Nun hat Weiß die Wahl zwischen L c1—g5, S g1—f3 und c4—c5.

b)

4. L f1—d3

4. S b8—c6

5. c2—c3

5. S g8—f6

B

3. S b1—c3

3. d5×e4

4. S c3×e4

4. L c8—f5

5. S e4—g3

5. L f5—g6

9. PARTIE

Eröffnung Caro-Kann

1. e2—e4

1. c7—c6

2. d2—d4

2. d7—d5

3. S b1—c3

3. d5×e4

4. S c3×e4

4. S g8—f6 Das ist nicht schlecht, aber stärker ist doch wohl L c8—f5.

5. S e4—g3

Weiß hätte auch auf f6 tauschen können, weil dann die schwarze Bauernstellung etwas schlechter wird als die weiße, ganz gleich, ob Schwarz mit dem

e- oder g-Bauern nimmt. Es ist aber sehr ungewiß, ob dieser kleine Stellungsunterschied zum Gewinn der Partie ausreicht, deshalb erhält sich Weiß lieber seinen S.

5. e7—e5 Etwas stärker wäre c6—c5 gewesen.

6. S g1—f3 Nicht gut wäre d4×e5, denn dann würde Schwarz die D tauschen und darauf durch S f6—g4 den B zurückgewinnen.

6. e5×d4

7. S f3×d4 7. L f8—c5

8. L c1—e3 8. D d8—b6 Dadurch wird zwar der Punkt b2 bedroht und gleichzeitig der L c5 gedeckt, es wäre aber besser gewesen, den L nach b6 zurück-zuziehen, denn Weiß hat jetzt eine kräftige Erwiderung:

9. D d1—e2 Dadurch wird die lange Rochade vorbereitet und das Schlagen des Schwarzen nach b2 verhindert, denn würde jetzt D b6×b2 folgen, so ginge die D durch L e3—c1+ verloren.

9. 0—0

10. 0—0—0 10. S f6—d5

11. D e2—h5 Weiß geht zum Angriff gegen den feindlichen Königsflügel über und will nun noch L f1—d3 folgen lassen.

11. S d5—f6 Statt dieses Rückzuges wäre wohl S d5×e3 besser gewesen. Schwarz hätte darauf L c8—e6 nebst S b8—d7 folgen lassen können, um seine Entwicklung zu vollenden.

12. D h5—h4 12. L c8—g4 Das bedroht den T d1, aber Schwarz hatte wohl nicht mit der folgenden starken Antwort gerechnet:

13. L f1—d3 Weiß opfert die Qualität, um schneller als der Gegner alle seine Figuren zum Angriff zu entwickeln.

13. L g4×d1

14. Th1×d1
 15. Sg3—f5
 16. Sf5×g7

14. Sb8—d7
 15. Sd7—e5

Es ist leicht zu sehen, daß Schwarz dieses Opfer nicht annehmen darf; denn nach Kg8×g7 würde Le3—h6+ und Matt in wenigen Zügen folgen.

17. Sg7—f5
 18. Dh4—h6

16. Db6—d8
 17. Se5—g6

Es folgen jetzt für Schwarz fast lauter Zwangszüge. Zunächst muß das Matt auf g7 gedeckt werden.

19. Sd4—f3
 20. f2×e3

18. Sf6—e8
 19. Lc5×e3+

Nun droht Sf3—g5 nebst Matt auf h7, deshalb folgt:

21. Sf3—g5

20. Dd8—f6

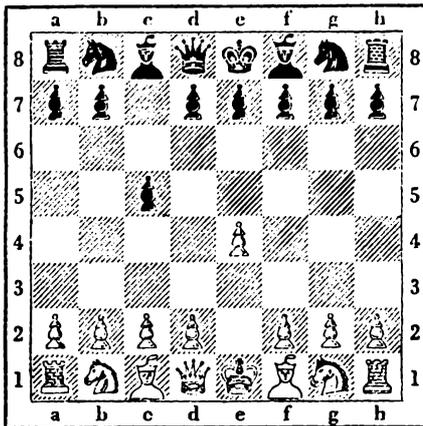
21. Df6—h8 Nun ist zwar das Matt auf h7 gedeckt, aber nur vorübergehend.

22. Sf5—e7+

Durch dieses Opfer wird der Sg6 gezwungen, dem Ld3 den Weg nach h7 freizugeben.

22. Sg6×e7 Und nun erzwingt Weiß doch noch in 2 Zügen das Matt auf h7!

XV. Die Sizilianische Partie



1. e2—e4

1. c7—c5

Dadurch verhindert Schwarz, daß Weiß sein Zentrum durch d2—d4 verstärkt. Diese Eröffnung ist jetzt sehr beliebt und gibt oft Gelegenheit zu lebhaften Kämpfen, die für beide Seiten nicht ungefährlich sind. Es sind dabei sehr viele verschiedene Spielweisen möglich, von denen hier nur die wichtigsten gezeigt werden können.

2. S g1—f3 Das ist die kräftigste und beliebteste Fortsetzung, doch kann auch 2. S b1—c3 geschehen. Darauf folgt am besten S b8—c6; 3. g2—g3, g7—g6; 4. L f1—g2, L f8—g7; 5. S g1—e2.
Nach 2. S g1—f3 hat Schwarz die Wahl zwischen S b8—c6, e7—e6 und d7—d6.

A

2. S b8—c6
3. d2—d4 Das ist am besten. Auf 3. L f1—c2 würde d7—d5 und auf 3. S b1—c3, e7—e5 folgen.
3. c5×d4
4. S f3×d4 4. S g8—f6
5. S b1—c3 Das ist besser als S d4×c6; denn dadurch würde Weiß nichts erreichen.
5. d7—d6 Hier wäre der Zug g7—g6, der in der Sizilianischen Partie oft vorkommt, nicht angebracht; denn es würde folgen 6. S d4×c6, b7×c6; 7. e4—e5!
6. L f1—e2 6. g7—g6

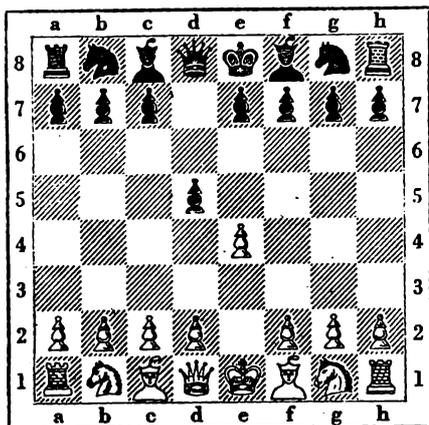
B

2. e7—e6
3. d2—d4 Nicht etwa c2—c4, weil Schwarz darauf die gute Antwort d7—d5 hätte.
3. c5×d4
4. S f3×d4 4. S g8—f6
5. S b1—c3 5. L f8—b4 oder d7—d6

C

2. d7—d6
3. d2—d4 3. c5×d4
4. S f3×d4 4. S g8—f6
5. S b1—c3 Nicht gut wäre f2—f3, was Schwarz mit e7—e5 beantworten würde.
5. g7—g6

XVI. Die Skandinavische Partie



1. e2—e4 1. d7—d5

Diese Eröffnung widerspricht dem Grundsatz, daß man die D nicht zu früh ins Spiel bringen soll. Wenn Weiß 2. e4×d5 erwidert (und es gibt nichts Besseres), Schwarz D d8×d5 antwortet und Weiß mit 3. S b1—c3 fortsetzt, so muß sich die D bereits zurückziehen, und das scheint ein Nachteil für Schwarz zu sein. Er setzt aber mit D d5—a5 fort und steht dann nicht schlecht; denn

er kann bald die offene d-Linie besetzen und fesselt, da ja Weiß bald d2—d4 folgen lassen wird, mit seiner D den S c3. Es ist für Weiß gar nicht so leicht, Vorteil aus der Stellung der schwarzen D zu ziehen, und deshalb ist die Eröffnung sehr wohl spielbar. Am Anfang unseres Jahrhunderts hat vor allem der Schachmeister Mieses manche schöne Turnierpartie damit gewonnen, so auch die unten folgende.

2. e4×d5

Nun ist D d8×d5 am besten, doch kann auch S g8—f6 gespielt werden.

A

2. D d8×d5

3. S b1—c3

3. D d5—a5

4. d2—d4

Das ist besser als 4. S g1—f3; denn dann folgt L c8—g4; 5. L f1—e2, S b8—c6; 6. d2—d4, 0—0—0 und Schwarz steht gut, weil er die Drohung e7—e5 hat.

4. e7—e5 Es kann hier auch S g8—f6 geschehen. Weiß wird dann 5. S g1—f3 und Schwarz 5. L c8—g4 oder L c8—f5 folgen lassen.

5. d4×e5

Spielt Weiß hier S g1—f3, so antwortet Schwarz L f8—b4 oder L c8—g4.

5. L f8—b4 oder D a5×e5+

B

2. S g8—f6 Damit verzichtet Schwarz zunächst auf den Rückgewinn des B. Wenn sich Weiß nun verleiten läßt, mit 3. c2—c4 den B zu decken, so erhält Schwarz durch c7—c6 ein aussichtsreiches Angriffsziel, z. B.: 4. d5×c6 (besser d2—d4), S b8×c6; 5. d2—d3, e7—e5. Deshalb spielt Weiß besser:

3. L f1—b5+

3. L c8—d7 Nicht so gut ist c7—c6 wegen

4. d5×c6, b7×c6; 5. L b5—c4.

4. L b5—c4

4. L d7—g4

5. f2—f3

5. L g4—f5

6. S g1—e2

10. PARTIE

Skandinavisches Spiel

1. e2—e4

1. d7—d5

2. e4×d5

2. D d8×d5

3. S b1—c3

3. D d5—a5

4. d2—d4

4. S g8—f6

5. L f1—c4

Meist geschieht hier S g1—f3.

5. S b8—c6

6. S g1—e2

6. L c8—e6 Ein überraschender Zug! Wenn Weiß die L tauscht, so ist nicht zu verhindern, daß Schwarz bald zu dem Vorstoß e6—e5 kommt und dann ein befriedigendes Spiel erhält. Das will Weiß aber vermeiden, und deshalb geschieht:

7. L c4—d3

7. 0—0—0 Wie oft bei dieser Eröffnung, kommt Schwarz auch hier frühzeitig zur Besetzung der offenen d-Linie.

8. 0—0

8. L e6—f5 Statt dessen könnte Schwarz mit S c6×d4 einen B gewinnen. Das wäre aber nicht

gut, denn es folgte: 9. S e2×d4, T d8×d4; 10. L c1--e3 und Schwarz wäre in der Entwicklung sehr zurückgeblieben.

- 9. L c1—e3
- 10. D d1×d3
- 11. D d3—c4

9. L f5×d3

10. S c6—b4

Die D hätte nach d2 ziehen können, aber Weiß wollte sich wohl nicht dem Angriff e7—e5 aussetzen. Er opfert den B c2 und hofft, auf der offenen c-Linie einen Angriff einleiten zu können.

- 12. T a1—c1
- 13. f2×e3

11. S b4×c2

12. S c2×e3

13. e7—e6 Schwarz muß an die Entwicklung seines L denken; gleichzeitig wird durch diesen Zug der weiße Angriff b2—b4 verhindert.

- 14. c3—e4
- 15. a2—a3

14. T d8—d7

15. S f6—g4 Nun droht S g4—e3 die Qualität zu gewinnen.

- 16. T f1—f3
- 17. S c3—d1
- 18. e4—e5

16. D a5—g5

17. L f8—d6

Dieser naheliegende Zug wird von Schwarz durch ein überraschendes Figurenopfer widerlegt:

- 19. d4×e5

18. L d6×e5

Spielt Weiß statt dessen h2—h3, so setzt Schwarz den Angriff mit h7—h5 fort.

- 20. T f3—g3

19. D g5—h4 Nun droht nicht nur D h4×h2, sondern auch D h4—e1+.

Auf h2—h3 würde folgen D h4—e1+; 21. Tf3—f1, D e1×f1+; 22. K g1×f1, T d7×d1+; 23. T c1×d1, S g4—e3+ und Schwarz erobert die D und gewinnt dann leicht durch seine Mehrbauern.

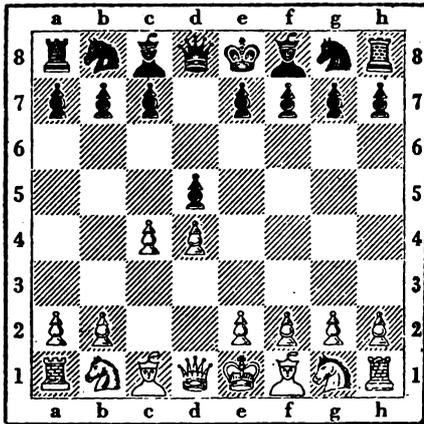
- 21. K g1—f1
- 22. T c1×d1

20. D h4×h2+

21. T d7×d1+

22. D h2×g3 Weiß gab die Partie auf, denn auf 23. S e2×g3 würde S g4—e3+ folgen, Schwarz gewänne die D zurück, und durch das Übergewicht der Bauern wäre ihm der Sieg sicher.

XVII. Das Damengambit



1. d2—d4 1. d7—d5
2. c2—c4

Wenn Weiß im ersten Zuge d2—d4 spielt, so hat das den Anschein, als wäre es nicht so gut wie 1. e2—e4, weil durch d2—d4 nur einer langschrigen Figur der Weg gebahnt wird, nämlich dem Lc1. Früher wurde diese Eröffnung seltener gespielt; heute aber sieht man in Turnieren mehr 1. d2—d4 als 1. e2—e4. Das hat verschiedene Gründe, auf die

hier nicht eingegangen werden kann. Jedenfalls steht fest, daß beide Anfänge gut sind und daß sich jeder junge Schachfreund mit der Fortsetzung dieser Spielweisen vertraut machen muß. Aus der Fülle des Stoffes kann ich hier nur die wichtigsten Varianten angeben.

Nach 1. d2—d4 geht das Bestreben des Schwarzen dahin, den Weißen an dem wichtigen Zug e2—e4 zu hindern; deshalb folgt meist die Antwort 1. d7—d5. In neuerer Zeit ist aber auch der Zug 1. Sg8—f6 sehr beliebt geworden. Schließlich kann Schwarz auch mit 1. f7—f5 den Plänen des Weißen entgentreten.

Hat Schwarz 1. d7—d5 gezogen, so gibt es nur eine kräftige Fortsetzung: 2. c2—c4. Natürlich ist auch Sg1—f3 nicht schlecht, aber Weiß verzichtet dadurch auf den Angriff, der bei dieser Spielweise leichter als sonst an Schwarz übergehen kann. Ich rate dem Anfänger deshalb, immer mit 2. c2—c4 fortzusetzen. Dieser Zug muß sofort oder später

fast in allen mit d2—d4 begonnenen Partien folgen; deshalb muß man sich auch merken, daß man in dieser Eröffnung den c-Bauern nicht durch S b1—c3 verstellen darf.

Nach 2. c2—c4 ist es für Schwarz am besten, das Opfer des Weißen abzulehnen und 2. e6 oder 2. c6 zu antworten. Wer scharfen Angriff liebt, kann auch mit dem Gegengambit 2. e7—e5 erwidern. Die Fortsetzungen darauf findet man in der Übersicht des 11. Abschnittes.

Natürlich ist es auch nicht schlecht, mit 2. d5×c4 das Gambit anzunehmen, nur darf Schwarz nicht auf Behauptung des gewonnenen Bauern spielen; er käme dann schnell in Nachteil, z. B.: 3. S g1—f3, b7—b5; 4. e2—e3, c7—c6 (auf a7—a6 würde Weiß ebenfalls mit a2—a4 fortfahren, und Schwarz müßte doch noch c7—c6 spielen); 5. a2—a4, D d8—b6. Das Schlagen auf a4 wäre schlechter, weil die beiden schwarzen c-Bauern dann sehr schwach würden. 6. a4×b5, c6×b5; 7. b2—b3, c4×b3; 8. D d1×b3, b5—b4. (Wenn Schwarz den angegriffenen B durch L c8—d7 deckt, so folgt S b1—c3, dann wäre Schwarz zu b5—b4 gezwungen. Weiß würde darauf durch S c3—d5 die D angreifen und dann doch noch den schwarzen B erobern.) 9. D b3—d5, L c8—b7; 10. L f1—b5+. Nun muß Schwarz den S oder L nach c6 ziehen, worauf Weiß durch S f3—e5 Gewinnstellung erhält. Der Fehler des Schwarzen liegt im 3. Zug. Er darf nicht mit 3. b7—b5 den B c4 zu erhalten suchen, sondern muß 3. S g8—f6 spielen. Führt dann Weiß mit e2—e3 fort, so steht Schwarz nach c7—c5 nicht schlecht. Aber es ist doch besser, mit 2. e7—e6 oder 2. c7—c6 das Gambit abzulehnen, wie nun gezeigt werden soll:

A 2. e7—e6

3. S b1—c3 Das ist am besten, doch kann auch S g1—f3 geschehen. — Schwarz hat nun zwei Möglichkeiten:
a) 3. c7—c5 Auch Schwarz darf sich beim Damengambit den c-Bauern nicht verstellen, deshalb stößt er zunächst mit diesem B vor, um das weiße Zentrum zu sprengen und dann erst den S b8 nach c6 zu entwickeln.

4. c4×d5 Dadurch erhält Schwarz einen vereinzelt B, auf den Weiß bald einen Angriff einleiten kann.

4. e6×d5 Dieser vereinzelt B ist eine kleine Schwäche des schwarzen Spieles, aber dafür ist dem L c8 der Weg geöffnet worden, während Weiß seine beiden L nicht so ungehindert entwickeln kann. Die Stellung ist also etwa ausgeglichen. Es folgt nun meist:

5. S g1—f3 Gefährlich wäre d4×c5, weil Schwarz dann die kräftige Fortsetzung d5—d4 hätte.

5. S b8—c6

6. g2—g3

6. S g8—f6

7. L f1—g2 Damit beginnt der Angriff gegen den B d5, Schwarz wird seine Entwicklung mit L f8—e7 fortsetzen.

b) 3. S g8—f6

4. L c1—g5 Darauf hat Schwarz zwei Fortsetzungen:

I 4. S b8—d7

5. e2—e3

5. c7—c6

6. S g1—f3

6. D d8—a5 Dadurch wird der S f6 entfesselt und ein Angriff gegen den weißen Damenflügel eingeleitet, der durch die Abwesenheit des weißen Damen-Läufers etwas geschwächt ist. Schwarz kann noch mit L f8—b4 den Druck auf c3 verstärken. Es kann auch gelegentlich d5×c4 folgen, worauf der L g5 durch die D a5 bedroht ist.

Im 7. Zuge kann Weiß das Spiel mit S f3—d2 oder L g5×f6 oder c4×d5 fortsetzen.

- II 4. L f8—e7
 5. e2—e3 5. 0—0
 6. S g1—f3 6. S f6—e4 Hier kann auch S b8—d7 ge-
 sehen, worauf Weiß am besten mit T a1—c1 fort-
 fährt.
 7. L g5×e7 7. D d8×e7
 8. c4×d5 oder D d1—c2

B 2. c7—c6 Dadurch vermeidet Schwarz, seinen
 Läufer einzusperren. Außerdem kann auch d5×c4
 folgen, um dann, wenn Weiß L f1×c4 erwidert hat,
 mit b7—b5 vorzustoßen. Das ist ein kleiner Vor-
 teil gegenüber der Variante A, der aber dadurch
 ausgeglichen wird, daß Weiß nach 2. c7—c6 im
 Zentrum leichteres Spiel hat, weil Schwarz nicht
 von c5 aus den B d4 bedroht.

3. S g1—f3 Das ist die beste Fortsetzung. Auf 3. S b1—c3 wäre
 e7—c5 unbequem für Weiß.

3. S g8—f6

4. S b1—c3 e2—c3 wäre weniger gut, weil dadurch der L c1
 eingesperrt würde.

Nun hat Schwarz die Wahl zwischen e7—c6 und
 d5×c4.

a) 4. e7—e6 Damit schließt Schwarz zwar seinen
 L ein, aber er kann das jetzt tun, weil Weiß darauf
 keine bessere Erwiderung hat, als ebenfalls seinem
 Damen-Läufer den Ausweg zu versperren:

5. e2—e3 Wenn Weiß hier L c1—g5 zieht, so ergibt das ein
 sehr verwickeltes Spiel. (Z. B.: 5. d5×c4; 6. e2—e4,
 b7—b5; 7. e4—e5, h7—h6.)

5. S b8—d7 Schwarz kann hier auch mit S f6
 —e4 fortsetzen, um 6. L f1—d3 mit f7—f5 oder
 6. c4×d5 mit S e4×c3 zu beantworten.

6. L f1—d3 6. d5×c4

b) 4. d5×c4 Nun will Schwarz b5 folgen lassen;
dem muß Weiß sofort entgetreten:

5. a2—a4

5. L c8—f5

6. e2—e3

6. e7—e6

11. PARTIE

Damengambit

In der folgenden Partie kann man das geniale Spiel des jetzigen Weltschachmeisters Botwinnik bewundern. Er führte die schwarzen Steine.

1. d2—d4

1. d7—d5

2. c2—c4

2. e7—e6

3. S b1—c3

3. c7—c6 Meist geschieht zwar hier c7—c5, aber c7—c6 ist auch gut.

4. S g1—f3

4. S g8—f6

5. c4×d5

Durch diesen Tausch erreicht Weiß nichts; die schwarze Stellung wird aber etwas verbessert, weil der L c8 nicht mehr eingesperrt bleibt.

5. e6×d5

6. L c1—g5

6. h7—h6

7. L g5×f6

Weiß sollte sich diesen L erhalten und ihn nach f4 ziehen, dagegen wäre L g5—h4 nicht gut gewesen. Darauf könnte folgen: g7—g5; 8. L h4—g3, L f8—b4, und Schwarz drohte noch S f6—e4.

7. D d8×f6

8. D d1—b3

Das bedroht den Punkt b7 und hindert den Schwarzen, seinen L c8 zu entwickeln. Gleichzeitig bereitet Weiß durch den Damenzug die geplante lange Rochade vor.

8. L f8—d6

9. e2—e3

9. S b8—d7

10. L f1—d3

10. D f6—e7 Der schwarze S soll nach f6; dann kann auch der L c8 entwickelt werden, weil nun die schwarze D den Punkt b7 deckt.

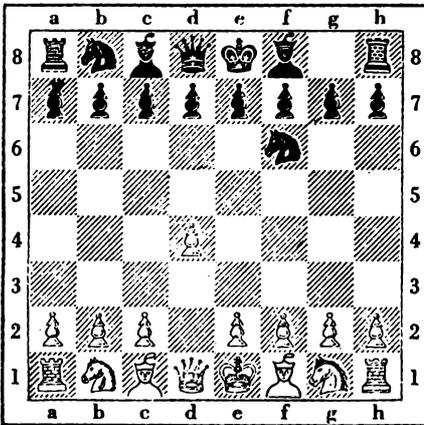
11. 0—0—0 Sicherer wäre die kurze Rochade gewesen.
11. S d7—f6
12. T h1—e1 12. L c8—e6
13. D b3—c2 13. 0—0—0 Schwarz hätte auch kurz rochieren können, aber er will wohl dem Gegner keine Gelegenheit zu einem Angriff auf seine Königsstellung geben.
14. K c8—b8 Damit geht der K aus der Schußlinie der weißen D und macht seinen Türmen das wichtige Feld c8 frei.
15. f2—f4 Das ist nicht gut, weil nun das Feld e4 schwach wird. Wenn sich eine schwarze Figur hier festsetzt, kann sie nicht mehr durch weiße Bauern vertrieben werden.
15. c6—c5
16. K c1—b1 Auch die weiße Majestät verläßt die gefährliche c-Linie. Nicht gut wäre d4×c5 wegen L d6×e5; 17. f4×c5, S f6—g4, und Weiß steht sehr schlecht.
16. c5—c4
17. L d3—f5 17. L c6×f5
18. D e2×f5 18. L d6—b4 Das fesselt den S und macht dem T Platz, über d6 nach a6 zum Angriff vorzurücken.
19. D f5—c2 19. T d8—d6
20. T e1—c2 20. L b4×c3 Durch diesen Tausch kann sich Schwarz in den Besitz des Feldes c4 setzen. Nun straft sich der Zug 15. f2—f4.
21. b2×c3 Wenn Weiß hier D c2×c3 gespielt hätte, wäre S f6—e4 mit Tempogewinn gefolgt. Außerdem hätte Weiß dann immer mit dem Vorrücken des schwarzen c-Bauern rechnen müssen.
21. S f6—e4
22. K b1—a1 Ein Verteidigungszug, der wohl auch einen Gegenangriff durch T d1—b1 einleiten soll, aber Weiß kommt nicht dazu; die schwarze Stellung ist bereits überlegen.
22. T d6—a6

36. T c1—e1 Diesen gefährlich aussehenden Zug hat der Weltmeister natürlich auch in Betracht gezogen. Der S c2 ist jetzt zweimal angegriffen und geht nicht ein zweites Mal zu decken; zieht er aber weg, so kann T e1×e3 folgen! Was soll Schwarz tun?

36. S c2—c3! Warum darf Weiß nun nicht den T e3 schlagen?

Weiß gab jetzt die hoffnungslose Partie auf; denn zieht er etwa noch T c1—c1, so folgt T e3×h3, und wenn dann noch g4×h5 geschieht, so kann Schwarz mit T h3×h5 schlagen und hat darauf ein Übergewicht von 3 Bauern. Warum Weiß nicht mit T c1×c3 fortsetzen darf, sehen hoffentlich alle Leser.

XVIII. Indische Partie



1. d2—d4 1. S g8—f6
Damit verzichtet Schwarz zunächst auf den naheliegenden Zug d7—d5 und wirkt statt dessen stark auf die Zentrumsfelder d5 und e4. In neuerer Zeit ist diese Eröffnung sehr beliebt geworden. Für Weiß gibt es zunächst nur eine gute Fortsetzung:

2. c2—c4

Darauf fährt Schwarz meist mit e7—e6 fort, doch ist auch g7—g6 gut.

A

2. e7—e6

Nun wird Weiß meist mit S b1—c3 fortfahren, doch kann auch S g1—f3 gespielt werden.

a)

3. S b1—c3

3. L f8—b4 Das ist die beste Erwiderung, worauf es drei Fortsetzungen gibt:

I

4. D d1—c2

Dadurch vermeidet Weiß den Doppelbauern, falls Schwarz auf c3 tauscht.

4. S b8—c6 c7—c5 wäre hier nicht gut wegen 5. d4×c5, L b4×c5, und Weiß hat auf der offenen d-Linie gute Angriffsmöglichkeiten. — Nach S b8—c6 plant Schwarz mit seinen beiden Mittelbauern vorzugehen und dem L c8 den Weg freizumachen. Freilich wird der B c7 durch den S verstellt, und das ist beim Damenbauerspiel fast immer ein Nachteil.

5. S g1—f3

5. d7—d6

6. a2—a3

Das ist kräftiger als der ruhige Zug L c1—d2, den Schwarz mit e6—e5 beantworten würde.

6. L b4×c3

7. D c2×c3

II

4. e2—e3

4. d7—d5

5. a2—a3

5. L b4×c3

6. b2×c3

6. c7—c5

III

4. D d1—b3

Auch dieser Zug vermeidet — wie D d1—c2 — den Doppelbauern auf c3 und greift gleichzeitig den L b4 an, dafür wirkt er aber nicht auf das wichtige Feld e4 ein, wie 4. D d1—c2.

4. c7—c5

5. d4×c5

5. S b8—c6

6. S g1—f3

6. S f6—c4

7. L c1—d2

7. S e4×d2

b)

3. S g1—f3

3. b7—b6 Weil der schwarze Damen-Läufer durch den B c6 verstellt ist, soll er nach b7 entwickelt werden. Dem stellt Weiß am besten seinen Königs-Läufer entgegen:

4. g2—g3

4. L c8—b7

5. L f1—g2

5. L f8—e7 Nicht gut wäre c7—c5 wegen 6. d4—d5, e6×d5; 7. S f3—h4.

6. 0—0
7. S b1—c3

6. 0—0
7. d7—d5 oder S f6—e4

B 2. g7—g6 Schwarz will den Königs-Läufer nach g7 entwickeln, um von dort aus auf das Zentrum zu wirken. Bei dieser Verteidigung kann Weiß zwar nicht so leicht angreifen, hat aber etwas freieres Figurenspiel.

3. S b1—c3

Weiß muß in dieser Eröffnung immer versuchen, bald zu e2—e4 zu kommen, deshalb ist S g1—f3 nicht so gut wie S b1—c3. Dagegen kann man den Vorstoß nach e4 auch durch f2—f3 vorbereiten. Es folgt dann meist L f8—g7; 4. e2—e4, d7—d6: 5. S b1—c3, 0—0; oder 3. d7—d5; 4. c4×d5, S f6×d5; 5. e2—e4, S d5—b6.

Schließlich gibt es noch für Weiß die ruhige, aber sehr sichere Spielweise: 3. g2—g3, worauf Schwarz mit L f8—g7 (4. L f1—g2, d7—d6; 5. S b1—c3, 0—0) oder c7—c6 (4. L f1—g2, d7—d5; 5. S g1—f3, L f8—g7) antwortet.

Nach 3. S b1—c3 sind die besten Erwidierungen L f8—g7 oder d7—d5.

a) 3. L f8—g7

4. e2—e4
5. S g1—f3

4. d7—d6
5. 0—0

b) 3. d7—d5 Darauf kann folgen:

Entweder:

4. D d1—b3
5. D b3×c4

4. d5×c4
5. L c8—e6

oder:

4. L c1—f4
5. e2—e3

4. L f8—g7
5. 0—0

oder:

4. S g1—f3
5. D d1—b3

4. L f8—g7
5. d5×c4 oder c7—c6

12. PARTIE

Die kürzeste Partie der Welt!

Indisches Spiel

Wie auf Seite 33 gezeigt wurde, ist es theoretisch möglich, 2 oder 3 Züge nach der Eröffnung den feindlichen König mattzusetzen. Praktisch kommt das aber bei guten Spielern nie vor.

Diese Partie hier verdient jedoch mit Recht den obigen Titel; denn sie ist wirklich gespielt worden, und nicht etwa von Anfängern!

Im Jahre 1927 fand ein Turnier um die französische Nationalmeisterschaft statt, zu der man sicherlich nur die besten Spieler des Landes zugelassen hatte. Aber auch starke Schachspieler irren sich manchmal oder ziehen übereilt, und dann kann sich leicht ein solch überraschender Schluß ergeben wie hier. Daß freilich bereits nach 4 Zügen eine Partie aufgegeben werden muß, das ist wohl einmalig!

1. d2—d4

1. S g8—f6

2. S b1—d2

Das ist natürlich schwach, weil dadurch Dame und Läufer verstellt werden. Da aber der Führer der weißen Steine kein Anfänger ist, wird er mit diesem ungewöhnlichen Zuge irgendeinen Plan verfolgt haben.

2. e7—e5 Dieses Bauernopfer ist nun möglich. Wenn Weiß den B nimmt, hofft Schwarz ihn bald zurückzugewinnen.

3. d4×e5

3. S f6—g4

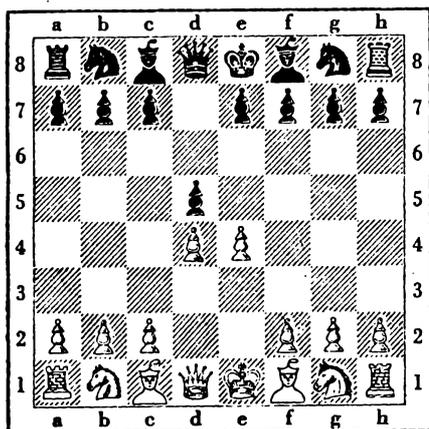
Darauf hat Weiß verschiedene Fortsetzungen. Vermutlich hat er sich aber über das kecke Rößlein geärgert, wollte es wieder vertreiben und zog rasch und unüberlegt:

4. h2—h3

Diesen Fehler beantwortete Schwarz mit einem so starken Zuge, daß Weiß die Partie sofort aufgab: denn er verlor dadurch entweder die Dame oder -- den König!

Was zog Schwarz im 4. Zuge?

XIX. Das Blackmar-Gambit



Das Blackmar-Gambit, das aus den Zügen 1. d2—d4, d7—d5; 2. e2—e4 besteht, wurde schon 1882 von dem Amerikaner Abel Blackmar erfunden. Zunächst erfreute es sich aber keiner Beliebtheit; denn der Erfinder selbst setzte nach 2. d5×e4 immer mit 3. f2—f3 fort, und man erkannte bald, daß darauf Schwarz mit 3. e7—e5 eine gute, sogar die bessere Stellung erhielt; denn

nach 4. d4×e5 folgte 4. D d8×d1, und 4. d4—d5 wurde mit 4. L f8—c5 beantwortet, beides zum Vorteil für Schwarz. Erst viel später fand man, daß Weiß statt 3. f2—f3 zu spielen, mit 3. S b1—c3 seine Stellung verstärken kann. Setzt Schwarz darauf mit 3. S g8—f6 fort, so folgt nun erst 4. f2—f3, und Weiß erhält für den geopferten Bauern eine ausichtsreiche Angriffsstellung. In den letzten Jahren hat vor allem der süddeutsche Meister Diemer diese Eröffnung untersucht und in vielen Partien mit Erfolg angewendet. Die folgenden Ausführungen fußen auf seinen Studien und Erfahrungen.

Diese letzte Eröffnung ist bedeutend ausführlicher behandelt als die vorhergehenden. Ihr Studium ist auch nicht für erste Anfänger gedacht, sondern für Spieler, die bereits etwas fortgeschritten sind. Wer sich mit dem Blackmar-Gambit beschäftigt, der wird nicht nur Gelegenheit haben, manchen interessanten Angriff zu führen, er wird damit auch oft Gegner zu Fall bringen, denen er sonst schwer beikommen kann, weil eben diese Eröffnung noch wenig bekannt ist, und nicht zuletzt ist dieses Gambit eine gute Schule der Kombinationskunst.

1. Das angenommene Gambit

- | | |
|------------|----------|
| 1. d2—d4 | 1. d7—d5 |
| 2. e2—e4 | 2. d5×e4 |
| 3. S b1—c3 | |

A

3. S g8—f6 Das ist die gebräuchlichste und wohl auch beste Fortsetzung. Auf 3. L c8—f5 würde Weiß ebenfalls mit 4. f2—f3 fortfahren, um auf 4. e4×f3 mit 5. D d1×f3 ein Tempo zu gewinnen. — Spielt Schwarz 3. S b8—c6, so antwortet Weiß 4. d4—d5.

4. f2—f3

I

4. e4×f3 Nun kann Weiß mit 5. D d1×f3 einen zweiten Bauern opfern oder mit 5. S g1×f3 fortfahren.

a)

5. D d1×f3

aa)

5. D d8×d4 Es ist nicht ungefährlich, diesen Bauern zu schlagen.

6. L c1—e3

Auf 6. S c3—b5 würde 6. D d4—e5+; 7. L f1—e2, S b8—a6; 8. S b5—c3, S a6—b4 zum Vorteil für Schwarz folgen.

1)

6. D d4—g4!

7. D f3—f2

7. e7—e5 Nicht gut wäre 7. D g4—b4 wegen 8. 0—0—0. Folgt darauf etwa 8. S f6—g4? so geht nach 9. S c3—b5, D b4—a5; 10. D f2—e1 die schwarze Dame verloren.

8. a2—a3!

Weiß darf nicht 8. S g1—f3 spielen, weil darauf 8. L f8—b4 folgt und dann L b4×c3 und S f6—e4 droht.

2)

6. D d4—b4

7. 0—0—0

7. c7—c6 Schlecht wäre 7. L c8—g4 wegen 8. S c3—b5, e7—e5; 9. S b5×c7+, K e8—e7; 10. D f3×b7 und Schwarz ist verloren.

8. T d1—d4

3)

6. D d4—c5

7. 0—0—0

7. c7—c6 Nicht etwa 7. L c8—g4? Eine Partie nahm darauf folgenden Verlauf: 8. D f3×b7, D e5×c3+; 9. T d1—d2, D e3—e1+; 10. S c3—d1, D e1×f1; 11. S g1—f3, D f1×h1; 12. S. f3—c5, L c8—f5; 13. S e5—c6.

8. h2—h3

4)

6. L c8—g4 Das ist ein Fehler, wie die Fortsetzung zeigt.

7. D f3×b7

7. D d4×e3+

8. S g1—e2

Nun kann Schwarz nicht 8. L g4×e2 spielen wegen 9. D b7—c8 matt.

Wenn Schwarz im 5. Zug das für ihn so gefährliche zweite Bauernopfer ablehnen will, so hat er die Spielweisen e7—e6, c7—c6, S b8—c6 und g7—g6. (Auf h7—h6 würde Weiß L c1—f4 erwidern.)

bb)

5. e7—e6

6. a2—a3

Das geschieht, um den L f8 nicht nach b4 zu lassen; doch ist auch die Fortsetzung 6. L c1—f4 stark.

6. S b8—c6

7. L f1—b5

7. L c8—d7

8. S g1—e2

8. a7—a6

9. L b5—d3

Weiß hat eine vielversprechende Angriffsstellung.

cc)

5. c7—c6

6. L f1—d3

Nun kann folgen 6. L c8—g4, 7. D f3—f2, e7—e6; 8. h2—h3, L g4—h5; 9. S g1—e2 oder: 6. g7—g6, 7. S g1—e2, L f8—g7; 8. L c1—f4, 0—0; 9. 0—0—0.

dd)

5. S b8—c6

6. L f1—b5

6. L c8—d7 Das ist besser als L c8—g4, was Weiß mit L b5×c6 beantworten würde.

ee)

5. g7—g6

6. L c1—f4

6. L f8—g7 Das ist die gebräuchlichste Fortsetzung. Auf 6. a7—a6 würde Weiß 7. h2—h3 antworten, und auf 6. c7—c6 würde 7. L f1—d3 folgen.

7. 0—0—0 7. 0—0 Auf 7. S b8—c6 folgt 8. d4—d5.
8. L f1—d3 Auf 8. S b8—d7 kann Weiß mit 9. g2—g4 und auf
8. c7—c6 oder S b8—c6 mit 9. S gl—e2 fortfahren.
- b) Darauf wird meist e7—e6, g7—g6 oder S b8—c6 ge-
antwortet, während L c8—g4 oder c7—c6 für
Schwarz nicht ratsam sind.
5. S g1×f3
- aa) 5. e7—e6
6. L c1—g5 6. L f8—e7 Auf c7—c5 könnte folgen 7. d4
—d5, e6×d5; 8. L g5×f6 nebst 9. S c3×d5 und
Schwarz käme in Verlegenheit.
7. L f1—d3 7. S b8—d7 Auch jetzt würde c7—c5 mit
d4—d5 beantwortet.
8. D d1—e2 Wenn Weiß statt dessen 0—0 zieht, hat Schwarz
die starke Antwort c7—c5. — Nach 8. D d1—e2
kann Schwarz aber nicht gut 8. c7—c5 erwidern;
denn nach 9. d4×c5, S d7×c5; 10. L d3—b5+,
S c5—d7; 11. 0—0—0 hätte Weiß die überlegene
Stellung.
- bb) 5. g7—g6
6. L f1—c4 6. L f8—g7
7. S f3—e5 7. 0—0
8. L c1—g5 8. S b8—d7
9. 0—0 9. c7—c6 Nicht gut wäre hier S d7×e5 wegen
10. d4×c5, D d8×d1; 11. T a1×d1 usw. mit Quali-
tätsgewinn.
10. D d1—d3
- cc) 5. S b8—c6
6. L f1—b5 6. L c8—d7
7. L c1—e3 7. a7—a6 Nicht so gut wäre 7. e7—e6 wegen
8. a2—a3! a7—a6; 9. L b5—d3.
8. L b5—a4 8. e7—e6
9. S c3—e2
- dd) 5. L c8—g4
6. h2—h3 6. L g4—h5
7. g2—g4 7. L h5—g6
8. S f3—e5

ee) 5. c7—c6
 6. L f1—c4 6. L c8—g4 Das ist ein Fehler. Eine Partie nahm darauf folgenden Verlauf: 7. S f3—e5! D d8—c8; 8. L c4×f7+, K e8—d8; 9. D d1—d3, D c8—f5; 10. D d3—e3! D f5×e2; 11. 0—0 und die schwarze Dame ging durch T f1—f2 verloren.

II 4. L c8—f5
 5. f3×e4 Hier ist auch g2—g4 spielbar. Auf L f5—g6 folgt dann 6. g4—g5 und nun entweder 6. S f6—h5, 7. f3—f4! oder 6. S f6—d5, 7. S c3×e4!

5. S f6×e4
 6. D d1—f3 6. S e4—d6
 7. L c1—f4 7. D d8—c8
 8. L f4×d6

III 4. S b8—c6
 5. S c6—e5
 5. d4—d5
 6. f3×e4!

IV 4. e7—e5 Das ist nicht gut.
 5. D d8×d1+
 6. S f6—d7
 7. K e8—d8
 8. L c1—g5+ und Weiß erlangt materiellen Vorteil.

V 4. e4—c3 Manche Spieler glauben, damit allen Schwierigkeiten aus dem Wege zu gehen, aber Weiß erwidert:
 5. L c1×e3 erobert dadurch den geopferten Bauern zurück, und durch den Zug f2—f3 ist ein Königsangriff (Vorstoß des g- und h-Bauern) gut vorbereitet.

B
 I 3. e7—c5
 4. d4—d5!
 a) 4. c7—c6
 5. D d1—h5!
 aa) 5. S g8—f6
 6. D h5×e5+ 6. L f8—e7 Auf D d8—c7 antwortet Weiß
 7. D e5—g3
 7. S c3×e4 7. S f6×e4
 8. D e5×e4 8. 0—0!

9. L f1—d3 Nicht etwa d5×c6 wegen T f8—e8; 10. L c1—e3, S b8×c6; 11. D e4—d3, D d8—a5+; 12. D d3—d2, S c6—b4!
9. f7—f5

10. D e4—f3

bb) 5. c6×d5

6. D h5×e5+ 6. L c8—e6

7. S c3—b5 7. S b8—a6

8. L c1—e3

b) 4. f7—f5

5. S c3×e4

II

4. S c3×e4 4. D d8×e4 Auf 4. e5×d4 folgt 5. D. d1—e2.

5. L f1—d3

2. Das abgelehnte Gambit

In all den bisher gezeigten Spielweisen hat Schwarz das Gambit angenommen, und man sieht, daß Weiß darauf oft einen starken Angriff oder zum mindesten eine gute Stellung erhält. Wer als Schwarzer trübe Erfahrungen gemacht hat und mehrmals hereingefallen ist, wird versuchen, das Gambit abzulehnen. Dabei ergeben sich meist folgende Varianten:

1. d2—d4

1. d7—d5

2. e2—e4

Schwarz kann das Gambit mit c7—c5, c7—c6 oder e7—e6 ablehnen; denn zieht er etwa S g8—f6, so folgt 3. e4—e5, S f6—d7; 4. L c1—g5, f7—f6; 5. L f1—d3 und Schwarz darf nicht f6×g5 erwidern, weil dann D d1—h5+ folgt.

A 2. c7—c5

3. e4×d5

3. D d8×d5 Eine Partie nahm nun folgenden Verlauf: 4. S b1—c3, D d5×d4; 5. D d1×d4, c5×d4; 6. S c3—b5, S b8—a6; 7. S b5×d4, b7—b6; 8. L f1—b5+, K e8—d8; 9. S d4—c6+, K d8—e7; 10. L c1—f4+, K c7—b7; 11. S c6—d8 matt.

B 2. c7—c6 Nun ist die Caro-Kann-Eröffnung entstanden, die auf Seite 108/9 gezeigt wurde, und Weiß kann mit 3. e4×d5 oder S b1—c3 fortfahren, kann aber auch im Interesse des Angriffs mit 3. c2—c4 ein Bauernopfer bringen:

- | | |
|---------------|--------------|
| 3. c2—c4 | 3. d5 × e4 |
| 4. S b1—c3 | |
| | I |
| 5. f2—f3 | 4. S g8—f6 |
| 6. S g1 × f3 | 5. e4 × f3 |
| 7. h2—h3! | 6. L c8—g4 |
| | II |
| 5. d4—d5 | 4. e7—e5 |
| 6. L c1—g5 | 5. S g8—f6 |
| 7. D d1—b3 | 6. L f8—b4 |
| 8. 0—0—0 | 7. D d8—e7 |
| 9. d5—d6! | 8. L c8—f5 |
| 10. T d1 × d6 | 9. L b4 × d6 |

C 2. e7—e6 Dadurch ist die französische Partie entstanden, und Weiß kann mit S b1—c3, S b1—d2 oder e4—e5 fortfahren, wie auf Seite 103/4 gezeigt wurde, er kann aber auch hier mit c2—c4 ein Bauernopfer bringen:

- | | |
|---------------------------|---|
| 3. c2—c4 | |
| | I |
| 4. S b1—c3 | 3. d5 × e4 |
| | 4. S g8—f6 Auf 4. L f8—b4 folgt 5. D d1—a4+, S b8—c6; 6. d4—d5. |
| 5. f2—f3 | 5. L f8—b4 |
| 6. D d1—a4+ | 6. S b8—c6 |
| 7. L c1—c3 | 7. L b4 × c3+ |
| 8. b2 × c3 | 8. 0—0 |
| 9. D a4—c2 | 9. e4 × f3 |
| 10. S g1 × f3 | |
| | II |
| 4. J. f1 × c4 | 3. d5 × e4 |
| 5. d4—d5 | 4. e7—e5 |
| 6. e4 × d5 | 5. e6 × d5 |
| 7. S b1—c3 | 6. L f8—d6 |
| 8. D d1—c2+ | 7. S g8—f6 |
| | 8. L d6—e7 Auf D d8—e7 folgt 9. S c3—b5. und Schwarz gerät auch nach dem Damentausch in eine schwierige Lage. |
| 9. d5—d6 | 9. D d8 × d6 |
| 10. S c3—b5 nebst L c1—f4 | |

3. Das vermiedene Blackmar-Gambit

Will Schwarz dem Blackmar-Gambit aus dem Wege gehen, so darf er auf den weißen Anfangszug d2—d4 nicht d7—d5 antworten. Meist geschieht S g8—f6, aber auch dann kann Weiß den für all diese Spielweisen charakteristischen Zug f2—f3 anbringen, wie zum Schluß die folgenden Varianten zeigen:

- | | |
|----------|--|
| 1. d2—d4 | 1. S g8—f6 |
| 2. f2—f3 | 2. d7—d5 Spielt hier Schwarz d7—d6, so kann nach 3. e2—e4, g7—g6; 4. c2—c4, L f8—g7; 5. S b1—c3 eine für Weiß vielversprechende Variante der „Königsindischen Verteidigung“ entstehen. |

3. e2—e4

A 3. e7—e6;

4. e4—e5

4. S f6—d7

5. a2—a3!

5. c7—c5

6. f3—f4

6. S b8—c6

7. S g1—f3

Fährt nun Schwarz mit D d8—a5+ fort, so erwidert Weiß 8. S b1—d2; spielt aber Schwarz 7. c5×d4 oder D d8—b6, so antwortet Weiß in beiden Fällen 8. b2—b4.

B 3. c7—c5

4. e4×d5

4. D d8×d5

5. S b1—c3

5. D d5×d4

6. D d1×d4

6. c5×d4

7. S c3—b5

7. S f6—d5

8. L f1—c4!

C 3. d5×e4

4. S b1—c3

4. e7—c5

5. d4—d5

5. e4×f3

6. S g1×f3

6. a7—a6

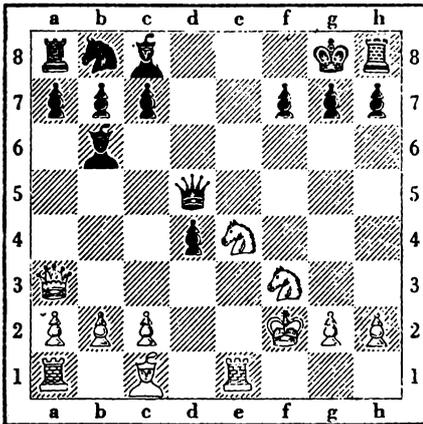
7. a2—a4

7. e7—c6

8. L f1—c4

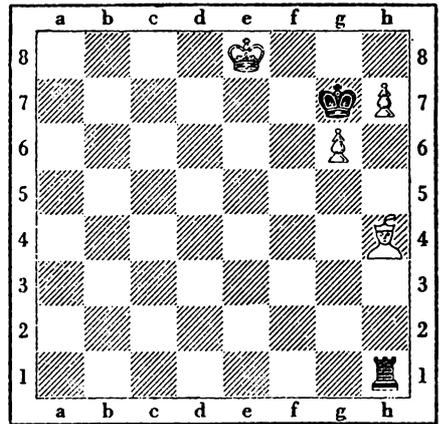
10. Schwierigere Aufgaben im Spiel mehrerer Steine gegeneinander

Die folgenden Aufgaben bilden den Abschluß unseres Lehrganges. Sie sind nicht so leicht wie die vorangegangenen Übungen, und der Leser soll sich erst dann damit beschäftigen, wenn er schon einige Spielfertigkeit besitzt. Kommt er nicht zum Ziele, so sehe er nicht etwa nach der Lösung. Er lasse ein halbes Jahr verstreichen! Dann hat er sein Schachwissen wieder bereichert und wird bestimmt den größten Teil dieser Aufgaben bewältigen können. Sie sind gleichsam ein Prüfstein seiner Spielfertigkeit, und wer die Lösungen gefunden hat, ohne im Buch nachzusehen, der darf mit Recht sagen: Ich bin im Schach kein Anfänger mehr!



41. Aufgabe: Weiß kündigt Matt in 4 Zügen an.

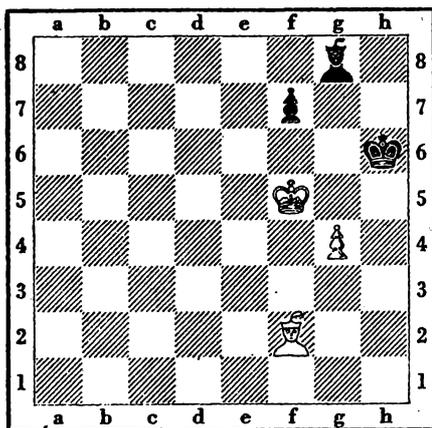
(Schluß einer Meisterpartie.)



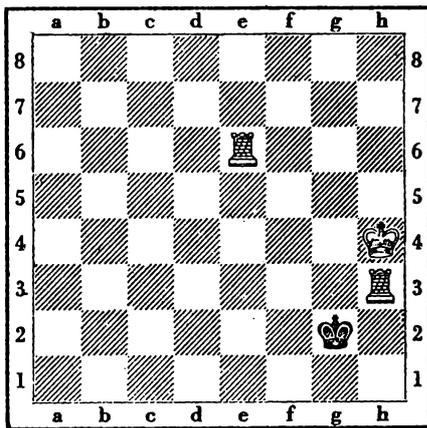
42. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.

(Durch ein hübsches Opfer erreicht Weiß die Annäherung seines Königs.)

Aufgabe 43: Die Kräfte sind ausgeglichen, die L von ungleicher Farbe. Solche Endspiele führen fast immer zum Remis, weil gegebenenfalls jeder L gegen den feindlichen B abgetauscht werden kann. Hier aber sind alle drei schwarzen Steine in ihrer Bewegungsfreiheit sehr behindert, und das führt zum Siege des Weißen.



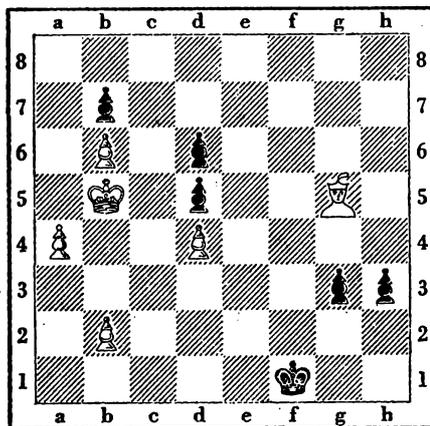
43. Aufgabe: Weiß zieht und gewinnt.



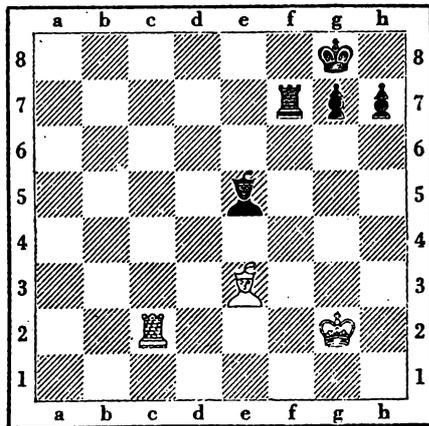
44. Aufgabe: Weiß setzt in 3 Zügen matt.

Weiß muß nur verhindern, daß der feindliche K über g7 entflieht und daß sich der schwarze L durch f7—f6 „Luft verschafft“.

Aufgabe 44: Es ist klar, daß Weiß, der 2 Türme mehr besitzt, gewinnen muß. Die Schwierigkeit liegt hier darin, daß das Matt bereits im 3. Zuge erzwungen werden muß!



45. Aufgabe: Weiß zieht und hält remis.



46. Aufgabe: Weiß zieht und hält remis.

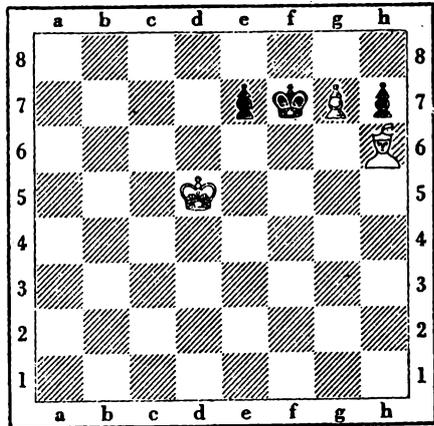
Aufgabe 45: Wie ist das möglich? Er kann nicht verhindern, daß

Schwarz auf g1 oder h1 eine Dame bekommt. Man denke an das Patt! Weiß setzt sich selber patt. Er muß den L so ziehen, daß er sich nicht mehr bewegen kann.

Aufgabe 46: Wer im Mehrbesitz von 2 verbundenen Freibauern ist, wird meist gewinnen. Hier ist die Lage für Weiß aber so günstig, daß der Gegner die vorteilhafte Bauernstellung zerstören kann.

Diese entzückende Aufgabe soll den Schluß unserer Reihe bilden. Daß Weiß mit dem geringen Figurenmaterial das Matt bereits im 4. Zuge erzwingen kann, hält man zunächst nicht für möglich. Die Lösung wird erst viel Kopfzerbrechen, dann aber noch mehr Freude bereiten.

47. Aufgabe: Weiß zieht und setzt in 4 Zügen matt.



II. Übersichtstabelle über 400 gute Partie-Anfänge

Die folgende Tabelle hat den Zweck, über alle Eröffnungen aufzuklären, die bis zum 5. Zuge möglich sind. Züge, die hier nicht angeführt worden sind, kommen entweder ganz selten vor oder sind leicht zu beantworten. Auch einige schlechte Züge (mit Fragezeichen versehen) wurden mit aufgenommen, weil sie mitunter angewendet werden und deshalb ihre Widerlegung gezeigt werden sollte.

Die Tabelle ermöglicht es, zu erkennen, ob die Partien wenigstens bis zum 5. Zuge richtig angelegt sind, sie zeigt, welche Fehler dabei begangen wurden oder wo der Gegner falsch gespielt hat.

1. Zug Weiß	1. Zug Schwarz	2. Zug Weiß	2. Zug Schwarz	3. Zug Weiß	3. Zug Schwarz	4. Zug Weiß	4. Zug Schwarz	5. Zug Weiß	5. Zug Schwarz
e2—c4	e7—e5	Sg1—f3	Sh8—c6	lf1—c4	lf8—c5	c2—c3	Sg8—f6! d7—d6?	d2—d4	e5×d4
"	"	"	"	"	"	"	"	"	"
"	"	"	"	"	"	"	Dd8—c7	d2—d4	Lc5—b6
"	"	"	"	"	"	0—0	d7—d6	c2—c3	Lc5—b6
"	"	"	"	"	"	d2—d3	d7—d6	Sb1—c3	Sg8—f6!
"	"	"	"	"	"	"	"	"	Lc8—g4?
"	"	"	"	"	"	b2—b4	Lc5×b4	c2—c3	Lb4—a5!
"	"	"	"	"	"	"	"	0—0?	d7—d6!
"	"	"	"	"	"	"	Sc6×b4	Sf3×e5?	Dd8—f6!
"	"	"	"	"	"	"	"	c2—c3!	"
"	"	"	"	"	"	"	Lc5—b6	a2—a4!	a7—a6
"	"	"	"	"	"	"	"	b4—b5	Sc6—a5
"	"	"	"	"	"	"	"	0—0	Lf8—c5
"	"	"	"	"	Sg8—f6	d2—d4	e5×d4	"	d7—d6
"	"	"	"	"	"	"	"	"	Sf6×e4
"	"	"	"	"	"	"	"	"	Sf6×e4
"	"	"	"	"	"	"	"	Sf3×d4?	"
"	"	"	"	"	"	"	Sc6×d4?	Lc4×f7+	Ke8×f7
"	"	"	"	"	"	Sf3—g5	d7—d5	e4×d5	Sc6×a5!
"	"	"	"	"	"	"	"	"	Sf6×d5
"	"	"	"	"	"	"	"	"	Sc6—d4
"	"	"	"	"	"	"	"	"	b7—b5
"	"	"	"	"	"	"	"	"	d7—d5
"	"	"	"	"	"	Sb1—c3	Sf6×e4	Sc3×e4	d7—d5
"	"	"	"	"	"	"	"	Lc4×f7?	Ke8×f7
"	"	"	"	"	"	"	Lf8—c5	"	"
"	"	"	"	"	"	d2—d3	Lf8—c5	Sb1—c3	"

1. Zug Weiß	1. Zug Schwarz	2. Zug Weiß	2. Zug Schwarz	3. Zug Weiß	3. Zug Schwarz	4. Zug Weiß	4. Zug Schwarz	5. Zug Weiß	5. Zug Schwarz
e2—e4	e7—e5	Sg1—f3	Sh8—c6	Lf1—b5	d7—d6	d2—d4	Lc8—d7	Sb1—c3	Sg8—f6!
"	"	"	"	"	"	"	Lc8—g4?	d4—d5	a7—a6
"	"	"	"	"	Lf8—c5	c2—c3	f7—f5!	Sf3×e5	Sc6×e5
"	"	"	"	"	"	"	"	d2—d4	f5×e4
"	"	"	"	"	"	0—0	d7—d6	c2—c3	"
"	"	"	"	"	"	Sf3×e5?	Dd8—g5!	Se5—g4	h7—h5
"	"	"	"	"	f7—f5?	Sb1—c3	f5×e4	Sc3×e4	Sg8—f6
"	"	"	"	"	"	"	Sg8—f6	e4×f5	e5—e4
"	"	"	"	"	g7—g6?	d2—d4	Sc6×d4	Sf3×d4	e5×d4
"	"	"	"	"	"	"	e5×d4	Lc1—g5!	"
"	"	"	"	"	Sc6—d4?	Sf5×d4	e5×d4	0—0	c7—c6
"	"	"	"	"	Sg8—f6	Lf1—b5	Sc6—d4!	Lb5—a4	Lf8—c5
"	"	"	"	"	"	"	"	Sf3×d4?	e5×d4
"	"	"	"	"	"	"	"	Sf3×e5?	Dd8—e7!
"	"	"	"	"	"	"	"	Lb5×c6!	d7×c6
"	"	"	"	"	"	"	"	Lb5—a4?	"
"	"	"	"	"	"	"	"	0—0	0—0
"	"	"	"	"	"	"	Lf8—b4	Sc3—d5?	Sf6×d5
"	"	"	"	"	e5×d4	Sf3×d4	Lf8—c5	Lc1—e3	Dd8—f6!
"	"	"	"	"	"	"	"	"	Lc5—b6?
"	"	"	"	"	"	"	"	Sd4—b3	Lc5—b6
"	"	"	"	"	"	"	"	Sd4×e6?	Dd8—f6!
"	"	"	"	"	"	"	"	Sd4—f5?	d7—d5
"	"	"	"	"	"	"	Sg8—f6!	Sb1—c3	Lf8—b4
"	"	"	"	"	"	"	"	Lc1—g5?	Lf8—e7

1. Zug Weiß	1. Zug Schwarz	2. Zug Weiß	2. Zug Schwarz	3. Zug Weiß	3. Zug Schwarz	4. Zug Weiß	4. Zug Schwarz	5. Zug Weiß	5. Zug Schwarz
e2—e4	e7—e5	d2—d4	e5 × d4	e2—c3	d7—d5	e4 × d5	Dd8 × d5	e3 × d4	Sb8—c6
"	"	"	"	Sg1—f3?	Lf8—c5!	Sf3 × d4	Sg8—f6	e4—e5	Dd8—e7
"	"	f2—f4	e5 × f4	Sg1—f3	Sb8—c6?	Lf1—c4	g5—g4	0—0	g4 × f3
"	"	"	"	"	"	"	"	Sb1—c3	g4 × f3
"	"	"	"	"	"	"	"	Sf3—e5?	Dd8—h4+
"	"	"	"	"	"	"	"	d2—d4?	g4 × f3
"	"	"	"	"	"	"	Lf8—g7	h2—h4	h7—h6
"	"	"	"	"	"	"	"	0—0	d7—d6
"	"	"	"	"	"	h2—h4	g5—g4	Sf3—e5	Sg8—f6!
"	"	"	"	"	"	"	"	Sf3—g5	h7—h6
"	"	"	"	"	"	"	h7—h6?	Sf3 × g5	f6 × g5
"	"	"	"	"	"	"	f7—f6?	"	"
"	"	"	"	"	"	Sb1—c3	Lf8—g7!	"	"
"	"	"	"	"	"	"	Sb8—c6	"	"
"	"	"	"	"	"	"	g5—g4?	Sf3—e5	Dd8—h4+
"	"	"	"	"	"	"	Lf8—g7!	"	"
"	"	"	"	"	"	d2—d4	g5—g4?	Sf3—e5	Dd8—h4+
"	"	"	"	"	"	"	Lf8—g7!	Sb1—c3	Dd8—h4+
"	"	"	"	"	"	e4 × d5	Sg8—f6!	Sb1—c3	Sf6 × d5
"	"	"	"	"	"	"	"	d2—d4?	Sf6 × d5
"	"	"	"	"	"	"	"	d2—d4	g7—g5
"	"	"	"	"	"	"	Lf8—d6?	d2—d3!	d7—d5
"	"	"	"	"	Lf8—e7	Lf1—c4	Sg8—f6!	d2—d3!	d7—d5
"	"	"	"	"	"	"	Le7—h4+	Ke1—f1	d7—d5
"	"	"	"	"	"	"	"	g2—g3?	f4 × g3
"	"	"	"	"	"	"	"	I.f1—e2!	d7—d6!
"	"	"	"	"	Sg8—f6	e4—e5	Sf6—h5	"	"

1. Zug Weiß	1. Zug Schwarz	2. Zug Weiß	2. Zug Schwarz	3. Zug Weiß	3. Zug Schwarz	4. Zug Weiß	4. Zug Schwarz	5. Zug Weiß	5. Zug Schwarz
e2—e4	e7—e5	f2—f4	c5×f4	Sg1—f3	h7—h6	h2—h4?	Sg8—f6!	Dd1—f3!	d7—d5
"	"	"	"	Lf1—c4	Sg8—f6!	Sb1—c3	c7—c6!	Dd1—e2	Lf8—b4
"	"	"	"	"	"	"	"	Lc4—b3	d7—d5!
"	"	"	"	"	"	"	"	e4—e5	d7—d5!
"	"	"	"	"	"	"	"	d2—d4?	Lf8—b4
"	"	"	"	"	"	"	"	Sg1—f3?	b7—b5
"	"	"	"	"	"	"	Sb8—c6?	Sg1—f3	Lf8—b4!
"	"	"	"	"	"	"	Sf6×e4?	Dd1—e2	
"	"	"	"	"	"	"	d7—d5	Lc4×d5	Sg8—f6!
"	"	"	"	"	"	"	g7—g5	d2—d4!	Lf8—g7
"	"	"	"	"	"	"	Dd8—h4+	Kel—dl!	f5×e4
"	"	"	"	"	"	"	Dd8—h4+	Kel—fl	f5×e4
"	"	"	"	"	"	"	g7—g5	0—0	
"	"	"	"	"	"	"	d7—d6	d2—d4!	d6×e5
"	"	"	"	"	"	"	"	Sg1—f3?	d6×e5
"	"	"	"	"	"	"	"	Kg1—fl	Dh4—f6!
"	"	"	"	"	"	"	"	Sg1—f3	Dh4—b5
"	"	"	"	"	"	"	"	e4×d5	Dh4—e7+
"	"	"	"	"	"	"	"	e4×d5	Sc6—b4
"	"	"	"	"	"	"	"	d2—d4	e5×d4
"	"	"	"	"	"	"	"	f4×e5?	d6×e5
"	"	"	"	"	"	"	"	f4×e5	d6×e5
"	"	"	"	"	"	"	"	f4×e5	d6×e5
"	"	"	"	"	"	"	"	Lc8—g4?	d6×e5
"	"	"	"	"	"	"	"	Sb1—c3	Sg8—f6
"	"	"	"	"	"	"	"	Lf1—c4	

1. Zug Weiß	1. Zug Schwarz	2. Zug Weiß	2. Zug Schwarz	3. Zug Weiß	3. Zug Schwarz	4. Zug Weiß	4. Zug Schwarz	5. Zug Weiß	5. Zug Schwarz
c2—e4	c7—c6	d2—d4	d7—d5	Sb1—c3	c6×d5	Lf1—d3	Sb8—c6	c2—c3	Sg8—f6
"	"	"	"	Sb1—c3	d5×e4	Sc3×e4	Lc8—f5	Se4—g3	Lf5—g6
"	"	"	"	"	"	"	Sg8—f6	Sc4×f6	c6—c5!
"	"	"	"	"	"	f2—f3	e7—e5!	Sc4—g3	
"	"	"	"	e4—e5	Lc8—f5	Lf1—d3	Lf5×d3	Dd1×d3	e7—e6
"	"	"	"	"	"	"	Lf5—g6?	Ld3×g6	b7×g6
"	"	"	d7—d5	Sg1—f3	d5×e4	Sc3×e4	Lc8—g4!		
"	"	"	"	"	"	"	Lc8—f5?	Se4—g3	Lf5—g4
"	"	"	"	"	d5—d4?	Sc3—c2	c6—c5	Se2—g3	Sb8—c6
"	"	c2—c4	d7—d5	c4×d5	c6×d5	e4×d5	Sg8—f6	Lf1—b5+	Sh8—d7
"	"	"	"	"	"	"	a7—a6	Dd1—b3	Sg8—f6
"	"	"	"	"	"	"	g7—g6	f2—f4	Sg8—f6
"	"	Dd1—c2	d7—d5	d2—d3	d5×e4	d3×e4	g7—g6	Sb1—c3	d7—d6!
"	c7—c5	Sg1—f3	Sb8—c6	d2—d4!	c5×d4	Sf3×d4	Sg8—f6	Sd4×c6?	d7×c6
"	"	"	"	"	"	"	"	c2—c4	Lf8—g7
"	"	"	"	"	"	"	g7—g6	Sb1—c3?	Lf8—g7
"	"	"	"	"	"	"	"	"	"
"	"	"	"	Lf1—e2?	d7—d5	"	"	"	"
"	"	"	"	Sb1—c3	e7—e5!	"	"	"	"
"	"	"	"	d2—d4	c5×d4	Sf3×d4	Sg8—f6	Sb1—c3	Lf8—b4
"	"	"	e7—e6	"	"	"	"	"	d7—d6
"	"	"	"	"	"	"	"	"	"
"	"	"	"	c2—c4!	d7—d5!	"	"	"	"
"	"	"	d7—d6	d2—d4	c5×d4	Sf3×d4	Sg8—f6	Sb1—c3	g7—g6
"	"	"	"	"	"	"	"	f2—f3?	e7—e5!
"	"	"	"	"	"	"	"	"	"
"	"	"	"	b2—b4	c5×b4	a2—a3	d6—d5	"	"

1. Zug Weiß	1. Zug Schwarz	2. Zug Weiß	2. Zug Schwarz	3. Zug Weiß	3. Zug Schwarz	4. Zug Weiß	4. Zug Schwarz	5. Zug Weiß	5. Zug Schwarz
e2—e4	Sg8—f6	Sb1—c3	d7—d5	e4×d5?	Sf6×d5	Lf1—c4	Lc8—f5	Sg1—e2	e7—e6
"	Sb8—c6	d2—d4	d7—d5	e4—e5!	Lc8—f5	f2—f4	e7—e5	Sb1—c3	Lf8—b4
"	"	"	"	e4×d5	Dd8×d5	Sg1—f3	"	d4×e5?	Dd5×d1
"	"	"	"	"	"	"	e7—e5	d5×e6	Lc8×e6
"	"	"	d7—d6	d4—d5	Sc6—b8	f2—f4	Lf8—e7	e2—e3	0—0
d2—d4	d7—d5	e2—c4	e7—e6	Sb1—c3	Sg8—f6	Lc1—g5	Sb8—d7	e2—e3	c7—c6
"	"	"	"	"	"	"	"	"	Lf8—b4
"	"	"	"	"	c7—c5	c4×d5	e6×d5	Sg1—f3	Sb8—c6
"	"	"	"	"	"	"	"	d4×c5	d5—d4
"	"	"	"	"	c7—c6	Sg1—f3	Sg8—f6	e2—e3	a7—a6
"	"	"	"	"	"	e2—e3	Sg8—f6	Sg1—f3	Sb8—d7
"	"	"	"	Sg1—f3	Sg8—f6	Sb1—c3	c7—c5	e2—e3	Sb8—c6
"	"	"	"	"	"	"	c7—c5	Lc1—g5	Sb8—d7
"	"	"	"	"	"	"	Lf8—e7	Lc1—g5	"
"	"	"	"	"	Sg8—f6	Lf1—g2	d5×c4!	a2—a4	Dd8—b6
"	"	"	d5×c4	Sg1—f3	b7—b5?	e2—e3	c7—c6	"	"
"	"	"	"	"	Sg8—f6!	e2—e3	c7—c5!	Lf1×c4	e7—e6
"	"	"	"	"	a7—a6	e2—e3	Sg8—f6	e2—e3	Sb8—d7
"	"	"	c7—c6	Sg1—f3	Sg8—f6	Sb1—c3	e7—e6	"	Sf6—e4
"	"	"	"	"	"	"	"	"	a7—a6
"	"	"	"	"	"	"	"	"	d5×c4
"	"	"	"	"	"	"	"	Lc1—g5	"
"	"	"	"	"	"	"	"	c4×d5?	e6×d5

1. Zug Weiß	1. Zug Schwarz	2. Zug Weiß	2. Zug Schwarz	3. Zug Weiß	3. Zug Schwarz	4. Zug Weiß	4. Zug Schwarz	5. Zug Weiß	5. Zug Schwarz
d2—d4	Sg8—f6	c2—c4	e7—e6	Sg1—f3	b7—b6	Sb1—c3	Lf8—b4		
"	"	"	"	"	"	"	Lc8—b7	a2—a3	
"	"	"	"	"	b7—b6	Sb1—c3	Lc8—b7	Lc1—g5?	h7—h6
"	"	"	"	"	"	g2—g3	Lc8—b7	Lf1—g2	Lf8—e7
"	"	"	"	"	"	"	"	"	Lf8—b4+
"	"	"	"	"	"	Lc1—g5?	Lc8—b7	e2—e3	h7—h6
"	"	"	"	"	Lf8—b4+	Lc1—d2	Lb4×d2+	Sb1×d2	d7—d5
"	"	"	"	"	d7—d5	Sb1—c3	c7—c5	e2—e3	Sb8—c6
"	"	"	"	"	"	g2—g3	Lf8—e7	Lf1—g2	0—0
"	"	"	"	"	"	c4×d5	e6×d5		
"	"	f2—f3?	d7—d5	d7—d5	d7—d5	Dd1—b3	d5×c4	Db3×c4	Lc8—e6
"	"	Sb1—c3	d7—d5	d7—d5	"	c4×d5	d5×c4	e2—e4	Sd5×c3
"	"	"	"	"	"	Lc1—f4	Sf6×d5	e2—e3	0—0
"	"	"	"	"	"	"	Lf8—g7	e2—c3	Sf6—d5
"	"	"	"	"	"	"	d5×c4	e2—c3	c7—c6
"	"	"	"	"	"	Sg1—f3	Lf8—g7	Dd1—b3	d5×c4
"	"	"	"	"	"	"	"	"	
"	"	"	"	"	"	e2—e3	c7—c6	Sg1—f3	0—0
"	"	"	"	"	"	Lc1—g5?	Sf6—e4!	f2—f4	0—0
"	"	"	"	"	Lf8—g7	e2—e4	d7—d6	Lf1—g2	Lf8—g7
"	"	"	"	"	"	"	"	Sb1—c3	0—0
"	"	g2—g3	d7—d5	c4×d5	d7—d5	c4×d5	Sf6×d5	Sg1—f3	Lf8—g7
"	"	"	"	Lf1—g2	Lf8—g7	Lf1—g2	d7—d6	Sb1—c3	0—0
"	"	"	"	Lf1—g2	c7—c6	Lf1—g2	d7—d5	Sg1—f3	Lf8—g7
"	"	f2—f3	Lf8—g7	e2—e4	Lf8—g7	e2—e4	d7—d6	Sb1—c3	0—0
"	"	"	"	c4×d5	d7—d5	c4×d5	Sf6×d5	e2—e4	Sd5—b6

1. Zug Weiß	1. Zug Schwarz	2. Zug Weiß	2. Zug Schwarz	3. Zug Weiß	3. Zug Schwarz	4. Zug Weiß	4. Zug Schwarz	5. Zug Weiß	5. Zug Schwarz
d2—d4	f7—f5	Sg1—f3	Sg8—f6	g2—g3!	g7—g6	Lf1—d3	Lf8—g7	c2—c4	Dd8×d4
"	"	"	"	e2—e3?	Sg8—f6	g2—g3	Lc8—f5	Lf1—g2	b7—b5!
Sg1—f3	d7—d5	c2—c4	c7—c6	b2—b3	Sg8—f6	"	"	"	e7—e6!
"	"	"	d5—d4	b2—b4	"	"	"	"	"
"	"	"	"	e2—e3	Sb8—c6	e3×d4!	Sc6×d4	Sf3×d4	Dd8×d4
"	"	"	d5×c4	Sb1—a3!	e7—e5	Sf3×e5	Lf8×a3	Dd1—a4+	b7—b5!
"	"	"	"	"	c7—c5	Sa3×c4	Sb8—c6	"	"
c2—c4	e7—e5	Sb1—c3	Sg8—f6	g2—g3	d7—d5	c4×d5	Sf6×d5	Lf1—g2	Sd5—b6
"	"	"	"	Sg1—f3	Sb8—c6	d2—d4	e5×d4	Sf3×d4	Lf8—b4
"	"	"	Sb8—c6?	g2—g3	Sg8—f6	Lf1—g2	Lf8—b4	e2—e3	d7—d6
"	"	Sg1—f3?	e5—c4	Sf3—d4	Sb8—c6!	Sd4×c6	d7×c6	"	"
"	"	"	"	"	"	e2—e3	Sc6×d4	e3×d4	d7—d5!
f2—f4	c7—c5	f4×c5	d7—d6	e5×d6	Lf8×d6	Sg1—f3	g7—g5	d2—d4	g5—g4
"	"	"	"	"	"	"	"	g2—g3?	g5—g4
"	"	"	"	"	"	"	"	d2—d4	Sh6—g4
"	"	"	"	"	"	g2—g3?	h7—h5	"	"
"	"	"	"	Sg1—f3?	Sb8—c6	e5×d6	Lf8×d6	d2—d3	"
"	"	d2—d3	"	"	"	"	"	"	"

12. Lösungen der Übungen und Aufgaben

1. Es sind viele Lösungen möglich. Mindestens 3 Züge sind erforderlich, z. B.: T d4×f4, T f4—h4, T h4—h8 oder T d4—a4, T a4—a8, T a8—h8.
2. Der T braucht 5 Züge, zwei Lösungen sind möglich; z. B. T d4×f4, T f4—f3, T f3×c3, T c3—c8, T c8—d8 oder T d4×f4, T f4—c4, T c4×c3, T c3—c8, T c8—d8.
3. Es sind 5 Züge erforderlich, zwei Lösungen sind möglich: L d4×f2, L f2—e3 (oder c5), L e3—h6, L h6—g7, L g7—h8.
4. Von den vielen Möglichkeiten (in 5 Zügen) sei nur eine angeführt: D d4×f4, D f4—d6, D d6×c6, D c6—b7, D b7—a6.
5. 2 Möglichkeiten mit je 2 Zügen, z. B. S d4—c2—a1.
6. Viele Möglichkeiten, z. B. S d4—f5—h6—f7—h8.
7. Der weiße K kann nur nach c5, der schwarze nach c6, f4, g4 oder g6 ziehen.
8. 1. d5—d6, 1. e7×d6; 2. e5—e6. Durch diesen Zug erreicht Weiß sein Ziel, ganz gleich, wie Schwarz nun fortfährt.
9. S d4—e6+.
10. e2—e1 S++. Nur dadurch, daß Schwarz den B in einen S verwandelt, ist das Matt zu erzwingen, weil sonst der K nach c2 entweicht.
11. 1. c7—c8 T. Die Fortsetzung muß der Spieler selbst finden.
12. Weiß kann nur lang rochieren. Die kurze Rochade ist nicht zulässig, weil der K nicht das vom L c4 bestrichene Feld f1 überschreiten darf. Schwarz darf nur kurz rochieren; die lange Rochade ist nicht möglich, weil der K das vom S f7 bestrichene Feld d8 nicht überschreiten darf.
13. 1. D a4×a7+. Die Fortsetzung soll der Lernende selbst finden. Auch bei den folgenden Lösungen wird nur der Anfang gezeigt. Wer den Schluß nicht findet, beschäftige sich später, wenn er besser spielt, wieder mit diesen Aufgaben!
14. d8, e8, f8, h7.
15. 1. Dd1—d6, 1. K f5—g5; 2. D d6—e6, 2. K g5—h5. Und nun setzt Weiß in 2 Zügen matt.
16. 1. K d6—e6, 1. K d8—e8; 2. d5—d6, K e8—d8; 3. d6—d7.

17. a) 1. D d2—b4+; b) 1. K c4—b3.
18. 7. D d8—d4+, K a7—b8 oder a8; 8. D d4—h8+, K b8—a7; 9. D h8—h7+ und gewinnt den T.
19. 7. D d8—d4+, K a7—a8 (auf K a7—b8 gewinnt Weiß durch D d4—b2+); 8. D d4—a1+, K a8—b8; 9. D a1—b2+, K b8—a7; 10. D b2—a2+ und erobert den T.
20. 1. D c8—g8+, K g3—f2 (auf K g3—h2 würde Weiß sofort durch D g8—g4 den B erobern); 2. D g8—f7. Durch Schachgebote muß sich die D dem B nähern. K f2—g2; 3. D f7—g6+, K g2—f2; 4. D g6—f5+, K f2—g2; 5. D f5—g4+, K g2—h2; 6. K c6—d5, und Weiß schlägt im nächsten Zuge den B h3.
21. 1. T h4—h8+
22. 1. T c5—h5, T h4×h5; 2. T a7—a6+.
23. 1. T c2—d2. Nun darf der L nicht nach e4, sonst geht er sofort durch das Abzugsschach K d6—e5 verloren. Zieht der L aber nach f1 oder f5, so antwortet Weiß 2. T d2—f2 und bietet dann auf f8 Schach. Spielt Schwarz 1. L d3—g6, so folgt 2. T d2—g2, L g6—f7; 3. T g2—h2. Jetzt droht das Matt auf h8. Schwarz darf den K nicht bewegen; denn sowohl auf K d8—e8 wie auch auf K d8—c8 würde Weiß T h2—h8+ spielen. Der nach c8 gezogene K müßte dann nach b7, worauf Weiß durch T h8—h7 den L gewänne. Schwarz muß also im 3. Zuge den L bewegen, etwa L f7—g6. Dann folgt 4. T h2—h8+, L f7—e8; 5. T h8—g8 und erobert im nächsten Zuge den L. Ganz ähnlich ist der Verlauf, wenn Schwarz im 2. Zuge L d3—h7 zieht. Schließlich muß man noch die Lösung suchen, wenn Schwarz im 1. Zug L d3—c4 oder L d3—b5 oder L d3—a6 antwortet.
24. 1. T g1—g2, S h7—f8+; 2. K g6—f6+. Ob nun Schwarz den K nach h8 oder h7 zieht, Weiß fährt in jedem Falle mit K f6—f7 fort und gewinnt dann leicht.
25. 1. K e7—e8. Nun droht das Matt auf b8; deshalb ist die Antwort des Schwarzen erzwungen: T a7—a8. Wenn jetzt Schwarz am Zuge wäre, so müßte er den T bewegen und Weiß könnte auf b8 mattsetzen. Deshalb muß Weiß im 2. Zuge die

Stellung so lassen, wie sie ist, er muß einen sogenannten „stillen“ Zug ausführen, z. B. T b4—b3 oder T b4—b1 oder auch L d6—h2. Immer bleibt die Mattstellung für Schwarz bestehen; er muß mit einem Turmzug antworten und wird darauf auf b8 mattgesetzt.

26. 1. T d4—g4, T c8—c6+; 2. S g7—e6+, K f8—e8; 3. T g4—g8+, K e8—d7; 4. T g8—d8+ matt. Wenn der T nicht auf c6 stünde, hätte Schwarz das Fluchtfeld c6. Wie verläuft das Spiel, wenn Schwarz im 1. Zuge T c8—c1 zieht? Es geschehen zunächst dieselben Züge, und Weiß erobert dann durch 5. T d8—c8+ den schwarzen Turm. Schließlich könnte Schwarz im 1. Zug auch K f8—g8 antworten, dann ist aber die Partie so leicht für Weiß zu gewinnen, daß die Lösung hier nicht angegeben zu werden braucht.
27. 3. L g7—b2. Nun muß Schwarz das Vorrücken des B verhindern: L b4—f8; 4. L b2—a3.
28. e7—e8 L. Darauf läßt sich das Matt in wenigen Zügen erzwingen.
29. g7—g8 T. Die Leser haben doch alle gesehen, warum Weiß den B nicht in eine D verwandeln darf?
30. 1. d3—d4+. Ob nun der K oder die D den B schlägt, immer erobert Weiß dann durch ein Springer-Schach die feindliche D.
31. 1. L f2—d4+.
32. A. T h8×h2+.
 B. 1. S b5—c7+, K a8—b8; 2. S c7—a6++, K b8—a8 (Warum geht er nicht nach c8?); 3. D d6—b8+ und matt im nächsten Zuge. Dem K wird bei diesem Matt von seinen eigenen Steinen die Luft genommen; deshalb nennt man es „ersticktes Matt“.
33. 1. T h1—g1+, Kg6×h7 oder K g6—h6; 2. K e6—f7. Zieht aber Schwarz im 1. Zuge nach h5, so antwortet Weiß 2. K f6.
34. 1. T b7—b5. Nun droht Weiß durch T b5—c5+ den B zu erobern. Deshalb antwortet Schwarz c2—c1 D. Aber nun folgt doch: 2. T b5—c5+!

35. 1. S e6—d4+.
36. 1. D c4—f1+. Durch dieses D-Opfer wird der K in die Schußlinie des T gebracht und im 3. Zuge mattgesetzt.
37. 2. D a4—a2+. Darauf geht die schwarze D im 4. Zuge verloren.
38. 1. d7—d8 S.
39. 1. K f4—e5; 2. h6—h7. 1. K f4—e4; 2. S e6—c5+ nebst S c5—b3. 1. K f4—e3; 2. S e6—d4. 1. K f4—f3; 2. S e6—d4+.
40. 1. K b1—a1.
41. 1. S e4—f6+, g7×f6; 2. D a3—f8+ usw.
42. 1. h7—h8 D+, K g7×h8; 2. K e8—f7.
43. Eine sehr hübsche Aufgabe, die aber nicht mehr so leicht ist wie die vorhergehenden. Der 1. Zug liegt zwar auf der Hand, aber die Fortsetzung wird Schwierigkeiten gemacht haben. 1. K d5—f6, K h6—h7 (Warum durfte der L nicht ziehen?); 2. g4—g5, K h7—h8; 3. L f2—d4. Auch jetzt darf der schwarze L nicht ziehen; denn ... Schwarz ist also zu K h8—h7 gezwungen. Und nun folgt der schwierigste Zug: Weiß darf die Stellung nicht verändern! Natürlich muß er der Zugpflicht genügen. Da es gleichgültig ist, auf welchen Feldern der Diagonale a1—e5 der L zieht, muß Weiß den L auf eins dieser Felder bewegen, z. B. 4. L d4—b2, K h7—h8. Nun wird der Leser selbst finden, wie Weiß in 2 Zügen mattsetzt.
44. 1. T h3—h1. Nun hat Schwarz die 3 Antworten: K g2×h1, K g2—f2 und K g2—f3. Auf jeden dieser Züge folgt Matt in 2 Zügen.
45. 1. L g5—d2, g2—g3 (oder h3—h2); 2. L d2—a5 usw.
46. 1. T c2—c8+, T f7—f8; 2. T c8×f8+, K g8×f8; 3. L e3—h6! Dadurch ist der B g7 gefesselt. Wenn Schwarz jetzt nicht den weißen L schlägt, dann folgt im nächsten Zug L h6×g7. In beiden Fällen bleibt das Spiel remis, wie bereits auf Seite 39 erklärt würde.
47. 1. g7—g8 D+, K f7×g8; 2. K d5—e6 usw.

LITERATUR-NACHWEIS

Jean Dufresne: Kleines Lehrbuch des Schachspiels.

Kurt Richter: Die moderne Schachpartie.

SCHLUSSBEMERKUNG

Bei den Partien wurden die Namen der Spieler und
bei den Studien die Namen der Komponisten weg-
gelassen, weil sie dem Anfänger noch nichts sagen,
ihn eher belasten.