



This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

- + *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
- + *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
- + *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
- + *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at <http://books.google.com/>



Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.


Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

- + *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.
- + *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.
- + *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.
- + *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

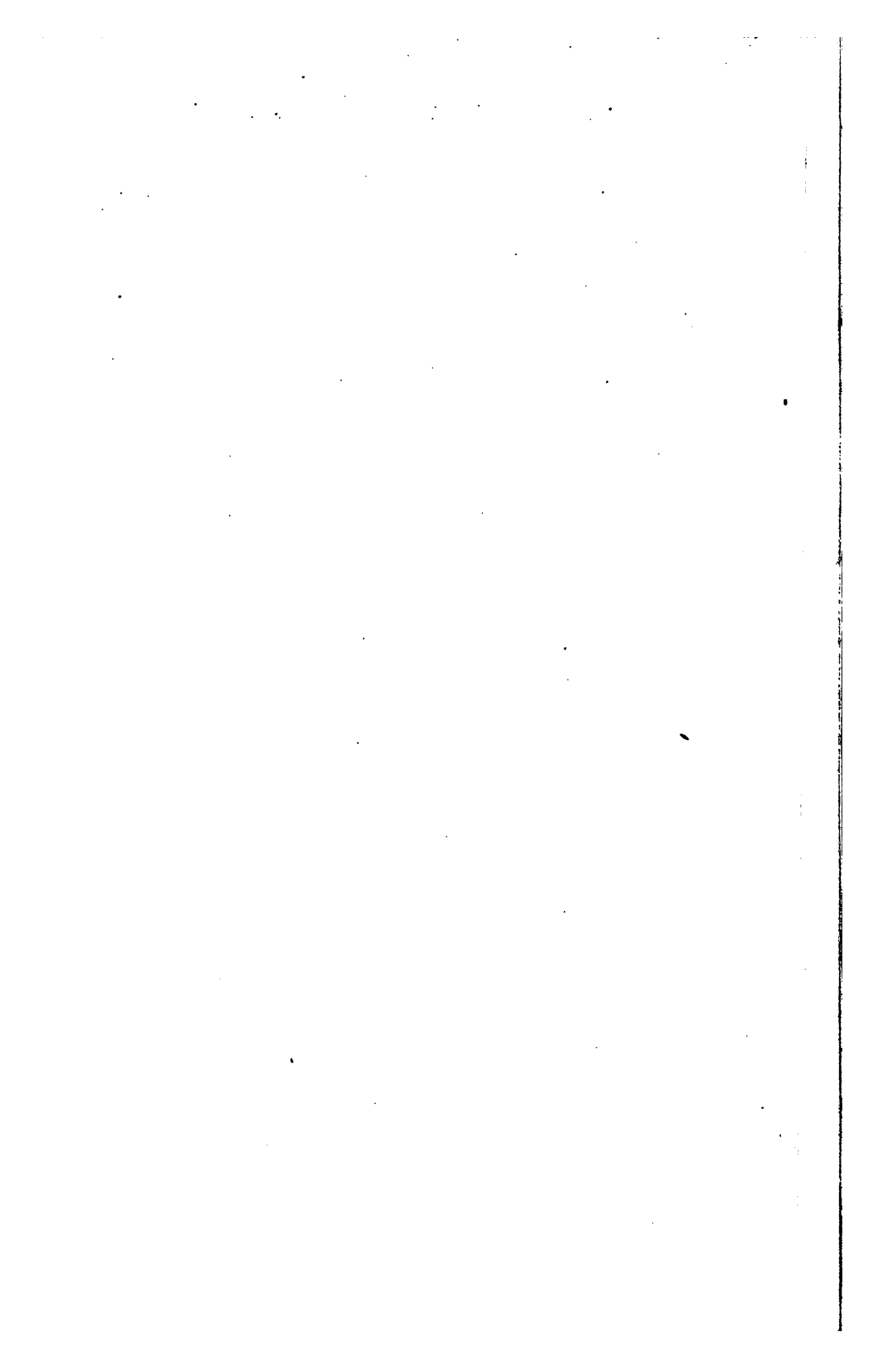
Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter <http://books.google.com> durchsuchen.

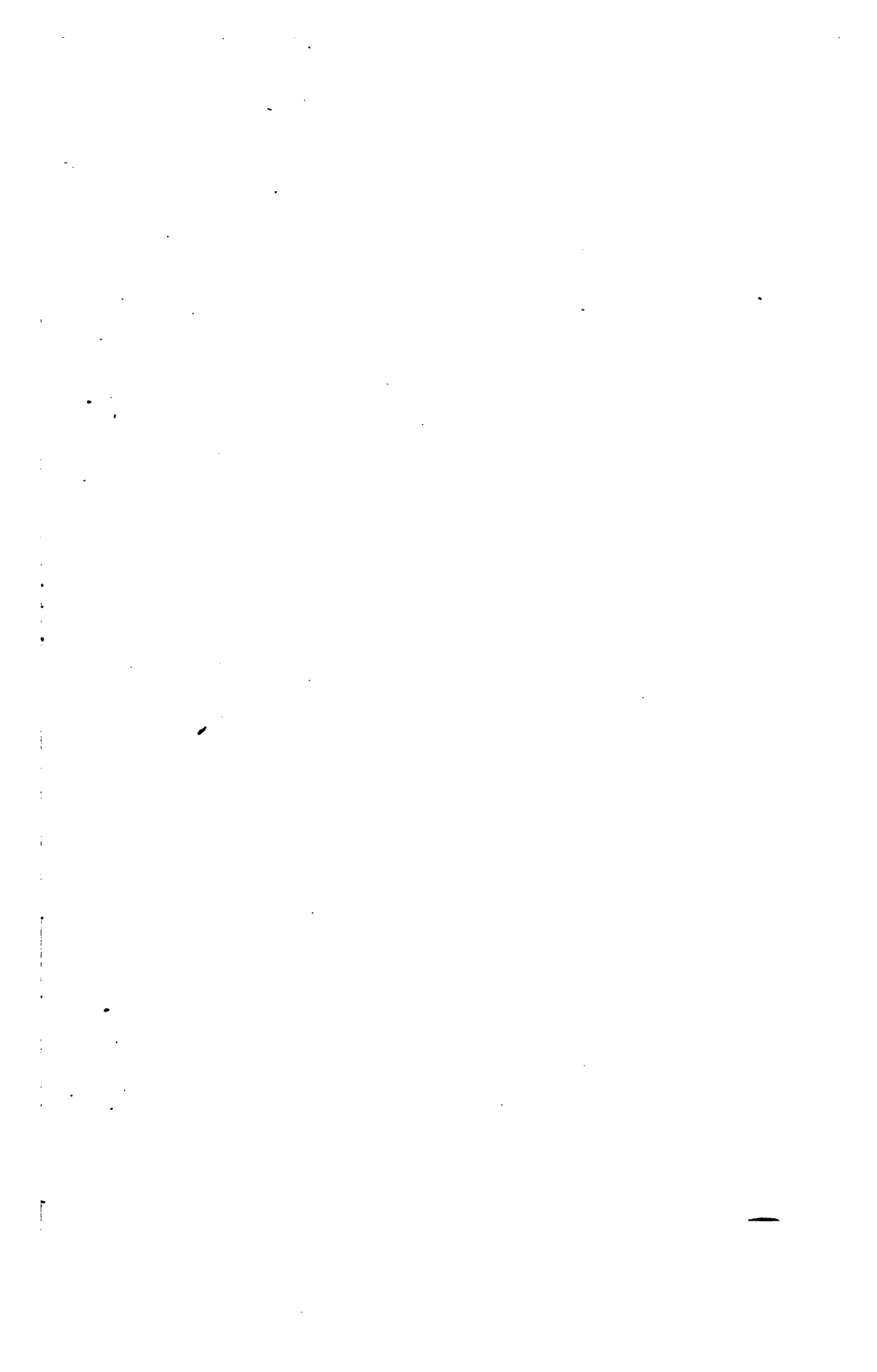
IN MEMORY
OF
ANNA MARSHALL
PURCHASED FROM FUNDS PRESENTED TO
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
BY HER FORMER STUDENTS



MZ

Bardelsk







Notwendig
9/27/32
W.W.

LEHRBUCH DES SCHACHSPIELS.

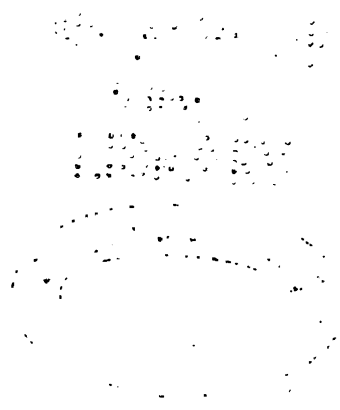
AUF GRUND DES GEGENWÄRTIGEN STANDES DER
THEORIE UND PRAXIS

II
BEARBEITET

VON

C. v. BARDELEBEN UND J. MIESES.

ZUGLEICH SECHSTE AUFLAGE DES VON DER LASA'SCHEN LEITFADENS.



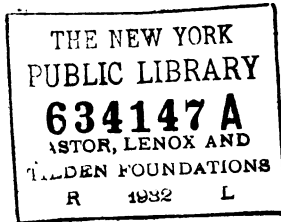
02

+

LEIPZIG,
VERLAG VON VEIT & COMP.

1894.

E



Das Recht der Herausgabe von Übersetzungen vorbehalten.



Druck von Metzger & Wittig, Leipzig.

Vorwort.

Die Verlagsbuchhandlung Veit & Comp. hatte uns den ehren den Auftrag zur Neubearbeitung des von der Lasaschen Leitfadens er teilt. Bei tieferem Eingehen auf die uns gestellte Aufgabe kamen wir jedoch bald zu der Erkenntnis, daß sich derselben unüberwind liche Schwierigkeiten entgegenstellten, und es blieb uns daher nichts Anderes übrig, als ein gänzlich neues Buch zu schaffen.

Seit dem Erscheinen der fünften Auflage des von der Lasa schen Leitfadens ist mehr als ein Jahrzehnt verflossen, und in diesem Zeitraum hat sich ein außerordentlicher Aufschwung des Schachspiels vollzogen. Eine Folge hiervon ist das Anwachsen der schachlitterari schen Thätigkeit, namentlich was theoretische Untersuchungen anbe langt, sei es in Zeitschriften, sei es in selbständigen Werken hervor ragender Schachspieler und Schachschriftsteller, welche durch die praktischen Leistungen der Schachmeister zu neuen Ideen und deren schachwissenschaftlicher Bearbeitung angeregt wurden. Diese auf wärtsstrebende Bewegung hat vieles Neue hervorgebracht und ist noch keineswegs zum Abschluß gelangt, so daß man vielfach nur imstande ist, die allgemeine Richtung dieser Bewegung zu kenn zeichnen, nicht aber im einzelnen ein definitives Urteil zu fällen. In Gestalt eines Lehrbuches ist es unter diesen Umständen keines wegs leicht, den gewaltig angewachsenen Stoff in geeigneter Weise darzustellen, und besonders treten die beiden Schwierigkeiten her vor, dem Lernenden genug, aber doch nicht zu viel — wir meinen nicht zu viele erdrückende und verwirrende Einzelheiten — zu bieten, sowie in der Darstellung des Ganzen ihm diejenigen Gesichtspunkte zum Bewußtsein zu bringen, welche für den in dem Geiste des Spieles vollzogenen Fortschritt charakteristisch sind. Wir haben uns mit Rücksicht auf den ersten Punkt von dem Prinzip leiten lassen, das Interesse des Lesers in höherem Maße auf diejenigen Teile der

Theorie zu lenken, welche zur Zeit im Vordergrund der praktischen Übung stehen, als auf solche, welche mehr historische als aktuelle Bedeutung haben. Nur auf diesem Wege schien es uns möglich, eine Überladung mit Einzelheiten zu vermeiden und doch das Wesentliche zu bringen. So wird man finden, daß die Behandlung des Königsspringerspiels, besonders der jetzt so sehr beliebten spanischen Partie, eine sehr ausführliche ist, während das Königsgambit, welches von Tag zu Tag für den praktischen Spieler an Interesse verliert, nur in geringerem Umfange dargestellt wird. Was den zweiten Punkt anlangt, so bemühten wir uns, auf die ruhige, solide, aber um so nachhaltigere Spielweise, welche für die moderne Schule im Gegensatz zu der lebhaften Kombinationen und heftigen Angriffe bevorzugenden älteren Schule bezeichnend ist, von vornherein hinzuweisen und dem Leser von Anfang an das Prinzip der allmählichen Positionsverbesserung bei Vermeidung zweifelhafter Angriffsmanöver bezw. unsicherer Opferkombinationen deutlich zu machen.

Wir beginnen mit der offenen Partie, da wir die Kenntnis der offenen Spiele als eine Art Vorschule für die schwierigere geschlossene Partie betrachten, und schließen der letzteren einen besonderen Abschnitt über Endspiele an. Das Schachproblem haben wir auch in den Kreis unserer Darstellung gezogen. In einem Anhang werden Blind- und Vorgabespiele besprochen.

Schließlich wollen wir noch bemerken, daß die Theorie der Eröffnungen, ein kleiner Teil der erläuternden Partien und der Anhang von C. v. Bardeleben, alles andere aber von J. Mieses verfaßt wurde.

Wir hoffen, mit dem vorliegenden Buche dem für das Schachspiel sich interessierenden Publikum eine willkommene Gabe zu bieten, und bitten die Kenner und Meister des Spiels um eine wohlwollende und nachsichtige Beurteilung.

Leipzig, im Dezember 1893.

C. v. Bardeleben. J. Mieses.

Inhalt.

Einleitung	Seite 1
----------------------	------------

Erster Abschnitt.

Erklärung der Grundregeln und Gesetze des Schachspiels.

1. Das Schachbrett und die Aufstellung der Steine	6
2. Art und Weise des Spielens; das Ziehen und Schlagen	7
3. Bezeichnung der Felder und Notation der Züge	7
4. Gang und Schlagweise der Steine	9
5. Endziel des Spiels. Schach. Matt	12
6. Remis und Patt	14
7. Die Rochade	15
8. Über den Wert der Steine	16
9. Zusammenstellung verschiedener Kunstausrücke	18
10. Auszug aus den Spielgesetzen	19

Zweiter Abschnitt.

Spieleröffnungen.

Erster Teil. Offene Spiele.

Erste Eröffnung.

Das Königsspringerspiel: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3	22
Erste Spielart. Unregelmäßige Verteidigungen im Königsspringerspiel:	
1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3	23
Parteien dazu (Nr. 1—3)	36
Zweite Spielart. Französisches Springerspiel oder Verteidigung des	
Philidor: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, d7—d6	38
Parteien dazu (Nr. 4—6)	46
Dritte Spielart. Das russische Springerspiel: 1. e2—e4, e7—e5;	
2. Sg1—f3, Sg8—f6	48
Parteien dazu (Nr. 7—11)	63
Vierte Spielart. Die italienische Partie oder das Giuoco piano:	
1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Lf1—c4, Lf8—c5	69
Parteien dazu (Nr. 12—17)	83

	Seite
Fünfte Spielart. Evansgambit: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6;	
3. Lf1—c4, Lf8—c5; 4. b2—b4	89
Partieen dazu (Nr. 18—24)	119
Sechste Spielart. Das Zweispringerspiel im Nachzuge: 1. e2—e4,	
e7—e5, 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Lf1—c4, Sg8—f6	128
Partieen dazu (Nr. 25—28)	140
Siebente Spielart. Unregelmäßige Fortsetzungen des Königsspringer-	
spiels	144
I. Das Gambit in der Rückhand: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3,	
Sb8—c6; 3. Lf1—c4, f7—f5?	144
II. Ungarische Partie: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6;	
3. Lf1—c4, Lf8—e7	144
Achte Spielart. Das englische Springerspiel: 1. e2—e4, e7—e5;	
2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. c2—c3	145
Partien dazu (Nr. 29—31)	148
Neunte Spielart. Die schottische Partie und das schottische Gambit	151
Erster Teil. Die schottische Partie: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3,	
Sb8—c6; 3. d2—d4	151
Zweiter Teil. Das schottische Gambit: 1. e2—e4, e7—e5; 2.	
Sg1—f3, Sb8—c6; 3. d2—d4, e5×d4	159
Partieen dazu (Nr. 32—35)	169
Zehnte Spielart. Die spanische Partie oder das Springerspiel des	
Ruy Lopez: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Lf1—b5	173
Partieen dazu (Nr. 36—42)	208
Elfte Spielart. Das Doppelspringerspiel: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3,	
Sb8—c6; 3. Sb1—c3	216
Partieen dazu (Nr. 43—44)	219
Zweite Eröffnung.	
Das Läuferpiel: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Lf1—c4	221
Partieen dazu (Nr. 45—47)	233
Dritte Eröffnung.	
Das Mittelgambit: 1. e2—e4, e7—e5; 2. d2—d4	236
Partieen dazu (Nr. 48—50)	240
Vierte Eröffnung.	
Das Königsgambit: 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4	243
I. Annahme des Gambits: 2., e5×f4	243
Erste Spielart. Unregelmäßiges Gambit: 3. Sb1—c3	244
Zweite Spielart. Königsspringergambit: 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4,	
e5×f4; 3. Sg1—f3	244
Cunninghamgambit 3., Lf8—e7	246
Partie dazu (Nr. 51)	248
Das Allgäiorgambit: 4. h2—h4, g5—g4; 5. Sf3—g5	249
Das Kieseritzkygambit: 4. h2—h4, g5—g4; 5. Sf3—e5	252
Partieen dazu (Nr. 52—54)	261

	Seite
Das Philidorgambit: 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5 × f4; 3. Sg1—f3, g7—g5; 4. Lf1—c4, Lf8—g7	264
Das Salvio- und Cochrane-gambit: 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5 × f4; 3. Sg1—f3, g7—g5; 4. Lf1—c4, g5—g4; 5. Sf3—e5	265
Parteien dazu (Nr. 55—57)	270
Das Muziogambit: 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5 × f4; 3. Sg1—f3, g7—g5; 4. Lf1—c4, g5—g4; 5. Lc4 × f7† oder 0—0 u. s. w.	272
Parteien dazu (Nr. 58—59)	276
Dritte Spielart. Königsläufergambit: 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5 × f4; 3. Lf1—c4	277
Parteien dazu (Nr. 60—62)	287
II. Ablehnung des Gambits: 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4	289
Parteien dazu (Nr. 63—64)	295
Fünfte Eröffnung.	
Die Wiener Partie: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sb1—c3	297
Erste Spielart. Verschiedene Verteidigungen der Wiener Partie	297
Parteien dazu (Nr. 65—71)	311
Zweite Spielart. Gambitspiele der Wiener Partie: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sb1—c3, Sb8—c6; 3. f2—f4	318
Parteien dazu (Nr. 72—75)	326
Zweiter Teil. Geschlossene Spiele.	
Erste Eröffnung.	
Die französische Partie: 1. e2—e4, e7—e6	332
Parteien dazu (Nr. 76—80).	339
Zweite Eröffnung.	
Die sizilianische Partie: 1. e2—e4, c7—e5	345
Parteien dazu (Nr. 81—83)	748
Dritte Eröffnung.	
Damenbauer gegen Königsbauer: 1. e2—e4, d7—d5	351
Eröffnung Caro-Kann: 1. e2—e4, c7—c6	351
Fianchetto di Donna (Damenflügelspiel): 1. e2—e4, b7—b6	351
Fianchetto del Re (Königsflügelspiel): 1. e2—e4, g7—g6	352
Partie dazu (Nr. 84)	352
Vierte Eröffnung.	
Damengambit: 1. d2—d4, d7—d5; 2. e2—c4	353
Parteien dazu (Nr. 85—86)	355
Fünfte Eröffnung.	
Damenbauernspiel: 1. d2—d4, d7—d5; 2. Sg1—f3	357
Parteien dazu (Nr. 87—89)	357
Sechste Eröffnung.	
Holländische Partie: 1. d2—d4, f7—f5	361
Parteien dazu (Nr. 90—91)	361

	Seite
Siebente Eröffnung.	
From's Gambit: 1. f2—f4, e7—e5	363
Partien dazu (Nr. 92—93)	364
Schlußbemerkung zur geschlossenen Partie	365
Partien dazu (Nr. 94—102)	366

Dritter Abschnitt.

Endspiele.

Erster Teil. Verschiedene Steine gegen den feindlichen König allein	379
Zweiter Teil. Die Dame gegen verschiedene Steine	388
Dritter Teil. Der Turm gegen verschiedene Steine	405
I. Der Turm allein gegen verschiedene Steine	405
II. Der Turm in Verbindung mit Bauern gegen andere Steine	416
III. Der Turm in Verbindung mit anderen Figuren gegen verschiedene Steine	427
IV. Zwei Türme allein oder mit anderen Steinen gegen verschiedene Steine	432
Vierter Teil. Läufer und Springer gegen verschiedene Steine	434
I. Eine kleine Figur mit oder ohne Bauern gegen Bauern allein	434
II. Eine kleine Figur mit oder ohne Bauern gegen eine kleine Figur mit oder ohne Bauern	439
III. Zwei kleine Figuren gegen verschiedene Steine	444
Fünfter Teil. Bauern gegen Bauern	447

Vierter Abschnitt.

Das Schachproblem.

I. Zweizügige Probleme	462
II. Dreizügige Probleme	464
III. Vierzügige Probleme	467
Lösungen der Probleme	468

Anhang.

I. Das Blindspiel	475
II. Vorgabespiel	477

Berichtigungen.

S. 239, Mittelgambit, Variante **IV B**, muß es statt: „4. e4—e5 oder 4. Sg1—f3 wegen der Fortsetzungen vgl. Läuferspiel S. 222“ folgendermaßen lauten: „4. e4—e5 wegen der Fortsetzungen vgl. Läuferspiel S. 222 oder 4. Sg1—f3, Sb8—c6 vgl. Zweispringerspiel im Nachzuge S. 139, zweiter Angriff.“ S. 365 Schlußbemerkung zur geschlossenen Partie statt: „(s. auch S. 231)“ muß es heißen: „(s. auch S. 331)“.

Einleitung.



Das Schachspiel in der Form, wie es heute gespielt wird, hat sich ohne Zweifel nur ganz allmählich zu dieser Vollendung entwickelt. Daß ein so schwieriges und geistreiches Spiel die Erfindung eines Einzelnen sei, ist nicht anzunehmen. Die Erzählung von dem Weisen Sitta, welcher gelegentlich der Unterweisung in dem von ihm ersonnenen Spiele einen grausamen Herrscher über seine persönliche Schwäche mit Erfolg belehrt haben soll, gehört in das Gebiet der Sage.

Was den Zeitpunkt, bis zu welchem das Schachspiel zurückreicht, betrifft, so nimmt man an, daß etwa um Mitte des ersten Jahrtausends unsrer Zeitrechnung das Spiel in einer der heutigen sehr ähnlichen Form bereits vorhanden war. Den Abschluß seiner Entwicklung hat aber das Schachspiel erst mit Einführung der Rochade erhalten. Dieselbe besteht jetzt seit etwa 300 Jahren.

Als Heimatland des Schachspiels wird zumeist auf Grund sprachlicher und anderer Forschungen Indien, von wo es sich nach Osten fortgepflanzt haben soll, angesehen. Die Araber haben es nach Europa gebracht, jedoch wissen wir nicht genau, wann dies geschehen ist. Mit ihrem Einfall nach Spanien scheinen die Araber das Spiel noch nicht nach Europa übertragen zu haben, auch ist, entgegen einer früher verbreiteten Meinung, anzunehmen, daß am Hofe Kaiser Karls des Großen das Schachspiel noch nicht geübt wurde.

Mit Sicherheit läßt sich nur feststellen, daß das Schachspiel um 1050 bereits im Abendland verbreitet war. Man darf daher ungefähr die Wende des Jahrtausends als den Zeitpunkt betrachten, in welchem das Spiel aus dem Morgenlande nach Europa kam.

Der Anfang der Schachlitteratur, die das Spiel in seiner heutigen Gestalt behandelt, wird durch die Werke des Spaniers Lucena und des Portugiesen Damiano bezeichnet, welche um 1500 gedruckt worden sind; noch etwas älter mag die in Göttingen aufbewahrte, in lateinischer Sprache abgefaßte Handschrift eines unbekanntenen Autors sein. Da die in letzterer enthaltenen Probleme bei Lucena

und Damiano wiederkehren, so scheinen sie aus einer älteren gemeinsamen Quelle geschöpft zu haben.

Die ersten Anfänge zu einer Theorie des Schachspiels hat der spanische Geistliche Ruy Lopez in seinem 1561 erschienenen Werk geliefert. Ihm folgt der Italiener Polerio mit dem großen Fortschritt, daß die von ihm mitgeteilten Spiele bereits die noch heute übliche Rochade aufweisen.

Von Polerio sind, nach A. van der Linde, sieben Manuskripte und eine italienische Bearbeitung des Ruy Lopez vorhanden. Das wertvollste seiner Manuskripte ist zwischen 1585 und 1590 verfaßt. Seinen Landsleuten Gianutio (1597), Salvio und Greco diente Polerio als Vorbild, sie stehen daher als Autoren nicht so hoch wie Polerio.

Es folgt nun ein längerer Stillstand in der theoretischen Fortentwicklung des Schach, bis Philidor (1726—1795), als Spieler und Schriftsteller gleich hervorragend, in Frankreich auftrat.

Er besiegte alle Gegner, die sich ihm im Kampfe gegenüberstellten, in so glänzender Weise, daß er unbestritten für den ersten Spieler seiner Zeit galt. In einem Wettkampfe mit Stamma, der durch seine künstlichen Endspiele sich einen großen Ruf erworben hatte, gewann er von zehn Partien acht, machte eine remis und verlor nur eine. In seiner 1749 erschienenen „Analyse des Echecs“ entwickelte Philidor eine neue Theorie, welche den Bauern eine weit größere Bedeutung und Wichtigkeit als bisher beimaß. Dementsprechend empfahl er als die beste Eröffnung das Läuferpiel, indem er das allgemeine Prinzip aufstellte, man solle die Springer erst entwickeln, nachdem die Läuferbauern vorgerückt seien.

Von den italienischen Schachmeistern des vorigen Jahrhunderts verdienen Rio, Lolli und Ponziani als namhafte Theoretiker erwähnt zu werden; sie haben, zum Teil in bewußtem Gegensatz zu Philidor's Lehren, die analytische Behandlung der Schachtheorie wesentlich gefördert und gegenüber dem Läuferpiel als Normalpartie das sogenannte Giuoco piano aufgestellt.

Das neunzehnte Jahrhundert zeichnet sich durch eine außerordentliche Zunahme an Interesse für das Schachspiel aus. Es darf sich einer sehr großen Zahl von Schachspielern, die sich theoretisch oder praktisch hervorthaten, rühmen. In England waren es hauptsächlich Sarratt, Cochrane, W. Lewis, Staunton und Mac Donnell, in Frankreich de la Bourdonnais, St. Amant, Deschappelles, Kieseritzky u. A., die dem Schachspiel Eingang in immer weitere Kreise bahnten.

In Deutschland war in den dreißiger und vierziger Jahren dieses Jahrhunderts besonders die Berliner Schule zu Ansehen und Bedeutung gelangt. Ihre hervorragendsten Vertreter waren L. Bledow, Paul Rudolf von Bilguer, Tassilo von Heydebrand und der Lasa, Hanstein und Mayet. Durch die von ihr im Jahre 1846 im Verlage von Veit & Comp. ins Leben gerufene „Deutsche Schachzeitung“ hat sie einen Mittelpunkt für alle schachlichen Bestrebungen

geschaffen, und dadurch einerseits auf die Verbreitung des Spieles, andererseits auf dessen theoretische Ausbildung einen nachhaltigen Einfluß ausgeübt. Seit einem halben Jahrhundert erscheint die „Deutsche Schachzeitung“ in ununterbrochener Reihenfolge in gleichem Verlage, in dem sich auch die hervorragendsten Werke der deutschen Schachliteratur vereint finden.

Bis zur Mitte unseres Jahrhunderts bilden das wichtigste Ereignis auf dem Gebiete des praktischen Spiels die zwischen de la Bourdonnais und Mac Donnell im Jahre 1834 in London ausgefochtenen Wettkämpfe, aus welchen ersterer siegreich hervorging. Ein Wettkampf zwischen St. Amant und Staunton im Jahre 1843 fiel zu Gunsten des Engländers aus; er brachte zwar ebenfalls recht glänzende Partien hervor, ist aber weniger bedeutend für die Fortentwicklung der Theorie und der Praxis gewesen.

Den eigentlichen Wendepunkt in der Gestaltung des praktischen Spiels bildet das große internationale Turnier zu London im Jahre 1851. Hier tritt zum ersten Male in der weiteren Öffentlichkeit der Name desjenigen Meisters hervor, welcher für das deutsche Schachspiel und dessen Gedeihen am fruchtbarsten gewirkt hat, des unvergesslichen Altmeisters Adolf Anderssen.

Daß in dem ersten großen Turnier ein Deutscher, der damals im Auslande kaum dem Namen nach bekannt war, den ersten Preis davontrug, erregte in der Schachwelt ein außerordentliches Aufsehen. Insbesondere für Deutschland war damit eine neue Epoche im Schachspiel angebrochen. Während unser Vaterland bisher in den Leistungen auf dem Gebiete des praktischen Spiels gegen andere Länder erheblich zurückgeblieben zu sein schien, übernahm es nunmehr mit dem Siege Anderssens die Führung. Hieran konnte auch ein Ereignis nichts ändern, welches sieben Jahre später dem deutschen Vorkämpfer die Palme des Sieges wieder entriß.

In den Vereinigten Staaten von Amerika war das glänzendste Schachgenie aller Zeiten, Paul Morphy, aufgetreten. Nachdem dieser junge Meister in dem New Yorker Turnier von 1857 den ersten Preis davongetragen, besiegte er im folgenden Jahre zuerst in London den ungarischen Meister Löwenthal, sodann in Paris Harrwitz und Anderssen. Letzterer war freilich seit dem Londoner Turnier fast ohne jede Übung geblieben, da er in seinem Wohnorte Breslau keine ebenbürtigen Gegner fand.

Anderssen hat noch zwei glänzende Siege in seiner Schachlaufbahn zu verzeichnen, nämlich im Londoner Turnier von 1862 und im Baden-Badener Turnier von 1870. Mit Ausnahme von Morphy waren die hervorragendsten Spieler der Zeit an beiden Turnieren beteiligt, L. Paulsen, Steinitz, Blackburne, Neumann u. s. w.

Das Pariser Turnier von 1867 zeigte wiederum verschiedene neue Namen unter den Schachgrößen. Den ersten Preis erstritt Ignaz Kolisch, ihm folgte als zweiter Sieger S. Winawer, W. Steinitz als dritter, G. R. Neumann als vierter.

Im Jahre 1873 erkämpfte W. Steinitz in dem Wiener Turnier den ersten Preis, während Blackburne den zweiten, Anderssen den dritten und Rosenthal den vierten erhielt.

Seit diesem Zeitpunkt hat der österreichische Meister W. Steinitz, welcher gegenwärtig in New York lebt, den ersten Platz unter den lebenden Schachspielern behauptet. Streitig machte ihm diesen Rang der 1888 verstorbene geniale Schachmeister J. H. Zukertort, welcher im Jahre 1878 in Paris den ersten Preis erstritt. Es schien sogar, als ob Zukertort, der auch in dem internationalen Turnier von 1883 zu London den ersten Preis erhielt, während Steinitz nur zweiter Sieger wurde, ihn überflügeln würde. Allein der im Jahre 1886 in verschiedenen Städten in Amerika ausgefochtene Wettkampf zwischen diesen beiden Meistern lief auf das Gegenteil hinaus. Steinitz schlug seinen Gegner, indem er zehn Partien gewann, fünf verlor und fünf remis machte. Seitdem hat Steinitz noch mehrere Wettkämpfe mit den stärksten Spielern siegreich bestanden, so schlug er den russischen Meister Tschigorin, und zwar zweimal, und den naturalisierten Engländer Gunsberg.

Auch in Österreich-Ungarn haben neuerdings starke Spieler sich hervorgethan, unter ihnen sind zu nennen Max Weiss und Berthold Englisch in Wien, J. Makovetz in Budapest und M. Porges in Prag. Weiss theilte in dem New Yorker Turnier von 1889 den ersten und zweiten Preis mit Michael Tschigorin, dem Vorkämpfer Rußlands. Englisch gewann in dem Leipziger Turnier von 1879 den ersten Preis. Makovetz und Porges theilten in dem Dresdener Turnier von 1892 den zweiten und dritten Preis.

Einen wesentlichen Einfluß auf die Pflege und Verbreitung des Schachspiels in Deutschland haben die seit 1861 bei Jahresversammlungen der Schachfreunde veranstalteten Turniere geübt. Den Grund hierzu legten die in verschiedenen Gegenden, namentlich am Rhein und im Norden, von Dr. Max Lange ins Leben gerufenen Schachvereinigungen, insbesondere der westdeutsche und norddeutsche Schachbund, die nach einem in der Schachzeitung 1863 entwickelten Plane des genannten Meisters schließlich zu einem Deutschen Schachbunde sich zusammenfinden sollten.

Bei Gelegenheit der in Leipzig im Jahre 1877 stattgefundenen Anderssen-Feier wurde der Deutsche Schachbund gegründet, der die auf ihn gesetzten Erwartungen durchaus erfüllt hat. Seither wurden sieben Kongresse dieses Bundes abgehalten und zwar in Leipzig 1879, in Berlin 1881, in Nürnberg 1883, in Hamburg 1885, in Frankfurt a. M. 1887, in Breslau 1889 und in Dresden 1892. Das Hauptverdienst gebührt hierbei dem rastlos thätigen Generalsekretär des Bundes, Hermann Zwanzig in Leipzig. Ohne seine aufopfernde Thätigkeit und Umsicht wäre das glänzende Emporbühen des Deutschen Schachbundes kaum möglich gewesen. Die auf den Kongressen des Deutschen Schachbundes gespielten Partien u. s. w. sind in den im Verlage von Veit & Comp. zu Leipzig erschienenen Kongreßbüchern

gesammelt und mit erläuternden Anmerkungen versehen worden; sie bilden eine fortlaufende Chronik des Deutschen Schachbundes.

Seit 1879 haben sich viele starke deutsche Spieler herangebildet. Den ersten Rang unter ihnen nimmt gegenwärtig Dr. med. Siegbert Tarrasch in Nürnberg ein. Derselbe gewann in den drei Turnieren von Breslau 1889, Manchester 1890 und Dresden 1892 den ersten Preis. Nächst ihm sind als hervorragende Spieler zu nennen: Louis Paulsen (1891 gestorben), W. Paulsen, Fritz Riemann, Dr. H. v. Gottschall, J. Mieses, E. Schallopp, C. v. Bardeleben, J. Minckwitz, Th. v. Scheve, A. Fritz, Emanuel Lasker, A. Walbrodt, M. Harmonist, A. Schottländer, J. Metger und H. Caro. Eingehende biographische Notizen über sämtliche Schachmeister des In- und Auslandes findet man in dem von Johann Berger herausgegebenen Schachjahrbuch.

Auf litterarischem Gebiet war das bedeutendste Ereignis dieses Jahrhunderts das Erscheinen (1843) des von Tassilo von Heydebrand und der Lasa verfaßten, nunmehr in der siebenten Auflage vorliegenden „Handbuch des Schachspiels“, das, dem Andenken Paul Rudolf von Bilguer's geweiht, dessen Namen trägt. Durch dieses Werk wurde die internationale Einheit der schachlichen Grundrechte festgelegt. Es bildet den Ausgangspunkt aller theoretischen Erörterungen der Neuzeit und ist in allen Streitfragen eine anerkannte erste Autorität.

Die mannigfachen theoretischen Werke von Max Lange in Leipzig und Johann Berger in Graz (Theorie der Endspiele) zählen zu den hervorragendsten Leistungen der Schachlitteratur und haben dazu beigetragen, den Ruf der deutschen Schachforschung fest zu begründen.

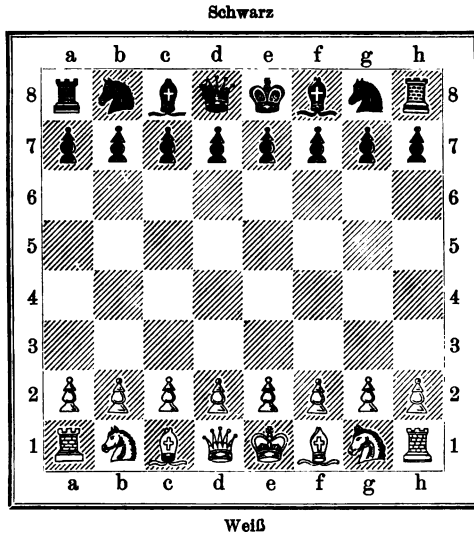
Weiterhin ist als bedeutender Geschichtsforscher des Schachspiels außer A. van der Linde auch der Spanier José Brunet y Bellet zu erwähnen. Des ersteren Hauptwerk „Geschichte und Litteratur des Schachspiels“ (2 Bde. Berlin 1874) hat ungewöhnlichen Einfluß auf die Kenntnis der Geschichte des Schachspiels geübt; die Forschungen des anderen Meisters, zusammengefaßt unter dem Titel „El Ajedrez, Investigaciones sobre su origin“ (Barcelona 1890), bestreiten den indischen Ursprung des Schach und beschäftigen sich eingehend mit der geschichtlichen Entwicklung des Schachspiels in den Kulturländern des Morgen- und Abendlandes.



Erster Abschnitt.

Erklärung der Grundregeln und Gesetze des Schachspiels.











1. Das Schachbrett und die Aufstellung der Steine.





Das Schachbrett ist, wie die Abbildung (Diagramm) zeigt, ein aus 64 gleich großen, abwechselnd hell und dunkel gefärbten Quadraten (Feldern) zusammengesetztes Viereck. Dasselbe wird zwischen die beiden spielenden Parteien so gelegt, daß immer ein weißes Feld die Ecke rechts unten bildet.

Diese für das praktische Spiel an sich gleichgiltige Gewohnheit ist von alters her unter allen besseren Spielern geübt und bleibt mit Rücksicht auf die einheitliche Spielpflege empfehlenswert.

Jeder der beiden Spieler verfügt über 16 Steine, nämlich über acht Offiziere oder Figuren und acht Bauern; die Offiziere stellt er auf die ihm zunächst liegende wagerechte Felderreihe, die Bauern auf die zweite Reihe. Beide Lager unterscheiden sich durch die Farbe der Steine und werden mit Weiß und Schwarz bezeichnet.

Von den Offizieren nehmen vier Stücke, Türme genannt   , die vier Ecken des Brettes ein, neben diese kommen die vier Springer   , dann die vier Läufer   und zuletzt in der Mitte der König   und die Dame oder Königin   . Stets kommt aber der weiße König auf das schwarze, der schwarze König auf das weiße Feld zu stehen, während die Damen das Feld von der Farbe ihres Heerlagers besetzen (*regina tenet colorem*).

Die zweite wagerechte Reihe einer jeden Partei besetzen die acht Bauern   , so daß jeder Offizier einen Bauern unmittelbar vor sich hat, welcher letztere auch häufig nach ihm benannt wird, z. B. Königsbauer, Damenbauer, Königsspringerbauer u. s. w.

2. Art und Weise des Spielens; das Ziehen und Schlagen.

Derjenige Spieler, welcher die Partie zu eröffnen hat (der Anziehende), thut dies, indem er einen seiner Steine von dem Felde, welches derselbe inne hat, auf ein anderes setzt. Diese Bewegung eines Steines heißt Zug. Nachdem er gezogen hat, ist sein Partner an der Reihe, und es findet dann immer abwechselnd Zug und Gegenzug bis zum Schlusse der Partie statt.

Niemals darf ein und dasselbe Feld von zwei Steinen gleichzeitig besetzt sein, dagegen kann unter Umständen ein feindlicher Stein vom Brette genommen und ein Stein der eigenen Partei an seine Stelle gesetzt werden; dieses Verfahren nennt man schlagen oder nehmen. Wenn ein Stein so steht, daß er von einem feindlichen geschlagen werden könnte, so sagt man, er ist angegriffen.

3. Bezeichnung der Felder und Notation der Züge.

Zum Zwecke der Aufzeichnung von Stellungen und von ganzen Partien hat man in Deutschland die acht senkrechten Felderreihen des Schachbrettes von links nach rechts mit den Buchstaben a, b, c, d, e, f, g, h und die acht wagerechten Felderreihen von unten nach oben mit den Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 benannt. Auf jedem Felde treffen sich Buchstabe und Zahl und bestimmen dessen Bezeichnung (siehe Diagramm S. 8).

Der Schachfreund wird für den Anfang gut thun, sein Schachbrett zum Zwecke schnelleren Ueberblicks ebenfalls in obiger Weise mit Buchstaben und Zahlen zu versehen.

Folgende Abkürzungen sind für die Bezeichnung der Schachsteine und ihrer Züge üblich:

K	bedeutet König,	S	Springer,
D	Dame,	B	Bauer,
T	Turm,	0—0	kurze Rochade,
L	Läufer,	0—0—0	lange Rochade (siehe S. 15).

Schach (S. 12) wird durch † und Matt (S. 13) durch ≠ ausgedrückt, das Schlagen wird durch ein liegendes Kreuz × oder durch einen Doppelpunkt : markiert. Ein Ausrufungszeichen (!) nach dem Zuge giebt an, daß der Zug der beste ist, während ein schwacher Zug durch ein Fragezeichen (?) als solcher gekennzeichnet wird; ~ bedeutet: zieht beliebig.

Ein Zug wird ausgedrückt, indem man den Anfangsbuchstaben des ziehenden Steines (nur bei Bauern nicht), das Feld, auf welchem der Stein steht, und endlich dasjenige, auf welches er hingeht, angiebt. Kh1—g1 heißt demnach: der König zieht vom Felde des

Schwarz

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Weiß

Königsturms auf das des Königspringers; e2—e4 bedeutet, daß der Königsbauer zwei Felder geradeaus geht; Sf3 × e5 oder Sf3—e5: heißt: der Springer schlägt von f3 nach e5.

Man kann sich jedoch auch einer abgekürzten Form der Aufzeichnung bedienen, die darin besteht, daß man das Ausgangsfeld wegläßt. Man schreibt also statt Kh1—g1 einfach Kg1, statt Sf3 × e5 einfach Se5. † bzw. ≠ heißt: schlägt mit Schach bzw. Matt. Das Schlagen von seiten eines Bauern drückt man in der Weise aus, daß man die Senkrechte, welche er verläßt, und diejenige, auf welche er nach dem Schlagen zu stehen kommt, angiebt, ohne den das Schlagen bezeichnenden Doppelpunkt hinzuzufügen: es bedeutet demnach z. B. de, daß ein auf der d-Linie stehender Bauer einen auf der e-Linie befindlichen Stein nimmt.

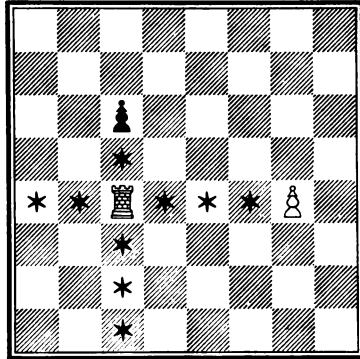
Wir wenden im vorliegenden Werke die abgekürzte Notation bei den Anmerkungen zu den Partien und bei den Lösungen im Problemabschnitte an.¹

¹ Die deutsche Notation verdient ihres mathematischen und daher internationalen Charakters, sowie ihrer Einfachheit halber den Vorzug vor der in England und Frankreich üblichen beschreibenden Aufzeichnungsweise.

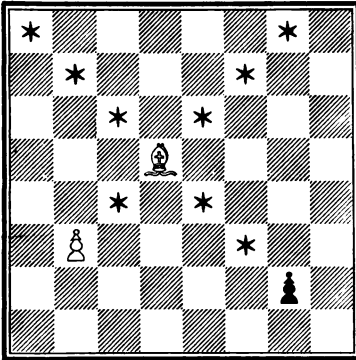
4. Gang und Schlagweise der Steine.

♖ ♜ A. Der Turm. ♝ ♞

Der Turm geht in wagerechter und senkrechter Richtung über beliebig viele leere Felder. Niemals darf er über Steine der eigenen oder feindlichen Partei hinwegsetzen, die letzteren jedoch kann er schlagen, indem er sich auf deren Platz stellt. Im beistehenden Diagramme sind die dem Turme zugänglichen Felder durch Sternchen ausgezeichnet.



Wie man sieht, ist dem weißen Turme hier nach rechts der Weg nur bis f4 offen, weil sich auf g4 ein weißer Bauer befindet; den schwarzen Bauern c6 kann er nehmen, aber nicht über ihn hinweg nach c7 oder c8 ziehen.

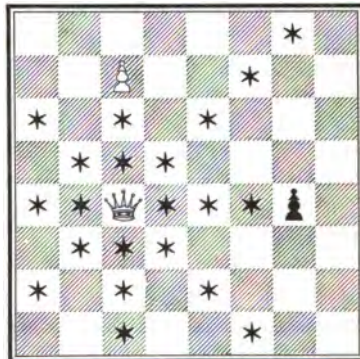


♗ ♘ B. Der Läufer. ♙ ♚

Der Läufer zieht schräg über eine beliebige Anzahl leerer Felder, vorwärts und rückwärts, und schlägt in derselben Richtung. Daraus folgt, daß er die Farbe, auf welcher er anfangs steht, nie verläßt. Im beistehenden Diagramme darf er den schwarzen Bauer g2 schlagen, aber die Felder a2, b3 und h1 sind ihm nicht zugänglich.

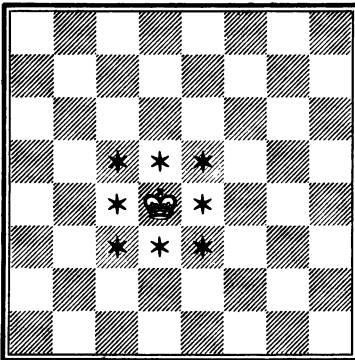
♕ C. Die Dame. ♛

Die Dame, die stärkste Figur auf dem Brette, vereinigt die Gangart von Turm und Läufer in sich und zieht oder schlägt in senkrechter, wagerechter und schräger Richtung vorwärts und rückwärts beliebig weit. Sie darf jedoch nicht in demselben Zug zwei verschiedenen Richtungen folgen, also z. B. in der Diagrammstellung nicht von c4 über f1 nach f8 gehen.



♔ D. Der König. ♚

Der König, die Hauptfigur im Spiele, zieht oder schlägt nach jeder Richtung, thut aber immer nur einen Schritt bis ins nächste Feld (siehe Diagramm). Eine einzige



Ausnahme hiervon findet statt, wenn er rochiert, was eine besondere Bewegung von Turm und König zugleich ist, die für einen Zug angesehen wird. Der Turm zieht hierbei dicht an den König, und dieser stellt sich auf die andere Seite neben den Turm. Weiß rochiert also nach der Königs- oder kurzen Seite durch Tf1 und Kg1 (0—0), nach der Damen- oder langen Seite durch Td1 und Kc1 (0—0—0); dem analog Schwarz durch Tf8 und Kg8, bzw. Td8 und Kc8.

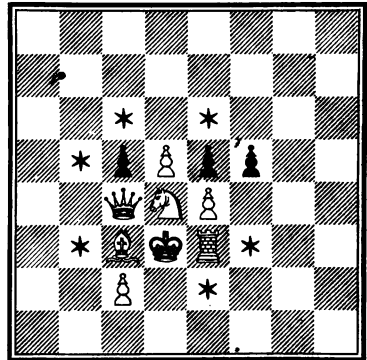
Im Unterschiede zu allen anderen Steinen darf der König sich nie auf ein Feld begeben, auf dem er von einem feindlichen Steine geschlagen werden könnte.

Auf diese Beschränkung, sowie auf die Rochade, kommen wir in besonderen Abschnitten ausführlich zurück.

♞ E. Der Springer. ♝

Nicht in derselben Felderrichtung, sondern auf eigenartige Weise bewegt sich die Figur des Springers.

Derselbe zieht oder schlägt, sein Standfeld eingerechnet, auf jedes dritte Feld von entgegengesetzter Farbe. Er macht gewissermaßen zweimal hintereinander einen Schritt in's nächste Feld, den ersten schräg, den zweiten gerade, oder umgekehrt. Dabei ist es gleichgiltig, ob die dazwischen liegenden Felder frei oder von Figuren besetzt sind, wenn nur dasjenige, auf welches er gehen soll, von keinem Stücke seiner Partei eingenommen wird.

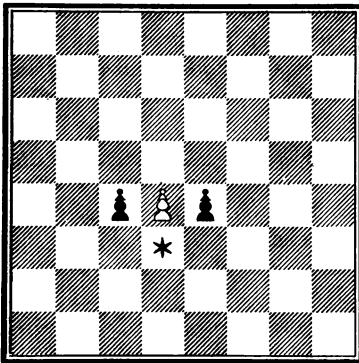
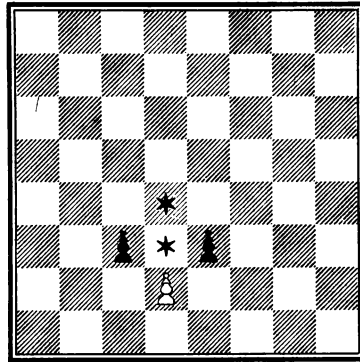


Im obigen Diagramm erstreckt sich der Wirkungskreis des Springers d4 auf die mit Sternchen bezeichneten Felder; den schwarzen Bauern f5 darf er schlagen, das Feld c2 ist ihm natürlich nicht zugänglich.

♞ ♞ ♞ ♞ ♞ ♞ ♞ ♞ F. Der Bauer. ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟

Der Bauer ist der einzige Stein, welcher niemals rückwärts ziehen oder schlagen darf. Er geht geradeaus vorwärts, und zwar immer in das zunächst vor ihm gelegene Feld, jedoch steht es ihm frei, von seinem Anfangsfelde aus, also von der 2. bzw. 7. Reihe, auch zwei Schritte auf einmal zu machen. Der Bauer schlägt anders, als er zieht, nämlich in schräger Richtung links und rechts vorwärts auf das nächste Feld, und unterscheidet sich auch dadurch von den Offizieren.

In der nebenstehenden Stellung kann der weiße Bauer sowohl einen der schwarzen Bauern auf c3 und e3 nehmen, als auch nach Belieben das Feld d3 oder d4 betreten. Eine besondere Eigentümlichkeit ist die Regel vom Schlagen im Vorbeigehen (en passant). Wenn ein Bauer von seinem ursprünglichen Platze aus zwei Schritte vorrückt und dann neben einen feindlichen Bauer zu stehen kommt, so hat letzterer das Recht, ihn so zu schlagen, als ob er nur ein Feld weit gezogen hätte. Dieses Nehmen darf jedoch nur im unmittelbar darauf folgenden Zuge stattfinden, später nicht mehr.



Der Bauer d4 (siehe Diagramm) soll soeben d2—d4 gezogen haben; einer der beiden schwarzen Bauern kann ihn nun wegnehmen und kommt dann auf das mit einem Stern bezeichnete Feld d3 zu stehen.

Gelangt ein Bauer auf die letzte (achte oder erste) Reihe des Brettes, so muß er sofort zu einem Offizier gemacht werden, welchen der Besitzer des Bauern beliebig (jedoch mit Ausnahme des Königs) und ohne Rücksicht darauf bestimmen kann,

ob die gewählte Figur sich noch im Spiele befindet oder schon geschlagen ist. Es kann also der Fall eintreten, daß eine Partei über zwei und mehr Damen, drei und mehr Türme, Springer, Läufer verfügt.¹ In früheren Zeiten waren die Regeln über die Bauernum-

¹ In der Notation bezeichnet man die gewählte Figur dadurch, daß man ihren Anfangsbuchstaben hinzufügt; also a7—a8D, a7—a8S u. s. w. heißt, daß der Bauer in eine Dame bzw. in einen Springer umgewandelt wird.

wandlung vielfach schwankend: teils herrschte der Zwang, stets eine Königin zu machen, teils durfte der Bauer nur in einen geschlagenen Offizier oder in eine Figur derjenigen Art verwandelt werden, auf deren Ausgangsfeld er angekommen war.

5. Endziel des Spiels. Schach. Matt.

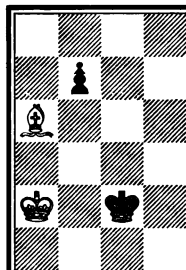
Das Ziel, auf welches beide Parteien von Anfang an lossteuern, und dessen Erreichung den Gewinn der Partei bedeutet, ist, den feindlichen König zu erobern, d. h. ihn so anzugreifen, daß er nicht mehr ausweichen kann und daher im nächsten Zuge geschlagen werden würde. Dieses Wegnehmen findet jedoch nicht thatsächlich statt, sondern das Spiel ist entschieden angesichts der Unmöglichkeit, den König einem feindlichen Angriffe zu entziehen.

Zieht man einen Stein so, daß er den feindlichen König zu schlagen droht, so muß man diesen Zug mit dem Warnungsrufe „Schach“ (+) begleiten, und der Gegner ist nun genötigt, unter allen Umständen zunächst seinen König gegen den Angriff zu schützen. Er kann dieses thun:

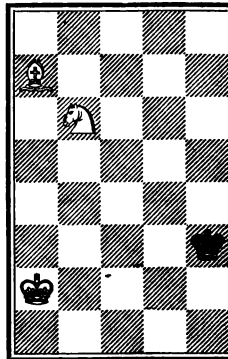
1. indem er seinen König auf ein nicht bedrohtes Feld zieht;
2. indem er die angreifende Figur schlägt;
3. indem er zwischen den angreifenden Stein und seinen König einen seiner Steine zieht und so die Angriffslinie unterbricht (das Schach „deckt“).

Der letztere Ausweg fällt natürlich bei einem durch Springer oder Bauer gegebenen Schach fort.

In der nebenstehenden Position stehen dem Schwarzen alle drei Wege zugleich offen. Er kann seinen König wegziehen, er kann den schachbietenden Läufer mit dem Bauern schlagen, und er kann schließlich b7—b5 ziehen und dabei selbst Schach geben.



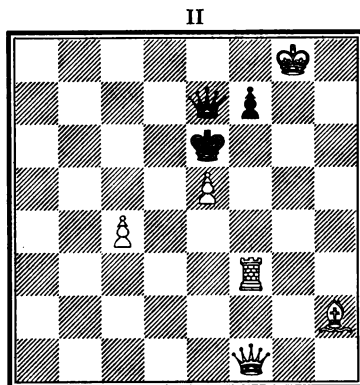
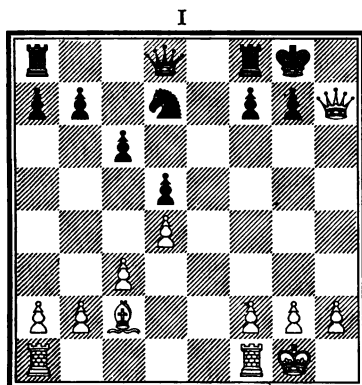
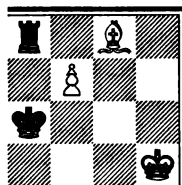
Ein Schach braucht jedoch nicht immer durch den ziehenden Stein selbst geboten zu werden, der letztere kann vielmehr durch seinen Zug nur einer anderen Figur die Angriffslinie geöffnet haben. Man nennt dies dann ein aufgedecktes oder Abzugsschach, im Gegensatz zu dem direkten Schach. Greift der ziehende Stein außerdem noch seinerseits den feindlichen König an, so haben wir es mit einem Doppelschach zu thun. Ein im Doppelschach befindlicher König hat natürlich keine andere Deckung dagegen, als sich auf ein anderes Feld zu geben.



Weiß (siehe Diagramm) kann durch Sb6(—a8—c8—a4—d7) Abzugsschach, durch Sb6—c4—d5 sogar Doppelschach geben.

In nebenstehender Position sind zwei Möglichkeiten für ein Doppelschach vorhanden: erstens durch $f7 \times e8D$ oder T , zweitens durch $f7-f8S$.

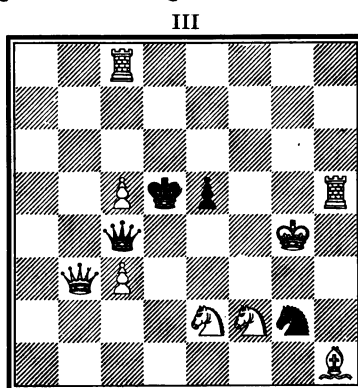
Wenn der im Schach stehende König auf keine der drei erwähnten Arten geschützt werden kann, so sagt man, er ist matt (\ddagger), und das Spiel ist dann für seine Partei verloren. Wie schon bemerkt, läßt man es zum thatsächlichen Schlagen nicht kommen, sondern bricht einen Zug vorher die Partie ab: der König ist gewissermaßen unverletzlich.



Das obige Diagramm I zeigt eine Mattstellung, wie sie sich in der praktischen Partie leicht ereignen kann. Der schwarze König ist mattgesetzt, weil er die schachbietende, vom Läufer gedeckte Dame nicht nehmen kann und auch kein unbedrohtes Zufluchtsfeld mehr hat, denn auf ein Feld, wo er von einem feindlichen Stein geschlagen werden könnte, darf er sich nach den Spielgesetzen nie begeben.

II. Weiß zieht $Df1-h3\ddagger$, wogegen Schwarz keine andere Deckung als $f7-f5$ hat. Weiß kann nun auf zweierlei Weise matt geben, erstens durch $Dh3 \times f5\ddagger$ und zweitens durch $e5 \times f6\ddagger$ (en passant).

In nebenstehender Position III steht Weiß im Schach, deckt dasselbe aber und giebt zugleich Matt durch $Sd3-f4\ddagger$. Der mattgebende Springer ist hier, wie man sieht, weder von der Dame noch vom Bauer noch auch vom Springer zu schlagen, denn alle drei Stücke sind gefesselt, d. h. sie dürfen nicht ziehen, weil sonst ihr König in Schach geraten würde.

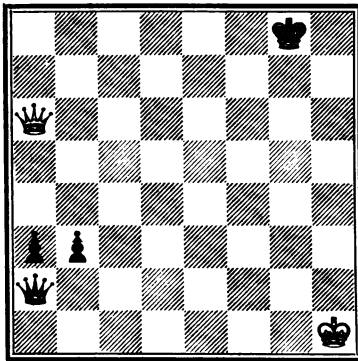


6. Remis und Patt.

Nicht immer muß eine Partie mit der Mattsetzung des einen Königs endigen, sie kann vielmehr auch unentschieden oder, wie der technische Ausdruck hierfür lautet, remis werden. Dies tritt ein:

1. wenn die auf der einen oder anderen Seite übrig gebliebenen Streitkräfte überhaupt nicht mehr zur Mattführung ausreichen. Das deutlichste Beispiel dieser Art ist der Fall, daß die beiden Könige allein noch vorhanden sind. Indessen auch z. B. König und Läufer oder König und Springer gegen den einzelnen König genügen nicht. (Näheres hierüber siehe unter den Endspielen.)

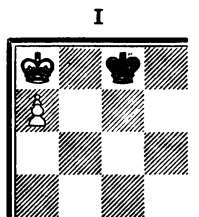
2. wenn der eine Spieler zwar hinreichende Kräfte hat, um Matt zu geben, dies jedoch nicht zustande bringen kann. (Siehe Spielgesetze S. 20, Nr. 6.)



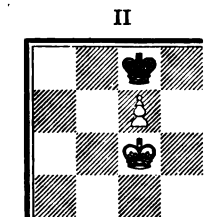
3. wenn beide Parteien, die eine vielleicht gezwungenermaßen, auf Wiederholung derselben Züge, bzw. Zugreihenfolge bestehen. Am häufigsten kommt dieser Fall in Form des „ewigen Schach“ vor.

Weiß am Zuge (siehe Diagramm) macht die sonst verlorene Partie durch ewiges Schach remis: 1. Da6—g6†, Kg8—f8; 2. Dg6—f6†, Kf8—e8; 3. Df6—e6† u. s. w. immer mit der Dame auf der sechsten Linie Schach bietend.

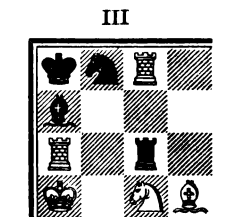
4. Ein besonderer Fall des Remis ist das Patt. Eine Pattstellung ist eine solche, in welcher die am Zuge befindliche Partei keinen bewegungsfähigen Stein



Weiß am Zuge ist patt.



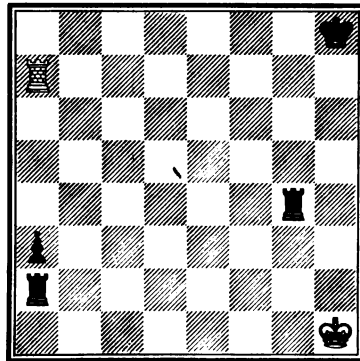
Schwarz am Zuge ist patt.



Schwarz am Zuge ist patt.

hat, und ihr nicht im Schach stehender König ebensowenig ziehen kann, ohne ein von feindlichen Figuren beherrschtes Feld zu betreten, was, wie bereits wiederholt hervorgehoben, nach den Schachgesetzen unzulässig ist. Vorstehend geben wir einige Beispiele von Pattstellungen.

In Nr. IV haben wir den interessanten Fall, daß Weiß durch ewiges Schach oder durch Patt die an und für sich verlorene Partie unentschieden macht: 1. Ta7—h7†, Kh8—g8; 2. Th7—g7†, Kg8—f8; 3. Tg7—f7† u. s. w.; wenn Schwarz den schachbietenden Turm nimmt, so bleibt der weiße König allein in einer Pattstellung übrig, das Spiel ist also jedenfalls remis.



7. Die Rochade.

Ein einziges Mal in jedem Spiele haben beide Parteien das Recht, von dem Grundprinzip des Schachspiels, welches nie zwei Züge auf einmal gestattet, abzuweichen, nämlich bei dem schon früher (S. 10) erwähnten Doppelzuge von König und Turm, Rochade (0—0 und 0—0—0) genannt. Für dieselbe bestehen folgende Beschränkungen.

Die Rochade ist nur zulässig:

1. wenn sich auf den Feldern zwischen König und dem rochierenden Turm keine Figuren, weder eigene noch feindliche, befinden.

2. wenn weder der König noch der Turm, mit welchem er rochieren will, vorher schon einmal gezogen hat.

3. wenn der König nicht gerade im Schach steht. (Dagegen ist es gleichgültig, ob der König vorher schon einmal ein Schach angesagt bekommen hat, sofern er nur durch dieses nicht zum Ziehen veranlaßt worden ist.)

4. wenn keines von den Feldern, über welche der König geht (und selbstverständlich auch nicht dasjenige, auf welches er gestellt werden soll) von feindlichen Steinen angegriffen ist.

Der Turm darf indessen sich einem Angriffe durch die Rochade entziehen, oder auch, wie dies bei der Rochade auf der Damenseite vorkommen kann, über ein angegriffenes Springerfeld hinwegsetzen.

Bei den nachfolgenden Beispielen setzen wir immer voraus, daß weder König noch Turm bisher gezogen haben.

In Nr. I kann Schwarz nur lang, Weiß nur kurz (lange Rochade wegen Lg4 unmöglich) rochieren.

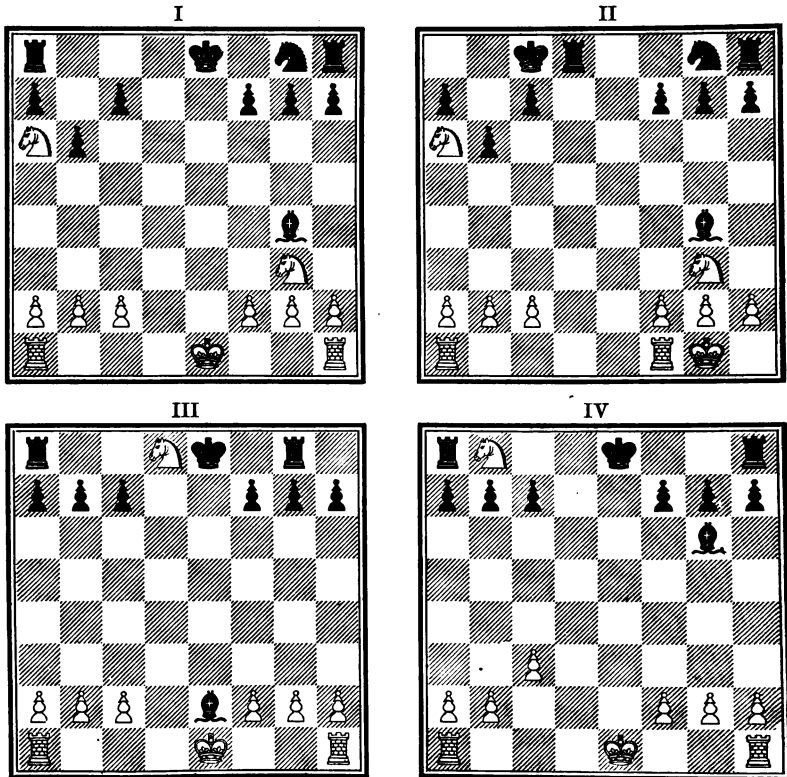
Nr. II zeigt die Stellung nach beiderseits vollzogener Rochade.

In Nr. III dürfen beide Teile nicht rochieren.

In Nr. IV steht dem Weißen sowohl die kurze als auch die lange, dem Schwarzen aber nur die Rochade auf der Königsseite frei.

Die Rochade dient dem doppelten Zwecke, einerseits den auf

seinem Anfangsfelde vielfachen Gefahren ausgesetzten König in Sicherheit, andererseits den Turm auf bequeme Art ins Spiel zu bringen. Es empfiehlt sich daher im allgemeinen, möglichst bald zur Rochade zu schreiten und dann die des Gegners zu verhindern oder wenigstens zu verzögern zu suchen. Nach welcher Seite hin man am besten rochiert, ist Sache der Praxis. Die kurze Rochade hat an und für sich den Vorteil, daß bei ihr der Eckbauer durch den König eine Stütze erhält, während bei der langen oftmals ein Tempo für seine



Deckung verloren geht. Für Angriffszwecke kommt es mitunter in Betracht, erst die Rochade des Gegners abzuwarten und dann nach der entgegengesetzten Seite zu rochieren, um so, ohne den eigenen König zu exponieren, mit den Bauern gegen die feindliche Königsstellung vorstürmen zu können.

8. Über den Wert der Steine.

Die Wertverhältnisse der einzelnen Steine untereinander stehen nicht unbedingt fest, sondern sie sind von der jedesmaligen Stellung abhängig. Oft kann z. B. ein Bauer mehr wert sein als ein Turm

oder ein Läufer, ein Springer bessere Dienste leisten als die Dame u. s. w. Wir können unserer Abschätzung daher nur einen durch die Praxis festgestellten Durchschnittswert zu Grunde legen.

Die größte Kraft besitzt die Dame. Die Gangart von Turm und Läufer vereinigend, ist sie stärker als beide zusammen, schon deshalb, weil sie sowohl als weißer wie als schwarzer Läufer wirken kann. Zwei Türme jedoch oder auch drei leichte Figuren dürften im allgemeinen der Dame etwas überlegen sein. Ehe man indes seine Dame gegen eine von diesen Vereinigungen hingiebt, prüfe man die Position genau auf die Frage, ob nicht die feindliche Dame etwas zu erobern drohe. Im Anfangsstadium der Partie ist es ratsam, die Dame zurückzuhalten, denn ein verfrühtes Vorgehen derselben bietet einerseits dem Gegner Gelegenheit, sie mit Bauern und Figuren anzugreifen und so die eigene Entwicklung zu beschleunigen, andererseits kann sie auch leicht einmal von der Rückkehr abgeschnitten und dann zum mindesten zu längerer Unthätigkeit verurteilt werden.

Wenn ein angegriffener Punkt sowohl von der Dame, als auch von einem niederen Steine verteidigt werden kann, so verwende man im allgemeinen den letzteren hierzu, damit die Dame nicht in ihrer Bewegungsfreiheit gehemmt werde.

Der Turm ist nach der Dame die mächtigste Figur; man kann ihn für ungefähr so stark wie Läufer (oder Springer) und zwei Bauern ansehen, oder Turm und zwei Bauern sind gleich zwei leichten Offizieren. Zwei Türme gelten für gleichwertig mit drei kleinen Figuren. Die Türme treten erst in einem etwas vorgerückteren Stadium der Partie, meist nach der Rochade, in Thätigkeit und werden um so wirksamer, je mehr Steine abgetauscht sind, je offener also die Position wird. Sehr stark ist in der Regel ihre Verdoppelung auf offenen Linien. Sie eignen sich im Endspiele besser dazu, die in die Dame gehenden Bauern zu unterstützen, als sie aufzuhalten.

Über den relativen Wert von Läufer und Springer sind vielfach auseinandergehende Ansichten ausgesprochen, und es ist bald der einen, bald der anderen Figur der Vorzug gegeben worden. Bei der so ganz verschiedenartigen Bewegungsart beider Steine ist dies ja nicht zu verwundern, besonders da hierbei auch die Individualität des Spielers mit in Frage kommt. In Endspielen, wo sich geschlossene Bauernketten einander gegenüberstehen, ist der einzelne Springer gewöhnlich mehr wert als der einzelne Läufer, weil er nicht an eine bestimmte Farbe der Felder gebunden ist. Der Läufer wiederum erweist sich seiner Fernwirkung halber als stärker, wo es gilt, feindliche Bauern auf ihrem Wege zur Dame aufzuhalten. Zwei Springer sind die ungünstigste Vereinigung von leichten Figuren und schwächer als zwei Läufer, oder auch als Läufer und Springer. Alles in allem genommen wird man in der Eröffnung und im Mittelspiel ohne Nachteil Läufer gegen Springer tauschen können.

Die Bauern sind die schwächsten Steine, man betrachtet drei Bauern als gleichwertig einem leichten Offizier. Trotzdem spielen

sie eine sehr wichtige Rolle, — schon Philidor nannte sie die Seele des Spiels — und bei sonst gleicher Stellung pflegt der Gewinn eines Bauern die Partie zu entscheiden. Die Bauern sind in der Mitte des Brettes wirksamer als nach den Seiten zu. Sehr stark, besonders im Endspiele, sind verbundene Freibauern (siehe Kunstausdrücke unten), während rückständige, vereinzelte oder Doppelbauern (siehe ebenda) meist weniger wert sind.

Am allerschwierigsten ist es natürlich, den Wert des Königs zu bestimmen, eben weil er den Grundgesetzen unseres Spieles nach unverletzlich ist und häufig einer besonderen Deckung bedarf. So lange noch viele Figuren auf dem Brette sind, bleibt er daher am besten in einer geschützten Stellung; dagegen ist es sehr empfehlenswert, ihn im Endspiele, vor allem im Bauernendspiele, ungesäumt mitwirken zu lassen: er entwickelt hier eine ganz bedeutende Kraft und ist mindestens so stark wie eine leichte Figur.

9. Zusammenstellung verschiedener Kunstausdrücke.

Abtauschen oder tauschen heißt: gegen einen eigenen Stein, den man sich nehmen läßt, einen gleichwertigen feindlichen Stein schlagen.

Anzug heißt der erste Zug in der Partie (im vorliegenden Werke zieht stets Weiß an), Nachzug, der erste Zug des zweiten Spielers.

Doppelbauern heißen zwei auf derselben senkrechten Linie befindliche, einer Partei angehörende Bauern; dieselben können nur durch Schlagen entstehen. Auch drei (Tripelbauern) und mehr Bauern können, wenn auch selten, auf einer Senkrechten zu stehen kommen.

Ein Freibauer ist ein solcher, der durch keinen feindlichen Bauern mehr auf dem Wege zur ersten Felderreihe des Gegners aufgehalten werden kann.

Mittelbauern nennt man die Bauern des Königs und der Dame.

Rückständig heißt ein Bauer, wenn er hinter seinen beiden Nachbarbauern zurückgeblieben und am Nachrücken verhindert ist.

Verbundene Bauern sind solche, die nebeneinander stehen und en passant (s. S. 11) sich daher nötigenfalls gegenseitig decken können.

Vereinzelt oder isoliert ist ein Bauer, der keine Nachbarbauern mehr hat.

Decken heißt: schützen, einen angegriffenen Stein verteidigen.

En prise steht ein Stein, der vom Gegner geschlagen werden kann.

Entgegenstellung oder Opposition heißt im Endspiele der Fall, daß die Könige sich geradlinig gegenüberstehen (siehe Endspiele).

Gabel nennt man den Angriff eines Bauern auf zwei Offiziere zugleich. Einer der Offiziere wird dabei gewöhnlich verloren gehen.

Gambit wird die Spielart genannt, mit welcher eine Partei in den ersten Zügen einen Bauern preisgibt. Je nachdem der Gegner auf dieses Angebot durch Schlagen des Bauern eingeht oder nicht, unterscheidet man angenommenes und abgelehntes Gambit. Gambit in der Rückhand oder im Nachzuge wird ein Spiel genannt, in welchem der Nachziehende einen Bauern (den sogenannten Gambit-Bauern) preisgibt.

Einen Match spielen heißt: eine Anzahl von Partien spielen, um zu entscheiden, wer von beiden Spielern der stärkere ist.

Von einem blinden Matt redet man, wenn ein Spieler seinen Gegner matt setzt, ohne es selbst zu bemerken und ohne deshalb den entscheidenden Zug mit dem Zuruf „Matt“ zu begleiten.

Ein ersticktes Matt ist ein solches, bei dem der König, von seinen eigenen Steinen vollständig eingeschlossen, durch einen Springer mattgesetzt wird.

Mit dem Ausdrucke Schäfermatt bezeichnet man Mattführungen, die infolge großer Unachtsamkeit von seiten eines Spielers bereits nach wenigen Zügen ermöglicht werden; z. B. 1. e2—e4, e7—e5; 2. Lf1—c4, Lf8—c5; 3. Dd1—f3, Sb8—c6; 4. Df3 × f7 †. Die schnellstmögliche Mattführung solcher Art, nämlich: 1. f2—f4, e7—e6; 2. g2—g4, Dd8—h4 † hat den Namen des „Narrenmatt“ erhalten.

Selbstmatt, in künstlichen Endspielen früher sehr beliebt, ist eine vom regelrechten Spiele durch entgegengesetztes Endziel sich unterscheidende Abart, insofern als unter Beobachtung der gewöhnlichen Spielregeln die eine Partei den Gegner zwingt, sie selbst matt zu setzen.

Offiziere werden die Figuren zum Unterschiede von den Bauern genannt. Läufer und Springer heißen kleine oder leichte Offiziere.

Opfern bedeutet: freiwillig einen Stein entweder ganz ohne materiellen Ersatz weggeben, oder einen höheren gegen einen niederen tauschen.

Unter Qualität gewinnen oder verlieren versteht man die Hingabe eines leichten Offiziers gegen einen Turm, bzw. umgekehrt.

Roi deponillé, früher üblicher Ausdruck, wenn von den Steinen einer Partei der König allein übrig geblieben war.

Ein Tempo gewinnen heißt: den Gegner zu einem nutzlosen Zuge veranlassen.

Ein Tempo verlieren heißt: den Vorteil, am Zuge zu sein, nicht ausnutzen, sondern einen nutzlosen oder vorbereitenden Zug thun.

Vorgeben. Häufig kommt es vor, daß der stärkere Spieler dem schwächeren eine Figur oder einen Bauern vorgiebt, d. h. dieselbe von vornherein vom Brette nimmt, um so die Chancen des Spieles auszugleichen. Wir kommen im Anhang zu dem vorliegenden Werke auf derartige Spiele besonders zu sprechen.

Zugzwang. Eine von Dr. Max Lange eingeführte sehr treffende Bezeichnung für solche Lagen, in denen für die am Zuge befindliche Partei gerade der Umstand, ziehen zu müssen, verhängnisvoll wird.

10. Auszug aus den Spielgesetzen.

(Nach dem „Handbuch des Schachspiels“ von P. R. von Bilguer.)

1. Über den Anzug in der ersten Partie, und auf Wunsch eines Spielers auch über die Farbe der Steine (im allgemeinen nimmt der Anziehende Weiß), entscheidet das Los. Der Anzug und die Farbe der Steine wechseln mit jedem Spiele in derselben Sitzung, ohne Rücksicht auf den Ausgang der Partie.

2. Bemerkt ein Spieler, ehe der vierte Zug von beiden Seiten

vollendet ist, daß in der Aufstellung des Brettes oder der Steine Unrichtigkeiten vorgekommen sind, so kann er verlangen, daß das Spiel von neuem beginne. Nach dem vierten Zuge jedoch bedarf es hierzu der Einwilligung des Gegners.

3. Kein Zug darf zurückgenommen, ein berührter eigener Stein muß gezogen, ein berührter feindlicher Stein geschlagen werden: „Berührt — geführt“, („*pièce touchée* — *pièce jouée*“). Kann der angefaßte Stein nicht gezogen bzw. nicht geschlagen werden, so muß zur Strafe der König ziehen, der jedoch in diesem Falle nicht rochieren darf. Kann auch der König nicht gezogen werden, ohne sich einem Schach auszusetzen, so bleibt das Berühren des Steines ohne Folgen. Auf die Strafe darf der Gegner so lange dringen, als er selbst noch keinen Stein zum nächsten Zuge berührt hat.

4. Macht man einen gegen die Regeln des Spieles verstoßenden Zug, oder ist (aus Versehen) mit einem Steine des Gegners gezogen worden, so hat der letztere, ehe er selbst einen Stein angerührt hat, die Wahl, den Zug gelten zu lassen, ihn einfach zurückzugeben, oder das Ziehen des Königs, vorausgesetzt, daß dies möglich ist, zur Strafe zu verlangen.

5. Nur dem Könige, nicht auch der Dame, oder anderen Steinen, wird laut Schach! geboten. Dieser Zuruf ist jedoch auch beim Könige nicht notwendig, nur darf nicht weiter gespielt werden, wenn ein Spieler seinen König im Schach stehen läßt, bzw. es müssen die nachher geschehenen Züge rückgängig gemacht werden.

6. Wenn in einem Endspiele (siehe Endspielabschnitt) innerhalb von 50 Zügen für jeden der beiden Teile das Matt nicht erzwungen wird, so darf die Partie als unentschieden aufgehoben werden.

7. In Turnieren u. s. w. gilt jetzt allgemein die Regel, daß bei dreimaliger Wiederholung derselben Züge oder Zügereihen jeder der beiden Spieler das Recht hat, die Partie als remis zu erklären.

Im Anschluß an obige Spielgesetze möchten wir es nicht unterlassen, dem Schachjünger einige Winke und Ratschläge für das Verhalten beim Spiele zu erteilen. Man mache es sich vor allem zum strengen Prinzip, nie einen gethanen Zug zurückzunehmen. Nur auf dieser Grundlage kann man sich zu einem gediegenen Spieler heranzubilden, ganz abgesehen davon, daß beiderseitiges Zurückstellen von Zügen oftmals die Quelle unerquicklicher Auseinandersetzungen wird. Daher berühre man erst dann einen Stein, nachdem man sich über den Zug, den man thun will, völlig klar ist, vermeide es aber auf der anderen Seite, durch unnötig langes Nachdenken die Geduld des Partners zu mißbrauchen. In ernsten Wettkämpfen und Turnieren pflegt man neuerdings ein bestimmtes Zeitmaß für eine gewisse Anzahl von Zügen festzusetzen; meist hat jeder Spieler für 15 bis 20 Züge eine Stunde Zeit, und die Kontrolle findet durch Weckeruhren statt, die nach jedem Zuge in Stillstand versetzt werden.

Daß man als Zuschauer sich schweigend verhalten und über schwebende Partien nicht ungefragt sein Urteil abgeben soll, daß es

ferner keinen guten Eindruck auf den Partner macht, wenn man in mißlichen Lagen oder nach einem begangenen Fehler schlechte Laune verrät u. s. w., ist eigentlich nach den einfachsten Gesetzen des guten Tones selbstverständlich. Leider wird gerade in diesen Punkten häufig selbst von solchen Leuten gefehlt, die sich im übrigen der besten gesellschaftlichen Manieren erfreuen. Auch die nach verlorenen Partien oftmals vorkommende Bemerkung, man sei indisponiert gewesen, sollte lieber in jedem Falle unterbleiben, denn sie wird beim Gegner nur wenig Beachtung finden. Ist man wirklich unwohl, so spiele man einfach nicht.

Der schwächere Spieler geniere sich nicht, von einem notorisch überlegenen Gegner eine Vorgabe anzunehmen: auf diese Art wird der Unterschied in der Spielstärke ausgeglichen, und die Partie gewinnt für beide Teile an Interesse.

Was die Benutzung des vorliegenden Werkes anbetrifft, so wird der Lernende gut thun, nicht von Anfang an ausschließlich die Eröffnungslehre und die gespielten Partien durchzustudieren, sondern er beschäftige sich gleichzeitig auch mit dem Endspielabschnitte, soweit ihm derselbe nicht zu viel Schwierigkeiten bietet. Wir möchten sogar dem Anfänger empfehlen, zunächst den ersten Teil der Endspiellehre (König allein gegen verschiedene Steine) durchzugehen, er wird auf diese Weise von den einfachsten Kombinationen des Spieles stufenweise zu immer schwierigeren geführt werden, und so eine schadhafte Geistesschulung erfahren, die ihm beim Studium der anderen Teile dieses Werkes sehr zu statten kommen wird.



Zweiter Abschnitt.

Spieleröffnungen.

Erster Teil.

Offene Spiele.



Man scheidet die Partien, je nach den Eröffnungszügen, in zwei Klassen, in offene und in geschlossene Partien. Fast in allen Ländern, welche eine Schachliteratur besitzen, ist diese Einteilung üblich. Der Begriff der „Eröffnung“ selbst ist kein fest abgegrenzter, man kann nur im allgemeinen sagen, daß die ersten Züge der Partie die Eröffnung bilden. Wie viele Züge zu der Eröffnung einer Partie gehören, läßt sich zahlenmäßig nur annähernd feststellen; in der Mehrzahl der Fälle findet etwa mit dem fünfzehnten Zuge der Abschluß der Eröffnung statt, nur selten zieht sie sich bis zum zwanzigsten Zuge hin. Charakteristisch für diesen ersten Teil der Partie ist demnach nicht eine gewissermaßen zeitliche Ausdehnung, sondern vielmehr der Umstand, daß die allgemeine analytische Untersuchung sich

mit der Wertbemessung der einzelnen Züge beschäftigt. Eine solche Untersuchung ist allein bei einer begrenzten Zahl von Varianten durchführbar, sie geht daher nur bis zu dem Punkte, wo die Eröffnung in das „Mittelspiel“ sich auflöst, weil in diesem die Möglichkeiten zu ziehen so zahlreich werden, daß sie nicht mehr sämtlich aufgezeichnet werden können.

In der Regel pflegen die offenen Spiele aus dem Doppelschritt der beiden Königsbauern 1. e2—e4, e7—e5 zu entstehen, wenn auch innerhalb dieses Anfangs die nachträgliche Einlenkung in das geschlossene Spiel ebenso möglich bleibt, wie aus anderen Anfängen sich leicht offene Spiele entwickeln können. Ihrem Wesen nach hat die offene Partie die Eigenschaft, daß sie zu schnellerer Figurenentwicklung und lebhafteren Angriffen, als die geschlossene, Gelegenheit giebt; jene ist daher auch beliebter als diese. Der Zweck, den beide Teile mit dem Zuge 1. e2—e4 und 1., e7—e5 verfolgen, besteht darin, mit einem Schlage thunlichst viele Entwicklungsmöglichkeiten für die nächsten Züge anzubahnen. Indem Weiß seinen Königsbauern überhaupt zieht, öffnet er zugleich der Dame und dem Königsläufer die längsten Diagonalen ihrer ursprünglichen Ausgangsorte (von d1—h5 und von f1—a6, während die beiden anderen Diagonalen d1—a4 und f1—h3 kürzer sind), durch den Doppelschritt aber erreicht Weiß noch mehr, denn es ist anzunehmen, daß in einem der nächsten Züge Weiß auch seinen Damenbauern bewegen wird. Geschieht also z. B. 2. d2—d4, so wird dadurch dem Damenläufer ebenfalls die lange Diagonale (c1—h6) eröffnet, wäre aber der Bauer e2 nur bis e3 gegangen, so würde durch den nachfolgenden Damenbauernzug dem Läufer c1 nur das eine Feld d2 geöffnet worden sein. Indem Schwarz das Beispiel des Gegners sofort nachahmt, verschafft er sich zwar dieselben Vorteile wie dieser, jedoch auch einen Nachteil: er setzt einen bisher in geschützter Lage befindlichen Stein auf ein Feld, wo er keine Deckung hat (von e7 auf e5), und es entsteht die Gefahr, daß Weiß den Vorteil des Anzuges dazu benutzt, einen unmittelbaren Angriff gegen den Bauern e5 zu richten. Betrachten wir demnach zuerst eine Spielart, welche auf dieser Grundlage beruht und sehr üblich ist.



Erste Eröffnung.

Das Königsspringerspiel.

Die das Königsspringerspiel bildende Zugfolge ist:

- | | |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | |

Nachdem Schwarz den Königsbauern zwei Schritte gezogen hat, ist derselbe, wie oben bemerkt, in eine ungedeckte Stellung gekommen, welchen Umstand Weiß sofort ausnutzt, indem er den Bauern mit

seinem Springer von f3 aus angreift. Hiermit erreicht Weiß zwei Vorteile: erstens fördert er die Entwicklung seines Spieles, zweitens bedroht er einen Stein des feindlichen Heerlagers, so daß Schwarz seinerseits nicht in beliebiger Weise die eigene Entwicklung fördern kann, sondern in der Auswahl der Züge beschränkt ist, weil der nächste Zug nicht nur zu entwickeln, sondern auch zu verteidigen die Aufgabe hat. Aus diesem Grunde ist z. B. ein Zug wie 2., Lf8—c5 verwerflich, denn derselbe berücksichtigt nur das Moment der Entwicklung, ohne den angegriffenen Bauern e5 zu decken oder indirekt durch einen Gegenangriff zu schützen. Ebenso ist der Zug 2., f7—f6 ungenügend, jedoch aus dem umgekehrten Grunde. Die Deckung des Bauern e5 wird zwar herbeigeführt, aber die Entwicklung wird nicht gefördert, denn der Bauer auf f6 versperrt der Dame den Ausgang nach h4 und dem Königsspringer das für ihn wichtige Feld f6. Aus denselben und ähnlichen Gründen sind die Züge 2., Dd8—f6, 2., Lf8—d6, 2., d7—d5 und 2., f7—f5 nicht empfehlenswert. Der Zug der Dame nach f6 verstößt gegen das allgemeine Prinzip, die Dame nicht allzu frühzeitig von ihrem ursprünglichen Standort zu entfernen, was, da sie häufig von den leichten Figuren des Gegners angegriffen wird, und dagegen keine andere Deckung als den Rückzug hat, sich als nachteilig zu erweisen pflegt. Insofern ist also die Postierung der Dame auf f6 nur eine scheinbare Entwicklung, in Wirklichkeit bildet sie ein Hindernis für die weitere Entfaltung der Streitkräfte. Auch Lf8—d6 ist unvorteilhaft, weil nach diesem Zuge der schwarze Damenbauer unbeweglich ist, und daher der Läufer c8 nur schwer in's Spiel gebracht werden kann. Die Züge 2., d7—d5 und 2., f7—f5 erwidern die Bedrohung des Bauern e5 mit dem Gegenangriff auf den feindlichen Königsbauern, es zeigt sich jedoch bald, daß diese Form der Verteidigung in dem gegebenen Falle unvorteilhaft ist, denn Weiß hat nun Gelegenheit, zu direkten Angriffen überzugehen, welche sein Spiel günstig stellen. Die bisher erwähnten Züge des Schwarzen bezeichnet man als unregelmäßig. Wir wollen dieselben der Reihe nach einer näheren Untersuchung unterziehen.

Erste Spielart.

Unregelmäßige Verteidigungen im Königsspringerspiel.

- | | |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | |

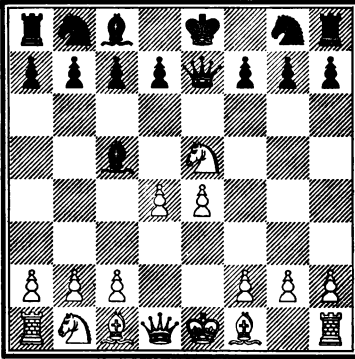
I

- | | |
|-------------|--------|
| 2. | Lf8—c5 |
| 3. Sf3 × e5 | |

Weiß kann den Bauern ohne Gefahr nehmen, und Schwarz muß nun den Versuch machen, denselben zurückzuerobern, da der Ver-

lust eines Bauern bei beiderseits richtigem Spiel in der Regel mit dem Siege der materiell stärkeren Partei endet, in diesem Falle also Weiß gewinnen würde.

Stellung nach dem 4. Zuge von Weiß.



3. Dd8—e7
4. d2—d4

Erste Fortsetzung.

4. Lc5—d6

Schwarz greift in konsequenter Verfolgung seines Planes den feindlichen Springer noch einmal an, um, falls derselbe seinen Platz auf e5 verläßt, den Bauern e4 zu nehmen.

5. Se5—c4

Weiß thut am besten, sofort den Springer zurückzuziehen, denn eine

Deckung desselben, z. B. durch 5. f2—f4, erweist sich als zwecklos, da Schwarz ihn mit 5., f7—f6 doch vertreiben würde.

5. De7 × e4†
6. Lc1—e3 Sg8—f6

Schwarz sucht sich hiermit zu entwickeln. Der Angriff 6., Ld6—f4 wäre verfrüht, denn Weiß würde mit 7. Sb1—c3, De4—e6 (ganz schlecht ist 7., De4—e7 wegen 8. Sc3—d5); 8. Dd1—f3, Lf4 × e3; 9. Sc4 × e3 den Angriff abschlagen und ein ausgezeichnetes Spiel erhalten.

7. Sc4 × d6† c7 × d6
8. Sb1—c3

Weiß tauscht mit Recht den Springer c4 gegen den Läufer d6 ab, um zu vermeiden, daß Schwarz den Zug Sb1—c3 mit Ld6—b4 beantwortet, was hätte geschehen können, wenn Weiß vor dem Abtausch 7. Sb1—c3 gezogen hätte.

8. De4—e7

9. Lf1—e2 und Weiß hat das bedeutend bessere Spiel; sehr unvorteilhaft ist für Schwarz der Doppelbauer auf der d-Linie, weil er die Entwicklung des Damenläufers hindert, und weil er isoliert (vereinzelte, s. S. 18) ist.

... Zweite Fortsetzung.

(Siehe erste Fortsetzung oben.)

4. f7—f6

Dieser Gegenangriff ist ebenfalls ungenügend.

5. Dd1—h5† g7—g6

Auf 5., Ke8—f8 folgt 6. Se5—g6†, h7 × g6; 7. Dh5 × h8,

De7 × e4†; 8. Lc1—e3, Lc5 × d4; 9. Sb1—d2!, De4—e7; 10. Lf1—c4 mit Mattdrohung.

6. Se5 × g6 De7 × e4†

7. Lc1—e3 De4 × g6

8. Dh5 × c5 und Weiß hat bei guter Stellung einen

Bauern mehr.

II (Vgl. I S. 23.)

2. f7—f6

A

3. Lf1—c4!

Mit diesem einfachen Zuge erreicht Weiß zweierlei: erstens entwickelt er eine wichtige Figur, und zweitens verhindert er bis auf weiteres die kurze Rochade des Gegners.

3. Sg8—e7

Schwarz bereitet hiermit den Vorstoß d7—d5 vor, um die erwähnte Behinderung der Rochade wieder aufzuheben.

4. Sb1—c3 c7—c6

5. d2—d4

Nachdem Schwarz den Punkt d5 durch seinen Springer auf e7 noch einmal bedroht hat, ist für den Anziehenden keine Möglichkeit mehr vorhanden, den drohenden Doppelschritt des Bauern d7 direkt zu verhindern. Wie man aber sofort sehen wird, erreicht Weiß mit seinem letzten Zuge indirekt den Zweck, d7—d5 zu verhindern bzw. unwirksam zu machen.

5. e5 × d4

Wollte Schwarz jetzt sein Vorhaben ausführen, so würde Weiß auf folgende Art in Vorteil kommen: 5., d7—d5; 6. e4 × d5, c6 × d5 (falls 6., Se7 × d5, so 7. d4 × e5); 7. Lc4—b5†, Lc8—d7; 8. d4 × e5 und gewinnt bei ausgezeichnetem Spiele einen Bauern.

6. Dd1 × d4

Weiß nimmt nicht mit dem Springer, sondern mit der Dame wieder, weil die letztere von d4 aus noch einmal den bestrittenen Punkt d5 bedroht.

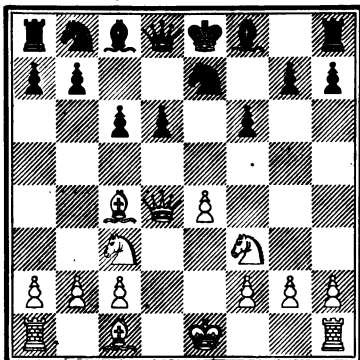
6. d7—d6

Erste Fortsetzung.

7. e4—e5

Dieser scheinbar starke Zug bildet ein lehrreiches Beispiel für die Erfolglosigkeit einer allzu hastigen Führung des Angriffs.

Stellung nach dem 6. Zuge.



7. f6 × e5!

Man beachte, daß Schwarz bei 7., d6 × e5 sofort verloren ist, denn Weiß antwortet darauf 8. Lc4—f7† und erobert die Dame.

8. Sf3 × e5 d6—d5

Daß Schwarz auch in dieser Stellung nicht d6 × e5 spielen darf, da Weiß mit demselben Zuge wie vorher antworten würde, liegt auf der Hand.

9. Lc1—g5

Wenn Weiß seinen Läufer von c4 zurückzieht, ist der Angriff offenbar abgeschlagen. Mit dem Zuge Lc1—g5 sucht Weiß den Angriff festzuhalten.

9. Se7—f5!

Wenn Schwarz 9., d5 × c4 spielt, so antwortet Weiß 10. Dd4 × d8†, Ke8 × d8; 11. Se5—f7†, Kd8—e8; 12. Sf7 × h8 und hat die Qualität erobert. Schwarz hat zwar die Aussicht, den auf h8 eingeschlossenen weißen Springer zu gewinnen, indessen ist es außerordentlich schwierig, dem Springer beizukommen, so daß Weiß unterdessen Gelegenheit finden wird, sich anderweitig zu entschädigen, sei es, daß er den Springer für mehrere Bauern opfert, sei es, daß er zu einem direkten Angriff gegen den feindlichen König schreitet. Spielt Schwarz z. B. 12., h7—h6?, so folgt 13. Lg5 × e7 nebst sofortiger Befreiung des Springers, und spielt Schwarz 12., g7—g6, um Lf8—g7 vorzubereiten, so folgt 13. 0—0!, Lf8—g7; 14. Tf1—e1.

10. Dd4—f4

Unvorteilhaft für Weiß ist 10. Lg5 × d8, da Schwarz mit 10., Sf5 × d4 gleichzeitig beide Läufer und den Punkt c2 bedroht.

10. Lf8—e7

mit gleichem Spiele.

Zweite Fortsetzung.

(Vgl. erste Fortsetzung S. 25.)

7. 0—0!

Zu beachten ist auch, daß der Angriff 7. Lc1—f4 zu nichts führt, da Schwarz den Bd6 mit 7., Se7—g6 und, wenn derselbe später noch einmal angegriffen wird (z. B. durch Ta1—d1), mit Sg6—e5 verteidigt.

7. Se7—g6

8. Lc1—e3 und Weiß hat das bessere Spiel.

B (Vgl. A S. 25.)

3. Sf3 × e5

(S. Diagramm S. 27.)

Dieser Zug ist, obwohl er eine geistreiche Opferkombination bildet, nicht so gut wie der unter A betrachtete. Schwarz kommt allerdings in entscheidenden Nachteil, wenn er das Opfer annimmt, wenn

er es aber ablehnt, ist sein Spiel ziemlich haltbar. Wir wollen daher zuerst den letzteren Fall untersuchen.

Erste Fortsetzung.

3. Dd8—e7!
 4. Se5—f3

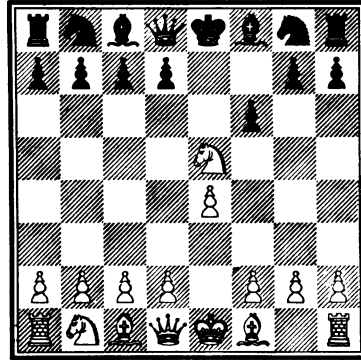
Fehlerhaft ist 4. Dd1—h5†, g7—g6; 5. Se5 × g6 wegen 5., De7 × e4† und gewinnt den Springer.

4. d7—d5

Dies ist besser als 4., De7 × e4†, weil es den Damenläufer entwickelt.

5. d2—d3 d5 × e4
 6. d3 × e4 De7 × e4†
 7. Lf1—e2 Lc8—e6

Stellung nach dem 3. Zuge von Weiß.



Schwarz bringt einen Stein zwischen König und Bauer, damit Weiß, nachdem er rochiert hat, nicht durch Tf1—e1 die Dame zu gewinnen drohe.

8. 0—0 Sb8—d7

Schwarz bereitet die lange Rochade vor.

9. Tf1—e1 0—0—0

Die schwarze Partei steht jetzt nur um ein Geringes schlechter als die weiße; geschieht jetzt z. B. 9. Le2—d3, so antwortet Schwarz 9., De4—c6, aber nicht 9., De4—g4 wegen 10. h2—h3. Hätte Weiß im 9. Zuge Sb1—c3 (statt Tf1—e1) gespielt, so wäre für Schwarz ebenfalls 9., De4—c6 der richtige Zug gewesen, schlecht aber wäre 9., De4—g6 wegen 10. Sc3—b5, worauf ein Bauer für Schwarz verloren gehen würde.

Zweite Fortsetzung.

(Siehe erste Fortsetzung oben.)

3. f6 × e5?

Auf diesen Zug kommt Weiß in Vorteil; man bezeichnet diese zuerst in Spanien und Portugal vorgekommene Spielweise nach einem portugiesischen Schachmeister als Gambit des Damiano.

4. Dd1—h5† Ke8—e7

Auf 4., g7—g6 folgt 5. Dh5 × e5† und Weiß gewinnt darauf durch 6. De5 × h8 den Turm.

5. Dh5 × e5† Ke7—f7
 6. Lf1—c4†

a

6. Kf7—g6
 7. De5—f5† Kg6—h6
 8. d2—d4† g7—g5

9. h2—h4 d7—d5
 Auf 9., Kh6—g7 folgt 10. Df5—f7†, Kg7—h6; 11. h4 × g5 †,
 auf andere Züge von Schwarz gewinnt Weiß mit 10. Lc1 × g5 †.
 10. Df5—f7 und Weiß gewinnt.

b

6. d7—d5
 Hiermit öffnet Schwarz seinem Damenläufer den Ausgang und
 verleiht seinem Spiele etwas mehr Widerstandskraft.

7. Lc4 × d5† Kf7—g6
 8. h2—h4 h7—h6
 Auf 8., Lf8—d6 folgt 9. h4—h5†, Kg6—h6; 10. d2—d4†,
 g7—g5; 11. h5 × g6† en passant, Kh6 × g6; 12. De5—h5†, Kg6—g7;
 13. Dh5—f7 †.

9. Ld5 × b7
 Weiß kann mit dem direkten Angriff gegen den König nicht durch-
 dringen, er sucht daher sich genügenden materiellen Vorteil zu ver-
 schaffen, um die Partie zu gewinnen.

9. Lf8—d6
 Auf 9., Lc8 × b7? folgt 10. De5—f5 †;
 10. De5—a5 und Weiß gewinnt; denn Schwarz darf
 auch jetzt, wegen des auf f5 drohenden Matt der weißen Dame, den
 Läufer b7 nicht schlagen, welcher dann im nächsten Zuge den
 schwarzen Turm a8 nimmt und dadurch seiner Partei ein entscheidendes
 Übergewicht an Kräften verschafft.

III (Vgl. I S. 23.)

2. Lf8—d6

Diese Art, den Bauern zu schützen, ist, wie schon erwähnt, ver-
 fehlt, weil durch die Läuferpostierung auf d6 die Entwicklung des
 schwarzen Spieles gehemmt wird. Denn der Bauer d7 kann vorläufig
 nicht ziehen, daher bleibt der Damenläufer eingeschlossen, und dem
 Damenspringer ist das unter Umständen wichtige Feld d7 unzugänglich.

3. Lf1—c4 c7—c6

Hiermit bereitet Schwarz Dd8—c7 vor, um den Bauern e5 noch
 einmal zu decken; falls ihn Weiß angreift. Schwächer ist 3.,
 Sg8—f6 wegen 4. d2—d4, Sf6 × e4; 5. d4 × e5, Ld6—c5; 6. Dd1—d5,
 Lc5 × f2†; 7. Ke1—e2 und Weiß gewinnt eine Figur.

4. d2—d4 Dd8—c7

Auf 4., e5 × d4 folgt 5. Dd1 × d4 mit doppeltem Angriffe auf
 den Läufer d6 und den Bauern g7, welchen Schwarz nicht durch 5.,
 Dd8—f6 parieren kann, da 6. e4—e5 eine Figur gewinnen würde.

5. 0—0 b7—b5

Auf 5., Sg8—e7? kommt Weiß mittels 6. Sf3—g5, 0—0;
 7. Dd1—h5 in entscheidenden Vorteil, denn Schwarz hat gegen den
 Doppelangriff auf die Punkte f7 und h7 kein Hilfe.

6. Lc4—b3 a7—a5

7. a2—a4

Um den durch 7., a5—a4 drohenden Figurverlust zu verhindern.

7. Lc8—b7

Notwendig, denn es drohte 8. a4 × b5, c6 × b5; 9. d4 × e5, Ld6 × e5;
10. Dd1—d5.

8. Lc1—e3 und Weiß hat die bei weitem bessere
Entwicklung.

IV (Vgl. I S. 23.)

2. **Dd8—f6**

Diese Verteidigung ist mangelhaft, weil sie die Dame vorzeitig entwickelt und daher den Angriffen des Gegners aussetzt.

3. Sb1—c3 c7—c6

Schwarz muß sich gegen die Drohung 3. Sc3—d5 schützen, und man sieht daraus, wie ungünstig der Damenzug nach f6 war, da Schwarz jetzt zu einem Zuge gezwungen ist, der seine Entwicklung in keiner Weise fördert, sondern nur Zeitverlust bedeutet.

4. Lf1—c4 d7—d6

5. h2—h3

Um 5., Lc8—g4 zu verhindern, was zu einem unbequemen Doppelbauern oder zu der dauernden Fesselung des Springers f3 führen würde.

5. Lf8—e7

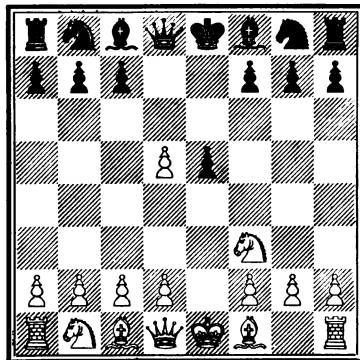
6. d2—d3 und Weiß hat das bessere Spiel.

V (Vgl. I S. 23.)

2. **d7—d5**

Mit diesem Gegenangriffe bekommt Schwarz kein gutes Spiel; bei richtiger Fortsetzung wird Weiß entweder einen Bauern gewinnen oder einen wesentlichen Vorsprung in der Entwicklung erhalten.

Stellung nach dem 3. Zuge von Weiß.



A

3. e4 × d5!

Der beste Zug, denn Schwarz muß entweder einen Bauern preisgeben oder durch Dd8 × d5 seine Dame frühzeitig in's Gefecht bringen, was in der Regel, wie schon mehrfach bemerkt, nachteilig ist.

a

3. e5—e4

4. Dd1—e2 Dd8—e7

Auf 4., Dd8 × d5 folgt 5. Sb1—c3 und Weiß gewinnt den Bauern e4.

5. Sf3—d4

Sg8—f6

Falls 5., De7—e5, so 6. Sd4—b5.

6. Sb1—c3 Dd7—e5

7. Sd4—f3 De5—e7

8. Sf3—g5 und Weiß ist bedeutend im Vorteil. Der Bauer e4 geht jetzt verloren, da Schwarz ihn mit 8., Lc8—f5 wegen 9. De2—b5† nebst 10. Db5×b7 nicht decken darf.

b (Vgl. a S. 29.)

3. Dd8×d5

4. Sb1—c3 Dd5—a5

Oder 4., Dd5—e6; 5. Lf1—b5†!, c7—c6; 6. Lb5—a4 mit der Drohung, gelegentlich La4—b3 zu spielen.

5. Lf1—c4 Lf8—d6

Auf 5., Lc8—g4? antwortet Weiß 6. Lc4×f7†!, Ke8×f7; 7. Sf3—g5†, eine Kombination, welche sich häufig gegen die Fesselung des Springers f3 durch Lg4 anwenden läßt.

6. 0—0 und Weiß steht besser.

B (Vgl. A S. 29.)

3. Sf3×e5

Dies ist weniger stark als die vorige Variante und führt nur zu gleichem Spiele.

3. d5×e4

(Über 3., De7 siehe Partie Nr. 1 S. 36.)

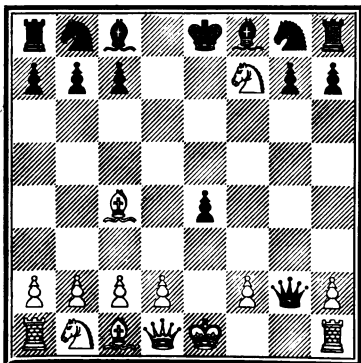
4. Lf1—c4

Dieser Zug ist nicht unbedenklich für Weiß, ruft jedoch interessante und lehrreiche Verwickelungen hervor. Sicherer ist 4. d2—d4, womit sich das Spiel bequem ausgleicht. Der Grund, weshalb der Läuferzug gewagter ist, liegt darin, daß nach demselben zwei ungedeckte Punkte in dem weißen Spiele sind, welche Schwarz mit

4. Dd8—g5!

angreift. Weiß hat dafür freilich den Punkt f7 angegriffen, und es fragt sich nun, mit welchem Steine der Bauer f7 genommen werden soll.

Stellung nach dem 5. Zuge.



5.

6. Sf7×h8

Dg5×g2

....

a

5. Se5×f7?

Scheinbar ist das Schlagen mit dem Springer sehr stark, da Weiß jetzt den Turm h8 zu erobern droht. In Wirklichkeit aber erlangt Schwarz hierauf das bessere Spiel, weil nun das Feld g4 ungeschützt bleibt.

Dieser Zug ist insofern der beste, als er einige Chancen bietet, daß Schwarz nicht die richtige Antwort trifft, während bei 6. Th1—f1 Schwarz keinen anderen Angriffszug als 6., Lc8—g4 hat. Letzterer Zug ist aber auch vollkommen genügend, um in entscheidenden Vorteil zu kommen, da auf 7. Lc4—e2 Schwarz die Läufer tauscht und dann den Springer mit dem König nimmt, und auf 7. f2—f3, 7., Lg4×f3; 8. Tf1×f3, e4×f3 mit der Drohung f3—f2† nebst f2—f1D† die Folge ist.

6. Dg2×h1†

Wenn Schwarz jetzt 6., Lc8—g4 spielt, so antwortet Weiß 7. Lc4—f1!, Dg2×h1; 8. Dd1×g4, Sb8—d7 (wegen der Drohung Dg4—c8†); 9. Dg4—h5†, g7—g6; 10. Dh5×h7 und gewinnt, oder 7., Lg4×d1; 8. Lf1×g2, Ld1—f3; 9. Lg2×f3, e4×f3; 10. b2—b3 (um die Kombination g7—g6 nebst Lf8—g7 zu verhindern), Lf8—e7; 11. Lc1—b2 und behauptet das materielle Übergewicht, selbst unter der Voraussetzung, daß es dem Nachziehenden gelänge, den eingesperrten Springer h8 ohne ein Opfer an Bauern zu erobern.

Dieser Fall lehrt, daß man in schlechten Stellungen stets bedacht sein soll, solche Züge zu machen, welche dem Gegner die Wahl zwischen einem guten und einem schlechten Gegenzuge lassen. In der praktischen Partie kommt es häufig vor, daß in einem Falle, wie dem vorliegenden, ein Spieler sich den Gewinn entgehen läßt, indem er von zwei gut aussehenden Zügen, ohne viel nachzudenken, in der Meinung, daß er mit jedem von beiden gleich sicher gewinne, den schlechteren wählt.

7. Lc4—f1

Natürlich darf 7. Ke1—e2 wegen 7., Lc8—g4† nicht geschehen.

7. Sg8—f6

8. d2—d3 Lc8—h3

9. Dd1—e2

Auf 9. Sb1—d2 folgt 9., Lh3—g4; 10. f2—f3, e4×f3 mit der Drohung, durch f3—f2† die Dame zu erobern.

9. Dh1×f1†

10. De2×f1 Lh3×f1

11. Ke1×f1 g7—g6

Die Streitkräfte beider Parteien sind jetzt gleich, aber Weiß muß die Partie verlieren, weil sein Springer auf h8 nicht zu retten ist. Wollte Weiß den Versuch machen, zwei Bauern für die Figur zu bekommen und zu diesem Zweck 12. Lc1—g5 spielen, so wäre die Folge: 12., Lf8—g7; 13. Lg5×f6, Lg7×f6; 14. Sh8×g6, h7×g6; 15. d3×e4, Lf6×b2 und der Turm a1 ist verloren.

b (Vgl. a S. 30.)

5. Lc4×f7† Ke8—e7

6. d2—d4 Dg5×g2

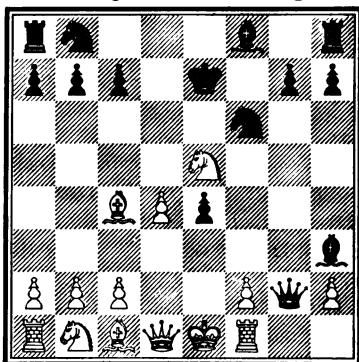
7. Th1—f1

Lc8—h3

8. Lf7—c4

Sg8—f6

Stellung nach dem 8. Zuge.



Unvorteilhaft ist 8., Dg2 × h2 wegen 9. Dd1—h5!, g7—g6; 10. Lc1—g5†, Sg8—f6; 11. Lg5 × f6†, Ke7 × f6; 12. Se5—g4† mit Damengewinn, oder 9., Sg8—f6; 10. Dh5—f7†, Ke7—d8; 11. Lc1—g5, Lh3 × f1; 12. Lg5 × f6†, g7 × f6; 13. Df7 × f6†, Kd8—c8 (falls 13., Lf8—e7, so 14. Df6 × h8†); 14. Lc4—e6† und gewinnt.

9. Lc1—f4 mit gleichem Spiel.

VI (Vgl. I S. 23.)

2. f7—f5

Dieses Gambit in der Rückhand ist aus dem gleichen Grunde nicht empfehlenswert, wegen dessen die Verteidigung 2., f7—f6 schlecht ist. Weiß spielt deshalb auch hier am besten den Läufer nach c4, um die feindliche Rochade zu hindern.

3. Lf1—c4!

A

....

3.

a

f5 × e4

4. Sf3 × e5

Dd8—g5

Dieser Gegenangriff bietet die einzige Chance für Schwarz; auf 4., d7—d5? folgt natürlich 5. Dd1—h5†.

5. Se5—f7 Dg5 × g2

6. Th1—f1 d7—d5

7. Sf7 × h8 d5 × c4

8. Dd1—h5† g7—g6

9. Dh5 × h7 Lc8—e6

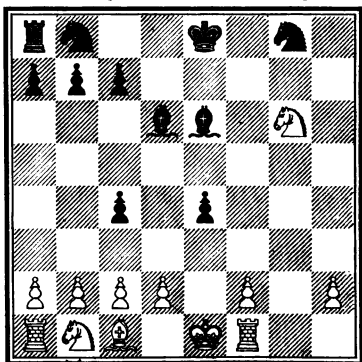
10. Dh7 × g6† Dg2 × g6

11. Sh8 × g6 Lf8—d6

Weiß hat in der vorliegenden Stellung die Qualität und einen Bauern mehr, steht jedoch in der Entwicklung sehr zurück. In solchen Fällen empfiehlt es sich, ein kleines materielles Opfer zu bringen, um die Streitkräfte schneller zu entwickeln. Weiß spielt zu diesem Zweck hier am besten

12. d2—d3 c4 × d3

Stellung nach dem 11. Zuge.



13. c2 × d3 e4 × d3
 14. Sb1—c3 Sb8—c6

Auf 14., Ld6 × h2 gewinnt Weiß mit 15. Lc1—f4, Lh2 × f4; 16. Sg6 × f4, Le6—f5; 17. 0—0—0 einen Bauern bei gutem Spiel zurück.

15. Lc1—f4 Ld6 × f4

16. Sg6 × f4 nebst langer Rochade und ausgezeichnetem Spiele für Weiß.

b (Vgl. a S. 32.)

3. d7—d6

Wegen 3., Sb8—c6, worauf Weiß am besten 4. d2—d4 spielt, vgl. italienische Partie (Gambit in der Rückhand 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Lf1—c4, f7—f5).

4. d2—d4 e5 × d4

Auf 4., f5 × e4 folgt 5. Sf3 × e5!, d6 × e5; 6. Dd1—h5†, Ke8—d7! (6., Ke8—e7?; 7. Dh5 × e5†); 7. Dh5—f5†, Kd7—c6; 8. Df5 × e5, a7—a6; 9. d4—d5†, Kc6—b6; 10. Lc1—e3†, c7—c5; 11. d5 × c6†, Kb6 × c6; 12. Sb1—c3, Dd8—d6; 13. Lc4—b5†!, a6 × b5; 14. De5 × b5†, Kc6—c7; 15. Le3—b6†!, Dd6 × b6; 16. Sc3—d5† und Weiß gewinnt. Spielt Schwarz 4., Sb8—c6, so erhält Weiß mit 5. d4 × e5, d6 × e5 (ganz schlecht ist 5., f5 × e4 wegen 6. Dd1—d5); 6. Dd1 × d8†, Ke8 × d8 (falls 6., Se6 × d8, so 7. e4 × f5); 7. e4 × f5, Lc8 × f5; 8. 0—0 das überlegene Spiel, denn Schwarz hat die Rochade verloren, und sein Königsbauer ist vereinzelt und daher schwach.

5. Sf3—g5 Sg8—h6

6. Sg5 × h7

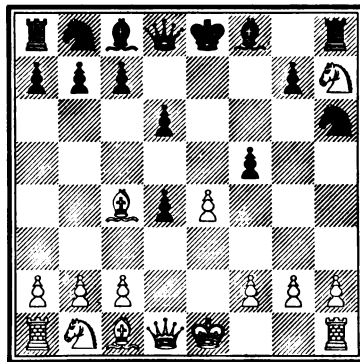
Statt dieses etwas gewagten Opfers spielt Weiß am besten 6. Dd1 × d4, Sb8—c6; 7. Dd4—d1! und falls 7., Lf8—e7?, so 8. Dd1—h5†. Bei dieser Fortsetzung hält Weiß seinen Positionsvorteil fest, und Schwarz hat ein ungünstiges Spiel, da er nicht zur Rochade kommen kann.

6. Dd8—e7!

Auf 6., Th8 × h7? folgt 7. Dd1—h5†, Ke8—d7; 8. Dh5—g6, Th7—h8; 9. Lc1 × h6 und gewinnt, da Schwarz den Läufer auf keine Art wiedernehmen darf wegen der Antwort 10. Dg6 × f5† und 11. Df5—b5 † oder —f7 †, je nachdem Schwarz 10., Kd7—c6 oder —e7 zieht.

7. Sh7—g5 Sb8—c6

Stellung nach dem 6. Zuge von Weiß.



Anf 7., f5 × e4 folgt 8. 0—0, Lc8—f5; 9. Dd1 × d4, Sh6—g4; 10. h2—h3, Sg4—f6; 11. Tfl—e1, c7—c6; 12. f2—f3, d6—d5; 13. Lc4—d3 zum Vorteil des Anziehenden.

8. Dd1—h5† Ke8—d8

9. 0—0

Weiß kann durch 9. Sg5—e6†, Lc8 × e6; 10. Le1—g5 die feindliche Dame gewinnen, Schwarz erhält aber für dieselbe mit 10., Le6 × c4; 11. Lg5 × e7†, Lf8 × e7 den genügenden Ersatz von drei kleinen Figuren. Aus diesem Grunde ist die scheinbar glänzende Kombination nichts wert.

9. Sc6—e5

Auf 9., f5 × e4 folgt 10. Tfl—e1.

10. Lc4—b3 g7—g6

11. Dh5—e2 Lf8—g7

und die Spiele stehen ziemlich gleich. Weiß hat einen Bauern weniger, dafür aber dem Gegner die Rochade verdorben. Man sieht, daß Weiß im 6. Zuge nicht gut daran that, Sg5 × h7 zu spielen, denn der Erfolg dieses Zuges ist ein zweifelhafter, während bei 6. Dd1 × d4 Weiß ohne jede Schwierigkeit das überlegene Spiel behauptet.

B (Vgl. A S. 32.)

3. Sf3 × e5

Dieser Zug ist weniger stark als 3. Lf1—c4.

3. Dd8—f6

Am besten. Auf 3., Sb8—c6 spielt Weiß mit Vorteil 4. d2—d4, nicht zu empfehlen ist dagegen 4. Dd1—h5† wegen 4., g7—g6; 5. Se5 × g6, Sg8—f6; 6. Dh5—h4 (falls 6. Dh5 × f5, so 6., d7—d6; 7. Df5—f3, h7 × g6), Th8—g8; 7. e4—e5! (falls 7. Sg6 × f8, so 7., Tg8—g4), Tg8 × g6; 8. e5 × f6, Tg6 × f6 und Weiß hat ein unerquickliches Spiel.

4. d2—d4 d7—d6

5. Se5—c4 f5 × e4

6. Sb1—c3 Df6—g6

7. f2—f3 e4 × f3

8. Dd1 × f3 Sb8—c6!

Dieser Zug ist weit stärker als der in den Büchern allgemein angegebene 8., Sg8—f6, worauf 9. Lf1—d3, Dg6—f7; 10. 0—0 mit vorzüglichem Spiele für Weiß die Folge ist. Der Zug des Springers nach c6 hat den Vorteil, daß er Weiß nötigt, einen Zug zu thun, der den angegriffenen Bauern d4 schützt, während bei 8., Sg8—f6 Weiß seine Entwicklung mit Tempogewinn zu fördern in der Lage ist.

9. Sc3—b5

Geschieht jetzt 9. Lf1—d3, so folgt 9., Dg6—g4 mit abermaligem Angriff auf den weißen Damenbauern.

9. Lc8—g4

10. Df3—e3†

Es darf natürlich 10. Sb5 × c7† nicht geschehen, da 10., Ke8—d7 eine Figur gewinnt.

10.	Ke8—d7
11. Lf1—d3	Dg6—e8
12. 0—0	De8 × e3†
13. Lc1 × e3	Sg8—f6
14. Ta1—e1	a7—a6
15. Sb5—c3	Lf8—e7

mit gleichem Spiele.

C (Vgl. A S. 32.)

3. e4 × f5

Die Annahme des Gambits führt im besten Falle zum Ausgleiche.

3.	d7—d6!
4. d2—d4

Wenn Weiß den angegriffenen Bauern mit 4. g2—g4 verteidigt, so folgt 4., h7—h5; 5. g4 × h5, Lc8 × f5 (nicht 5., Th8 × h5? wegen 6. Sf3 × e5) 6. d2—d3, Lf5—g4 und Schwarz gewinnt bei gutem Spiel den Bauern zurück.

4.	e5—e4
5. Sf3—g5

Unvorteilhaft für Weiß ist 5. Dd1—e2 wegen 5., Dd8—e7; 6. Sf3—g5, Sg8—f6; 7. g2—g4, h7—h5; 8. Lf1—h3, h5 × g4; 9. Lh3 × g4, g7—g6 u. s. w.

5.	Sg8—f6
---------	--------

Weniger gut ist 5., Lc8 × f5, denn Weiß antwortet darauf 6. Dd1—e2 mit der Doppeldrohung, den Bauern e4 zu nehmen und auf b5 Schach zu geben. Schwarz kann dann nicht gut 6., Sb8—c6 spielen, weil 7. Sg5 × e4, Sc6 × d4; 8. Se4—f6††, Ke8—f7; 9. De2—c4† die Folge sein würde und Weiß den Angriff erhalte.

6. g2—g4
----------	------

Bei 6. Sg5—e6, Lc8 × e6; 7. f5 × e6, d6—d5 ist der Bauer e6 auf die Dauer nicht zu halten.

6.	h7—h5
7. Lf1—h3	h5 × g4
8. Lh3 × g4	g7—g6
9. Sg5—e6	Dd8—e7

Schwarz droht nun, durch 10., g6 × f5 den Bauern zurück zu gewinnen.

10. Se6 × f8	Th8 × f8
11. Lc1—g5	Lc8 × f5
12. Lg4 × f5	g6 × f5

und die Spiele stehen ziemlich gleich.

Partieen zu den unregelmäßigen Verteidigungen im Königsspringerspiel.

Nr. 1.

K. F. Jaenisch. A. D. Petrow.

Weiß. Schwarz.

- | | |
|-------------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | d7—d5 |
| 3. Sf3 × e5 | |

Wie wir gezeigt haben, ist 3. e4 × d5 am stärksten.

- | | |
|---------|--------|
| 3. | Dd8—e7 |
|---------|--------|

Dies geschieht, um den Springer zum Rückzuge zu nötigen; 3., de! (siehe S. 30) wäre aber bequemer.

- | | |
|-----------|---------|
| 4. d2—d4 | f7—f6 |
| 5. Se5—f3 | d5 × e4 |
| 6. Sf3—d2 | f6—f5 |
| 7. Lf1—e2 | |

Auf 7. Lc4 würde Schwarz 7., e3 spielen.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. | Sb8—c6 |
| 8. Sd2—b3 | Sg8—f6 |
| 9. 0—0 | De7—f7 |

Die zweiten Felder der Läufer sind, wenn es auf die Unterstützung und das Vorrücken der Bauern ankommt, gute Posten für die Dame.

- | | |
|------------|--------|
| 10. c2—c4 | Lc8—d7 |
| 11. Lc1—f4 | 0—0—0 |
| 12. Sb1—c3 | h7—h6 |
| 13. a2—a3 | g7—g5 |

Beide Teile spielen lebhaft auf Rochadenangriff; der Nachziehende jedoch hat die besseren Chancen hierbei.

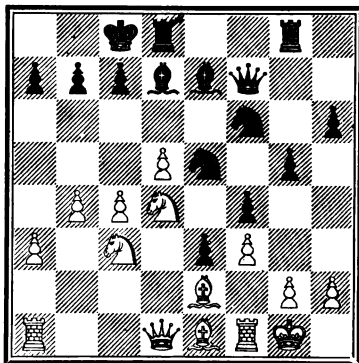
- | | |
|------------|--------|
| 14. Lf4—d2 | f5—f4 |
| 15. d4—d5 | Se6—e5 |
| 16. Sb3—d4 | Lf8—c5 |
| 17. Ld2—e1 | Th8—g8 |
| 18. b2—b4 | Lc5—e7 |
| 19. f2—f3 | e4—e3 |

(Vgl. Diagramm.)

Ein so weit vorgedrungener und unterstützter Freibauer pflegt sehr stark zu sein; dennoch war der Zug f2—f3 nicht unrichtig. Es ist nämlich ratsam, wenn der Rochade

ein Angriff, wie der gegenwärtige, droht, ihn nicht hinter drei Bauern zu erwarten, sondern, um Raum zu gewinnen, den Läuferbauern einen oder, wo möglich, zwei Schritte zu ziehen.

Stellung nach dem 19. Zuge.



- | | |
|------------|-------|
| 20. Dd1—b3 | g5—g4 |
|------------|-------|

Dieses Vorgehen ist verfrüht und beraubt den Bauern f4 seiner Stütze, ehe noch die Offiziere hinreichend zum Angriffe geordnet sind. Weiß bekommt jetzt Gelegenheit, Verteidigung und Angriff günstig zu verbinden.

- | | |
|--------------|------------|
| 21. c4—c5 | g4 × f3 |
| 22. Sd4 × f3 | Se5 × f3 † |
| 23. Le2 × f3 | Sf6—g4 |
| 24. Db3—c4 | Kc8—b8 |
| 25. Dc4—e4! | |

Die Stellung der Dame vor dem Läufer zum nachdrücklichen Angriffe gegen die Rochade ist wohl zu beachten.

- | | |
|--------------|----------|
| 25. | Td8—e8 |
| 26. d5—d6 | Ld7—c6 |
| 27. Dc4—d4 | Lc6 × f3 |
| 28. Tf1 × f3 | Le7—g5 |
| 29. Sc3—b5 | c7—c6 |
| 30. d6—d7 | Te8—e6 |
| 31. Le1—g3! | |

Ein starker Zug, der dem schwarzen Spiele den Todesstoß versetzt.

31. c6 × b5

Hätte Schwarz 31., fg gezogen, so würde Weiß nicht die Dame nehmen, weil Schwarz dann durch e3—e2 (mit der doppelten Drohung e2—e1D†, sowie Lg5—e3†) aus aller Gefahr herauskäme, sondern 32. Dg4: spielen und Gewinnstellung erlangen.

32. Lg3 × f4† Sg4—e5

33. Lf4 × e5† Te6 × e5

34. Dd4 × e5† Aufgegeben.

Nr. 2.

(Gespielt in New Orleans 1850¹.)

Paul Morphy. E. Rousseau.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 f7—f5

3. Lf1—c4 Sb8—c6

In Wirklichkeit geschahen die beiden letzten Züge von Schwarz in umgekehrter Reihenfolge.

4. d2—d3

Besser ist 4. d4.

4. Sg8—f6

5. 0—0 d7—d6

6. Sf3—g5

Die Schwäche des schwarzen Königsflügels gestattet dem Anziehenden, sofort einen aussichtsreichen Angriff in Szene zu setzen.

6. d6—d5

7. e4 × d5 Sf6 × d5

8. Sb1—c3 Sc6—e7

9. Dd1—f3 c7—c6

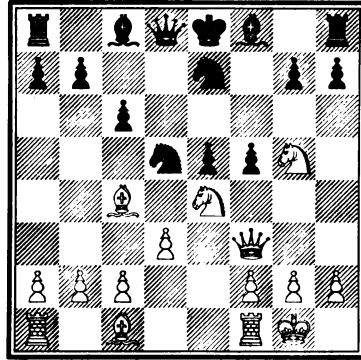
10. Sc3—e4

(Vgl. Diagramm.)

Ein tiefdurchdachtes Opfer: Nimmt Schwarz den angebotenen Springer nicht, so behauptet Weiß ebenfalls einen vorteilhaften Angriff, z. B. 10., h6; 11. Dh5†, g6 (bei 11.,

Kd7 gewinnt Weiß durch 12. Sc5†, nebst Sf7† resp. Se6† die Dame; 12. Ld5: (es droht Sf6†), fe! 13. Lf7†, Kd7; 14. Dg4†, Kc7; 15. De4; hg; 16. De5† u. s. w.; oder 12., Sd5; 13. Dg6†. Geschähe aber 10., Sg6, so könnte 11. Sg3 mit gutem Spiele die Folge sein.

Stellung nach dem 10. Zuge von Weiß.



10. f5 × e4

11. Df3—f7† Ke8—d7

12. Df7—e6† Kd7—c7

13. De6 × e5† Dd8—d6

14. De5 × d6† Kc7 × d6

15. Sg5—f7† Kd6—e6

16. Sf7 × h8 e4 × d3

17. c2 × d3 Ke6—f6

18. b2—b4! Lc8—e6

19. Tf1—e1 Le6—g8

20. Lc1—b2† Kf6—g5

21. Te1—e5† Kg5—h6

Auf 21., Sf5 entscheidet 22. h4† nebst Ta1—e1 für Weiß.

22. Lb2—c1† g7—g5

23. Tg1 × g5 und Weiß gewinnt.

Diese Partie ist eine Probe des schon sehr frühzeitig ganz hervorragend entwickelten Schachtalentes Paul Morphy's, denn er spielte dieselbe in einem Alter von 13 Jahren.

¹ Wir entnehmen diese Partie, sowie die nachfolgende, dem ausgezeichneten M. Lange'schen Werke: „Paul Morphy, eine Skizze aus der Schachwelt.“ (Leipzig, Verlag von Veit & Comp.)

Nr. 3.
(Beratungspartie.)
J. J. Löwenthal P. Morphy und
und G. W. Medley. A. Mongredien.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	f7—f5
3. Lf1—c4	d7—d6

Auch hier geben wir die beiden letzten Züge von Schwarz sowie den 3. und 4. Zug von Weiß in der umgekehrten Reihenfolge.

4. d2—d4	Sb8—c6
5. d4 × e5	d6 × e5
6. Dd1 × d8†	Sc6 × d8
7. Sf3 × e5

Besser ist 7. e4 × f5.

7.	f5 × e4
8. Lc1—d2	Lf8—d6
9. Ld2—c3	Sg8—f6
10. h2—h3	Lc8—e6
11. Sb1—d2	0—0
12. 0—0	Sf6—d5
13. Lc4 × d5	Le6 × d5
14. Sd2—c4	b7—b5?

Hierdurch geht ein Bauer verloren; es hätte 14., Le5: geschehen müssen, wonach die Spiele gleich stehen.

15. Sc4 × d6	c7 × d6
--------------	---------

16. Tf1—d1!	e4—e3
-------------	-------

Verhältnismäßig am besten.

17. f2 × e3
-------------	------

Die weiße Partei läßt hier die stärkere Fortsetzung 17. Td5:, e†; 18. Kf1, de; 19. Te5: außer Acht. Der Bauer auf f2 würde dann unhaltbar sein.

17.	Ld5 × g2
18. Kg1 × g2	d6 × e5
19. Lc3 × e5	Sd8—c6
20. Le5—d4

Hier könnte Weiß durch 20. Lf4 den Mehrbesitz des Bauern und die bessere Position sicherhalten. Schwarz benutzt sofort diese Unterlassung, um sein Spiel zu verbessern.

20.	Ta8—e8
21. Td1—d2	Te8—e6
22. Ta1—e1!	Te6—g6†
23. Kg2—h2	Tf8—f3
24. Td2—g2	Sc6 × d4
25. e3 × d4	Tg6—h6
26. Te1—e7	Tf3 × h3†
27. Kh2—g1	Th3—h1†
28. Kg1—f2	Th6—f6†
29. Kf2—e2	Tf6—f7
30. Te7—e8†	Tf7—f8

Als remis abgebrochen.

Zweite Spielart.

Französisches Springerspiel oder Verteidigung des Philidor.

1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	d7—d6

Diese Art, den Bauern zu schützen, ist nicht gerade falsch, überläßt jedoch dem Anziehenden eine gewisse Terrainfreiheit und erschwert die Entwicklung des schwarzen Königsflügels dadurch, daß dem Läufer f8 durch Bauer d6 die Aussicht versperrt ist. Trotzdem hat diese Verteidigung unlegbar einige Vorzüge für den Nachziehenden, falls derselbe das Spiel mit der erforderlichen Vorsicht fortsetzt. Vor allem wird Schwarz nicht in dem Maße wie bei 2., Sb8—c6 (siehe S. 69 f.) allen möglichen gefährlichen Angriffen, verbunden mit eventuellen theoretischen Neuerungen, ausgesetzt sein, und Weiß kommt auch leicht in mißliche Lagen, wenn er den Angriff überstürzt; freilich bleibt bei korrektem Spiele von beiden Seiten ein kleines Positionsübergewicht bei dem Anziehenden vorhanden.

Erster Angriff.

3. d2—d4

Der Doppelschritt des Damenbauern hat den Zweck, den feindlichen Königsbauern noch einmal anzugreifen, und giebt dem Anziehenden die Möglichkeit, unter Umständen die d-Linie zu öffnen und dadurch einen Druck auf das feindliche Spiel auszuüben. Für Schwarz kommen verschiedene Fortsetzungen in Betracht, um den angegriffenen Bauern direkt oder indirekt zu decken.

I

3. Lc8—g4

Die Fesselung des Springers f3 erweist sich als unvorteilhaft.

4. d4 × e5 Lg4 × f3

Natürlich nicht 4. . . . , d6 × e5 wegen 5. Dd1 × d8†, Ke8 × d8; 6. Sf3 × e5.

5. Dd1 × f3 d6 × e5

6. Lf1—c4 Dd8—f6

Auf 6. . . . , Sg8—f6 folgt 7. Df3—b3 mit Gewinn eines Bauern.

7. Df3—b3 b7—b6

8. Sb1—c3 c7—c6

9. 0—0 und Weiß hat die weitaus bessere Stellung.

Geschieht jetzt Lf8—d6, so könnte 10. Sc3—b5 und falls 10. . . . , c6 × b5, so 11. Lc4—d5 die Folge sein.

Zu bemerken ist zu dieser Variante, daß Schwarz statt 4. . . . , Lg4 × f3 mit 4. . . . , Sb8—d7 unter Aufgabe eines Bauern auf Angriff spielen kann, Weiß wird jedoch mit 5. e5 × d6, Lf8 × d6; 6. Lc1—e3, Sg8—f6; 7. Sb1—d2, Dd8—e7; 8. Lf1—d3 seinen Vorteil behaupten.

II (Vgl. I oben.)

3. f7—f5?

Das Gambit ist nicht zu empfehlen.

A

4. d4 × e5

Wegen 3. Lf1—c4, womit Weiß ebenfalls das bessere Spiel erhält (vgl. die Eröffnung 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, f7—f5; 3. Lf1—c4, d7—d6 Seite 33 f.).

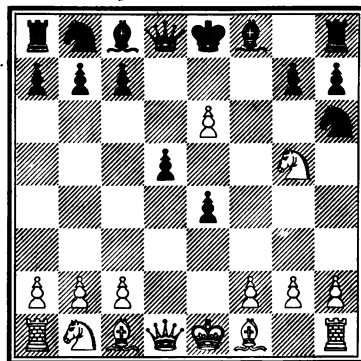
4. f5 × e4

5. Sf3—g5 d6—d5

6. e5—e6 Sg8—h6

Schwarz kann auch auf andere Art sein Spiel nicht genügend verteidigen. So wird z. B. auf 6. . . . , Lf8—c5, womit Schwarz auf Gegenangriff spielt, Weiß durch 7. Sb1—c3!, Dd8—f6; 8. Sg5 × e4,

Stellung nach dem 6. Zuge.



d5 × e4; 9. Dd1—h5†, Df6—g6; 10. Dh5 × c5 oder 7., e4—e3;
 8. Lc1 × e3!, Lc5 × e3; 9. Sg5—f7, Le3 × f2†; 10. Ke1 × f2, Dd8—f6†;
 11. Dd1—f3 oder endlich 7., c7—c6; 8. Sg5—f7, Dd8—b6;
 9. Dd1—d2, Lc8 × e6; 10. Sf7 × h8 in Vorteil kommen.

7. Sb1—c3! c7—c6

Oder 7., Lf8—b4; 8. Dd1—h5†, Ke8—f8; 9. Sg5—f7,
 Dd8—e8; 10. Dh5 × d5 u. s. w. zu Gunsten von Weiß.

8. Sg5 × h7 Lc8 × e6

Daß Schwarz den Springer wegen 9. Dd1—h5† nicht nehmen
 darf, liegt auf der Hand.

9. Sh7 × f8	Ke8 × f8
10. Sc3 × e4	Sh6—g4
11. Se4—g5	Dd8—e7
12. h2—h3	Le6—f5†
13. Lf1—e2	Sb8—d7
14. 0—0	und Weiß hat das weitaus bessere Spiel.

B (Vgl. A S. 39.)

4. Sb1—c3

Auch dieser Zug führt zu einem für Weiß vorteilhaften Spiele.

4.	f5 × e4
5. Sc3 × e4	d6—d5
6. Sf3 × e5	d5 × e4
7. Dd1—h5†	g7—g6
8. Se5 × g6	Sg8—f6
9. Dh5—e5†	Ke8—f7
10. Lf1—c4†!	Kf7—g7!
11. Sg6 × h8	Kg7 × h8
12. Lc1—g5	Lf8—g7
13. Lg5 × f6	Lg7 × f6
14. De5 × e4	Sb8—c6
15. 0—0—0	und Weiß steht auf Gewinn.

III (Vgl. I S. 39.)

3. e5 × d4!

Der beste Zug, indem er dem Nachziehenden die meiste Aus-
 sicht gewährt, ein gleiches Spiel zu bekommen.

A

4. Dd1 × d4!

Man hält das Wiedernehmen mit der Dame allgemein für die
 stärkste Fortsetzung. Dieselbe hat den Vorzug, daß Weiß unter Um-
 ständen bequem zur langen Rochade gelangt und dann die feindliche
 Rochadestellung auf dem Königsflügel angreifen kann.

a

4. Sg8—f6

An dieser Stelle sind verschiedene Züge in der Praxis der Meister versucht worden, und die Theorie hat über den Wert derselben noch kein abschließendes Urteil gefällt. Mit der Entwicklung des Königspringers beabsichtigt Schwarz, den ihm zu Gebote stehenden Angriffszug Sb8—c6 auf die weiße Dame so lange zurückzuhalten, bis der schwarze König nach vollzogener Rochade auf g8 steht. Der Grund dieser abwartenden Taktik ist darin zu suchen, daß Weiß später, d. h. nachdem der schwarze König auf g8 steht, die Dame, sobald sie der Springer auf c6 angreift, mit Tempoverlust zurückziehen muß, während bei sofort erfolgendem Sb8—c6 Weiß den Tempoverlust mit Hilfe der Fesselung des feindlichen Springers durch 5. Lf1—b5 vermeiden könnte.

5. Sb1—c3	Lf8—e7
6. Lc1—e3	0—0
7. 0—0—0	Sb8—c6

8. Dd4—d2 und Weiß steht etwas besser, da er leichter auf dem Königsfügel zum Angriff kommen kann, als Schwarz auf dem Damenfügel. Der Unterschied der Stellungen ist indessen ein sehr unbedeutender, so daß man die von Schwarz gewählten Verteidigungszüge nicht gerade als schlecht bezeichnen kann; ein kleines Übergewicht behauptet der Anziehende wohl in allen korrekten Eröffnungen, womit jedoch nicht gesagt ist, daß dieses Übergewicht zum Siege führen muß.

Im fünften Zuge konnte Weiß statt 5. Sb1—c3 auch ganz gut 5. e4—e5 spielen, um, falls 5., d6×e5 geantwortet wird, dem Gegner mit 6. Dd4×d8†, Ke8×d8; 7. Sf3×e5 die Rochade zu verderben. Ein sichtbarer Vorteil kommt jedoch bei dieser Fortsetzung für Weiß nicht heraus, da Schwarz mittels 7., Lf8—b4†; 8. Sb1—c3! (nicht 8. c2—c3, weil dann 8., Th8—e8 insofern mit größerer Kraft erfolgt, als Weiß nach 9. Lc1—f4 nicht durch die lange Rochade seinen Springer entfesseln kann), Th8—e8; 9. Lc1—f4, Lb4×c3†; 10. b2×c3, Lc8—e6; 11. 0—0—0†, Sb8—d7 dem Anziehenden einen unbequemen Doppelbauern macht, wodurch sich die Chancen beider Teile ausgleichen. Wegen der für den Nachziehenden weniger zu empfehlenden Spielweise 7., Lc8—e6 statt 7., Lf8—b4†, vergleiche die von Morphy gegen Harrwitz gewonnene Partie aus dem im Jahre 1858 zu Paris gespielten Wettkampfe S. 47.

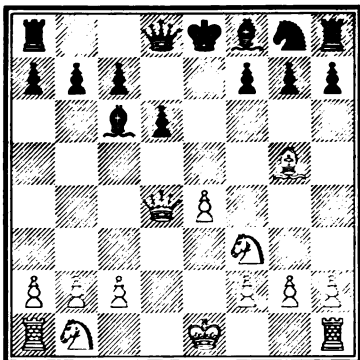
b (Vgl. a oben.)

4.	Sb8—c6
5. Lf1—b5	Lc8—d7
6. Lb5×c6

Weiß thut gut daran, zu tauschen, da sonst der Rückzug der Dame nicht nur ein wichtiges Tempo kosten, sondern auch die Dame

auf ein weniger günstiges Feld als d4 kommen würde. Aus diesem Grunde hat der Zug 5., Sb8—c6 einige Berechtigung, denn nach dem Abtausch erhält Schwarz zwei Läufer gegen Springer und Läufer, was im vorliegenden Falle einen kleinen Vorteil bedeutet.

Stellung nach dem 7. Zuge von Weiß.



6. Ld7 × c6

7. Lc1—g5! Sg8—f6

Auf 7., f7—f6 folgt 8. Lg5—h4, Sg8—h6; 9. Sb1—c3, Dd8—d7; 10. 0—0, Lf8—e7; 11. Ta1—d1, 0—0; 12. Dd4—c4+, Tf8—f7; 13. Sf3—d4 und Weiß hat das bessere Spiel.

8. Sb1—c3

Weiß könnte hier mit 8. Lg5 × f6, Dd8 × f6; 9. Dd4 × f6, g7 × f6

dem Gegner einen Doppelbauern machen, jedoch würde dann Schwarz zwei Läufer gegen zwei Springer im Endspiel haben, was den Nachteil des Doppelbauern mindestens aufwiegt.

8. Lf8—e7

9. 0—0—0 0—0

10. Th1—e1 und Weiß hat das besser entwickelte Spiel.

c (Vgl. a S. 41.)

4. Lc8—d7

Dieser Zug hat den Zweck, der Fesselung durch Lf1—b5 vorzubeugen.

5. Lc1—f4 Sg8—f6

6. Sb1—c3 Sb8—c6

7. Dd4—d2 Lf8—e7

8. 0—0—0 und Weiß hat das etwas freiere Spiel.

B (Vgl. A S. 40.)

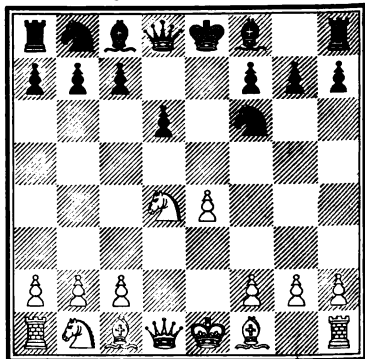
4. Sf3 × d4

Das Wiedernehmen mit dem Springer ist weniger stark, als das mit der Dame, es entwickelt keine neue Figur, sondern weist nur dem bereits entwickelten Königspringer einen neuen Platz an, von dem es zweifelhaft ist, ob er den Vorzug vor dem Feld f3 verdient, und daher ist der Zug 4. Sf3 × d4 schon aus allgemeinen Gründen weniger zu empfehlen.

4. Sg8—f6

Dies ist besser als 4., d6—d5, da hierauf 5. e4 × d5, Dd8 × d5; 6. Dd1—e2+, Lf8—e7!; 7. Sd4—b5, Sb8—a6; 8. Sb1—c3, Dd5—d8!;

Stellung nach dem 4. Zuge.



9. Lc1—e3, c7—c6; 10. Ta1—d1, Lc8—d7; 11. Sb5—d6†, Le7×d6;
 12. Td1×d6, Dd8—e7; 13. De2—d2, Sa6—c7; 14. Lf1—c4,
 Sg8—f6; 15. 0—0, 0—0; 16. Le3—c5, Tf8—d8; 17. Tf1—e1,
 Ld7—e6; 18. Lc4×e6 oder 6., Lc8—e6?; 7. Sd4—b5, Lf8—d6;
 8. Sb1—c3, Dd5—e5; 9. Sb5×d6†, c7×d6; 10. Sc3—b5, Ke8—d7;
 11. De2×e5, d6×e5; 12. Lc1—e3, Sb8—c6; 13. 0—0—0†,
 Kd7—e7; 14. Le3—c5†, Ke7—f6; 15. Sb5—c7, Ta8—c8; 16. Sc7×e6,
 f7×e6; 17. Td1—d7 u. s. w. zum Vorteil von Weiß die Folge ist.

a

5. Sb1—c3	Lf8—e7
6. Lf1—d3	0—0
7. 0—0

Auf 7. f2—f4 folgt 7., Lc8—g4; 8. Sd4—f3, c7—c6 mit gleichem Spiele.

7.	Lc8—d7
---------	--------

Sofort 7., Sb8—c6 zu spielen, wäre weniger gut, weil Weiß die Springer tauschen würde, und dadurch für Schwarz ein nachteiliger Doppelbauer entstände.

8. Lc1—f4
-----------	------

Nicht so gut ist 8. Lc1—e3 wegen 8., Sf6—g4.

8.	Sb8—c6
9. Sd4×c6	Ld7×c6
10. Dd1—e2

Dies geschieht, um den eventuellen Vorstoß der Damenbauern mit e4—e5 zu beantworten, ohne daß Schwarz Sf6—e4 spielen kann.

10.	Sf6—d7
11. Sc3—d1

Auf 11. Ta1—d1 geschieht 11., Le7—f6, was die für Weiß unangenehme Folge hat, daß er entweder einen Doppelbauern bekommt, oder mit 12. Lf4—d2 ein Tempo geben muß.

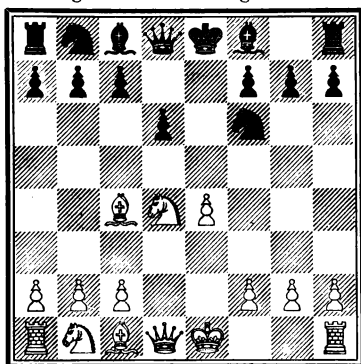
11.	Sd7—e5
12. Sd1—e3	mit gleichem Spiel.

b. (Vgl. a. oben.)

5. Lf1—c4
-----------	------

Dieser Zug bezweckt ein geistreiches Opferangebot, er führt jedoch auch nur zum Ausgleich, wenn Schwarz richtig spielt.

Stellung nach dem 5. Zuge von Weiß.



1

5.	Sf6×e4
---------	--------

Hiermit geht Schwarz auf die Intentionen des Gegners ein.

6. Lc4 × f7† Ke8 × f7
 7. Dd1—h5† Kf7—e7

Mit 7., g7—g6!; 8. Dh5—d5†, Kf7—g7; 9. Dd5 × e4, Lf8—e7; 10. 0—0 läßt sich das schwarze Spiel besser verteidigen, indessen verdient auch bei dieser Fortsetzung die weiße Stellung einigen Vorzug.

8. 0—0

Es droht nun Tf1—e1.

8. g7—g6

9. Dh5—e2! Ke7—f7

Falls 9., d6—d5?, so 10. Lc1—g5†.

10. De2 × e4 und Weiß steht etwas besser.

2 (Vgl. 1 S. 43.)

5. Lf8—e7!

Am besten.

6. Sb1—c3 0—0

7. 0—0 Sf6 × e4

8. Sc3 × e4

Oder 8. Lc4 × f7†, Tf8 × f7; 9. Sc3 × e4, d6—d5 mit gleichem Spiel.

8. d6—d5

9. Lc4 × d5 Dd8 × d5

10. Se4—c3 Dd5—d8

11. Lc1—e3 Lc8—d7

mit gleichem Spiel.

C (Vgl. A S. 40.)

4. Lf1—c4

Auch dieser Zug führt zum Ausgleich.

4. Sb8—c6

Bei 4., c7—c5?, womit Schwarz zwar den Bauern behauptet, würde Weiß einen allzu großen Vorsprung in der Entwicklung haben. Es könnte etwa folgen: 5. c2—c3, d4 × c3; 6. Sb1 × c3, Lf8—e7; 7. Dd1—d5, Lc8—e6; 8. Dd5 × b7 oder 6., Sb8—c6; 7. 0—0, Lf8—e7; 8. Dd1—b3 u. s. w.

5. Sf3 × d4 Se6 × d4

6. Dd1 × d4 Lc8—e6

7. Sb1—c3 Le6 × c4

8. Dd4 × c4 Sg8—f6

9. Lc1—e3 Dd8—d7

10. 0—0 mit gleichem Spiel.

IV (Vgl. I S. 39.)

3. Sg8—f6

Hiermit ergeben sich bei richtiger Fortsetzung ähnliche Varianten wie in III.

- | | |
|-------------|---------|
| 4. Sb1—c3 | e5 × d4 |
| 5. Dd1 × d4 | Lf8—e7 |
- Mit 5., Sb8—c6!; 6. Lf1—b5, Lc8—d7; 7. Lb5 × c6, Ld7 × c6; 8. Lc1—g5, Lf8—e7 entsteht die Variante III A b. S. 41.
- | | |
|-----------|--------|
| 6. Lc1—e3 | 0—0 |
| 7. 0—0—0 | Sb8—c6 |
8. Dd4—d2 und Weiß hat das etwas freiere Spiel.

V (Vgl. I S. 39.)

- | | |
|---------|--------|
| 3. | Sb8—d7 |
|---------|--------|
- Dieser Zug ist nicht besonders zu empfehlen.
- | | |
|-------------|----------|
| 4. Lf1—c4 | Sd7—b6 |
| 5. Lc4—b3 | e5 × d4 |
| 6. Dd1 × d4 | Lc8—e6 |
| 7. Sb1—c3 | Sg8—e7 |
| 8. Lc1—f4 | Se7—g6 |
| 9. Lf4—g3 | Dd8—d7 |
| 10. Ta1—d1 | Le6 × b3 |
11. a2 × b3 und Weiß hat das überlegene Spiel.

Zweiter Angriff. (Vgl. erster Angriff S. 39)

- | | |
|-----------|------|
| 3. Lf1—c4 | |
|-----------|------|

Dieser Zug ist weniger beliebt als 3. d2—d4 und in der That auch nicht so gut, da Schwarz unter Umständen vorteilhaft Lc8—e6 oder d6—d5 spielen kann und so den Läufer von c4 entweder verdrängt oder zu einem für die schwarze Stellung günstigen Abtausch zwingt.

- | | |
|---------|---------|
| 3. | Lf8—e7! |
|---------|---------|

Hiermit erhält Schwarz ein gleiches Spiel. Das Gambit in der Rückhand 3., f7—f5 ist nicht empfehlenswert, denn es führt mit Zugumstellung zu der Eröffnung 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, f7—f5; 3. Lf1—c4, d7—d6, welche bereits S. 32 f. zu Gunsten des Anziehenden ausgeführt ist.

- | | |
|----------|------|
| 4. d2—d4 | |
|----------|------|

Oder 4. d2—d3, Sg8—f6; 5. Sb1—c3, 0—0 mit ebenfalls gleichem Spiele.

- | | |
|---------|---------|
| 4. | e5 × d4 |
|---------|---------|

- | | |
|-------------|------|
| 5. Sf3 × d4 | |
|-------------|------|

Nimmt die Dame wieder, so folgt 5., Sg8—f6 nebst 6., Sb8—c6.

- | | |
|---------|--------|
| 5. | Sg8—f6 |
|---------|--------|

- | | |
|-----------|-----|
| 6. Sb1—c3 | 0—0 |
|-----------|-----|

- | | |
|--------|----------|
| 7. 0—0 | Sf6 × e4 |
|--------|----------|

Jetzt zeigt sich, daß der Läufer auf c4 keinen günstigen Standort hat.

- | | |
|-------------|-------|
| 8. Sc3 × e4 | d6—d5 |
|-------------|-------|

- | | |
|-------------|----------|
| 9. Lc4 × d5 | Dd8 × d5 |
|-------------|----------|

- | | |
|------------|--------|
| 10. Se4—c3 | Dd5—d8 |
|------------|--------|

und die Spiele sind völlig ausgeglichen.

Parteien zum französischen Springerspiel.

Nr. 4.

Herzog Karl v.
Braunschweig und
Paul Morphy. Graf Isouard.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	d7—d6
3. d2—d4	Lc8—g4
4. d4 × e5	Lg4 × f3
5. Dd1 × f3	d6 × e5
6. Lf1—c4	Sg8—f6?

Als richtig haben wir an dieser Stelle 6., Df6 ausgeführt.

7. Df3—b3 Dd8—e7

Schwarz will auf 8. Db7: durch 8., Db4† die Dame tauschen.

8. Sb1—c3

Morphy verzichtet mit Recht im Interesse des Angriffs auf den Bauerngewinn.

8. c7—c6

9. Lc1—g5 b7—b5

Schwarz übersieht die starke Antwort des Gegners; am besten wäre 9., h6 gewesen, doch ist die schwarze Stellung bereits so gut wie hoffnungslos.

10. Sc3 × b5!

Das Opfer ist ganz korrekt.

10. c6 × b5

11. Lc4 × b5† Sb8—d7

12. 0—0—0 Ta8—d8

13. Td1 × d7!

Die stärkste Fortsetzung des Angriffs.

13. Td8 × d7

14. Th1—d1 De7—e6

Schwarz ist rettungslos verloren; Weiß könnte z. B. durch 15. Lf6: mit Leichtigkeit gewinnen, will aber die Gelegenheit zu einem brillanten Schlusse nicht unbenutzt vorübergehen lassen und zieht daher:

15. Lb5 × d7† Sf6 × d7

16. Db3—b8† Sd7 × b8

17. Td1—d8 ‡.

Diese kurze und erbauliche Partie wurde 1858 in der Italienischen Oper zu Paris in der Loge des Herzogs während der Aufführung des „Barbier von Sevilla“ gespielt.

Nr. 5.

H. E. Bird. Paul Morphy.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	d7—d6
3. d2—d4	f7—f5
4. Sb1—c3	f5 × e4
5. Sc3 × e4	d6—d5
6. Se4—g3

Wie S. 40 im analytischen Teil zu dieser Eröffnung gezeigt wurde, ist 6. Se5: hier am stärksten. Zu Morphy's Zeiten war der Zug 4. Sc3 noch nicht ausführlich analysiert.

6. e5—e4

7. Sf3—e5 Sg8—f6

8. Lc1—g5 Lf8—d6

9. Sg3—h5?

Kein guter Zug.

9. 0—0

10. Dd1—d2

Es wäre für Weiß nicht gut, auf f6 abzutauschen, denn nach 10. Lf6:, gf; 11. Sg4, f5 bekommt Schwarz eine starke Stellung und braucht die offene g-Linie nicht zu scheuen.

10. Dd8—e8!

11. g2—g4?

Am besten würde Weiß den angegriffenen Springer wieder nach g3 zurückspielen, falsch wäre dagegen die Fortsetzung 11. Lf6:, gf; 12. Dh6, weil nach 12., De7 der Se5 kein Feld mehr hat.

11. Sf6 × g4

12. Se5 × g4

Besser war wohl 12. Sg7:.

12. De8 × h5

13. Sg4—e5 Sb8—c6

14. Lf1—e2 Dh5—h3

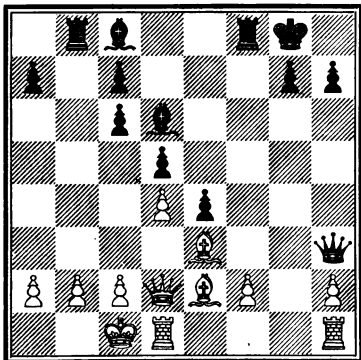
15. Se5 × e6 b7 × c6

16. Lg5—e3 Ta8—b8

Dies geschieht in der Erwartung, daß Weiß lang rochieren wird.

17. 0—0—0

Stellung nach dem 17. Zuge von Weiß.



17. Tf8×f2

Der Beginn einer weitberechneten, höchst geistreichen und eleganten Opferkombination.

18. Le3×f2 Dh3—a3!!

19. c2—c3

Falls 19. Dg5, so gewinnt Schwarz durch 19., e3; 20. De3:, Db2♣; 21. Kd2, Lb4† u. s. w.

19. Da3×a2

20. b2—b4

Auf 20. Dc2 spielt Schwarz 20., Tb2:; 21. Db2:, La3; 22. Da3:, Da3♣; 23. Kb1!, e3!; 24. Le3:, Lf5†; 25. Ld3, Db3† nebst Dc3♣.

20. Da2—a1†

21. Kc1—c2 Da1—a4†

22. Kc2—b2

Auf 22. Kc1 folgt 22., Lf5 und dann a7—a5.

22. Ld6×b4!

Alles im glänzendsten Stile!

23. c3—c4 Tb8×b4†

24. Dd2×b4 Da4×b4†

25. Kb2—c2?

Dieser Fehlzug führt zu sofortigem Untergange; am besten geschah 25. Ka2, wonach Schwarz die Wahl hat, ob er durch ewiges Schach remis halten, oder mit 25., c5 (26. de?,

d4 nebst Le6†) den Angriff fortsetzen will.

25. e4—e3

Der Todesstoß.

26. Lf2×e3 Lc8—f5†

27. Td1—d3

Auf 27. Ld3 gewinnt Schwarz gleichfalls durch 27., Dc4†.

27. Db4—c4†

28. Kc2—d2 Dc4—a2†!

29. Kd2—d1 Da2—b1†

Weiß giebt auf. Wäre der weiße König nach e1 gegangen, so hätte Schwarz erst 29., Ld3: und darauf 30. Da1† gespielt,

Diese Partie gehört zu den brillantesten Leistungen des unübertroffenen amerikanischen Meisters, den leider ein unglückliches Schicksal nur zu frühe der Schachwelt entriß.

Nr. 6.

Paul Morphy. D. Harrwitz.

Weiß.

Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 d7—d6

3. d2—d4 e5×d4

4. Dd1×d4 Sg8—f6

5. e4—e5 d6×e5

6. Dd4×d8† Ke8×d8

7. Sf3×e5 Lc8—e6

Auf S. 41 ist 7., Lb4† als beste Fortsetzung ausgeführt worden.

8. Sb1—c3 Lf8—d6

9. Se5—c4 Le6×c4

An Stelle dieses Abtausches, durch den der noch unentwickelte weiße Königsläufer mit Tempogewinn ins Spiel gebracht wird, sollte Schwarz lieber auf die eigene Entwicklung bedacht sein und z. B. 9., Sc6 spielen.

10. Lf1×c4 Th8—e8†

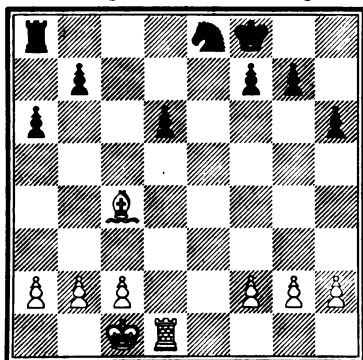
11. Lc1—e3 Kd8—e7

Besser ist hier 11., Sg4, weil hierdurch Weiß des Vorteils der beiden Läufer beraubt wird, und dann ein Remischarakter tragendes Endspiel entsteht.

12. 0—0—0 a7—a6

- | | |
|--------------|----------|
| 13. Le3—g5 | Sb8—d7 |
| 14. Sc3—e4 | h7—h6 |
| 15. Lg5 × f6 | Sd7 × f6 |
| 16. Se4 × d6 | c7 × d6 |
| 17. Th1—e1† | Ke7—f8 |
| 18. Te1 × e8 | Sf6 × e8 |

Stellung nach dem 18. Zuge.



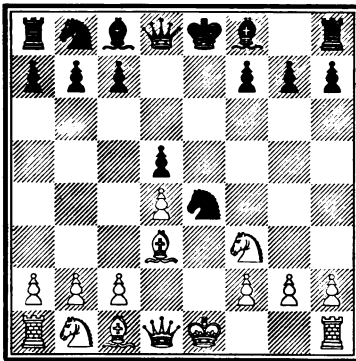
Mit 5. d2—d3, Se4—f6; 6. d3—d4, d6—d5 entsteht ein vollkommen gleiches Spiel, welches mit der französischen Partie durch Zugumstellung identisch geworden ist (vgl. französische Partie 1. e2—e4, e7—e6; 2. d2—d4, d7—d5; 3. e4×d5, e6×d5; 4. Sg1—f3, Sg8—f6).

5.

d6—d5

Der allgemein übliche Zug an dieser Stelle. Schwarz bekommt auch mit 5., Lf8—e7, wie in einer Partie Dr. Tarrasch—v. Bardeleben (Dresdener Schachturnier 1892) geschah, ein sicheres Spiel, Weiß hat jedoch etwas mehr Terrainfreiheit. Die betreffende Partie wurde mit 6. Lf1—d3, Se4—f6 fortgesetzt und führte, ohne

Stellung nach dem 6. Zuge von Weiß.



daß der Anziehende Fehler machte, zum Remis, ein günstiges Zeugnis für diese theoretische Neuerung, auf welche zuerst der russische Meister und hervorragende Theoretiker S. Alapin hingewiesen hat.

6. Lf1—d3

A

6. Lf8—d6
Nicht so gut wie der unter B.
betrachtete Zug 6., Lf8—e7.

7. 0—0 0—0

8. c2—c4 Lc8—e6

9. Dd1—c2! f7—f5

Vorzuziehen ist 9., Se4—f6, doch behält Weiß darauf ebenfalls das bessere Spiel, z. B. 10. c4—c5, Ld6—e7; 11. Sb1—c3, Sb8—c6; 12. a2—a3 (um Sc6—b4 nebst Abtausch des Läufers gegen den Springer zu vermeiden), Dd8—d7; 13. Ld3—b5 und droht Sf3—e5 zu spielen.

10. Dc2—b3

d5×c4

11. Db3×b7

....

a

11.

c7—c6

12. Ld3×e4

f5×e4

13. Sf3—g5

Le6—f5

14. Sb1—c3

Dd8—d7

Mit 14., Lf5—c8; 15. Db7×a8, Dd8—b6; 16. Sg5×e4, Ld6—c7 könnte die weiße Dame, aber nur gegen Turm und zwei Figuren, erobert werden, weshalb diese Fortsetzung nicht anzuraten ist.

15. Db7×d7

Sb8×d7

16. Sg5×e4

Ld6—c7

17. Tf1—e1 und Weiß hat bei guter Stellung einen

Bauern mehr.

b (Vgl. a S. 50.)

- | | |
|--------------|--------|
| 11. | Sb8—d7 |
| 12. Ld3 × e4 | Ta8—b8 |

1

- | | |
|-------------|--------------------------|
| 13. Db7—a6! | Tb8—b6 |
| 14. Da6—a4 | f5 × e4 |
| 15. Sf3—g5 | Le6—d5 |
| 16. Sb1—c3 | und Weiß ist im Vorteil. |

2 (Vgl. 1 oben.)

13. Db7 × a7?

Indem die weiße Dame den a-Bauern nimmt, verschlechtert sich die weiße Position in hohem Grade. Der Angriff des Nachziehenden

gegen die Königsstellung wird nun bedenklich, wie die folgenden Züge, die auch als Anhalt für ähnliche andere Fälle dienen mögen, darthun.

- | | |
|--------------|----------|
| 13. | f5 × e4 |
| 14. Sf3—g5 | Le6—d5 |
| 15. Da7—a5 | Sd7—f6 |
| 16. Da5—c3 | h7—h6 |
| 17. Sg5—h3 | Sf6—g4 |
| 18. g2—g3 | Dd8—e8 |
| 19. Sh3—f4 | Ld6 × f4 |
| 20. Lc1 × f4 | De8—h5 |
| 21. h2—h4 | Tf8 × f4 |
| 22. g3 × f4 | e4—e3 |
| 23. f2—f3 | Dh5 × h4 |

und Schwarz gewinnt.

B (Vgl. A S. 50.)

6. Lf8—e7!

Es kann auch 6., Sb8—c6 geschehen, was mit 7. 0—0, Lf8—e7! durch Zugumstellung zu demselben Spiel wie 6., Lf8—e7 führt.

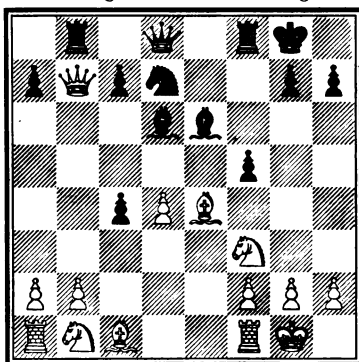
7. 0—0

a

- | | |
|----------|-------|
| 7. | 0—0 |
| 8. c2—c4 | c7—c6 |

Oder 8., Se4—f6; 9. Sb1—c3, Lc8—g4; 10. Lc1—e3 und Weiß ist besser entwickelt.

Stellung nach dem 12. Zuge.

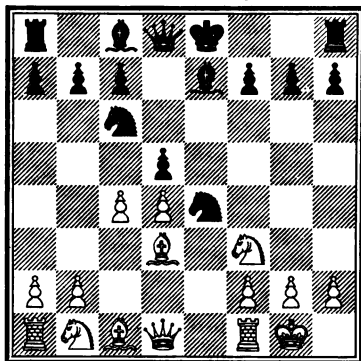


9. Sb1—c3 Se4 × c3
 10. b2 × c3 d5 × c4
 11. Ld3 × c4 und Weiß hat das bessere Spiel. Spielt
 Schwarz 11., Lc8—g4, so besetzt Weiß mit 12. Ta1—b1 vor-
 teilhaft die offene b-Linie.

b (Vgl. a S. 51.)

7. Sb8—c6!
 Am besten.
 8. c2—c4

Stellung nach dem 8. Zuge von Weiß.



1

8. Lc8—g4
 9. Tfl—e1!

Zu völligem Ausgleich führt
 9. Sb1—c3, Se4 × c3; 10. b2 × c3,
 0—0; 11. Dd1—b3, d5 × c4; 12.
 Db3 × b7, Lg4 × f3; 13. g2 × f3,
 Sc6 × d4; 14. Ld3 × c4, Sd4—f5;
 15. Lc1—f4, Le7—d6; 16. Lf4 × d6,
 Sf5 × d6; 17. Db7—c6, Sd6 × c4;
 18. Dc6 × c4, Dd8—f6 u. s. w.
 9. Se4—f6!

Nicht 9., Sc6 × d4? wegen
 10. Ld3 × e4, d5 × e4; 11. Dd1 × d4! und Weiß gewinnt eine Figur,
 indem 11., e4 × f3 mit 12. Dd4 × g4 und 11., Lg4 × f3
 mit 12. Dd4 × d8†, Ta8 × d8; 13. g2 × f3 beantwortet wird.

10. c4 × d5 Sf6 × d5
 11. Sb1—c3 0—0
 Falls 11., Sc6 × d4?, so 11. Dd1—a4† und Figurengewinn.

12. Ld3—e4 Sd5 × c3
 13. b2 × c3 Lg4—d7

Auf 13., Dd8—d7 folgt 14. Lb4 × c6, Dd7 × c6; 15. Sf3—e5,
 Lg4 × d1; 16. Se5 × c6, b7 × c6; 17. Te1 × e7 mit einem für Weiß
 etwas besseren Endspiel.

14. Ta1—b1 und Weiß hat ein minimales Positions-
 Übergewicht.

2 (Vgl. 1 oben.)

8. Lc8—e6
 9. c4 × d5

Oder auch 9. Dd1—b3, 0—0!; 10. Db3 × b7, Sc6—a5; 11.
 Db7—b5, Sa5 × c4; 12. Ld3 × c4, d5 × c4 u. s. w.

9. Le6 × d5
 10. Sb1—c3

Hierdurch führt Weiß den Abtausch der Springer herbei und verschafft dem vereinzelt d-Bauern eine Stütze, indem der Bauer b2 nach c3 kommt. Eine andere Spielart, welche darauf ausgeht, den d-Bauern vorzuschieben, wurde von Löwenthal in einer Matchpartie gegen Morphy mit Erfolg angewendet; sie besteht in der Zugfolge 10. Lc1—e3, 0—0; 11. Sb1—c3, f7—f5; 12. Sc3×d5, Dd8×d5; 13. Ld3—c2, Kg8—h8; 14. Lc2—b3, Dd5—d6; 15. d4—d5 und Weiß hat ein recht gutes Spiel.

10.	Se4×c3
11. b2×c3	0—0
12. Lc1—f4	h7—h6
13. Sf3—e5	Sc6×e5
14. Lf4×e5	Le7—f6
15. f2—f4	Lf6×e5
16. f4×e5!	Dd8—g5
17. Dd1—e2	c7—c6
18. Tf1—f5	Dg5—e7

19. Ta1—f1 und Weiß hat einen kleinen Positionsvorteil, der aber nicht entscheidend sein dürfte.

3 (Vgl. 1 S. 52.)

8.	Se4—f6!
---------	---------

Der Rückzug des Springers bildet die beste Fortsetzung für Schwarz, da nun die unmittelbare Drohung, durch d5×c4 dem Anziehenden den d-Bauern zu isolieren, eintritt, welche, so lange der Springer auf e4 stand, nicht ausführbar war, da der Springer e4 keine andere Deckung, als die des Bauern d5 hatte.

9. Lc1—e3
-----------	------

Auf 9. c4—c5 folgt 9., b7—b6 und auf 9. Sb1—c3 folgt 9., d5×c4; 10. Ld3×c4, Lc8—g4 mit besserem Spiel für Schwarz.

9.	d5×c4
10. Ld3×c4	Lc8—g4
11. Lc4—e2

Oder 11. Sb1—c3, Lg4×f3; 12. Dd1×f3, Sc6×d4; 13. Df3×b7 u. s. w.

11.	Dd8—d7
----------	--------

12. Sb1—c3 und die Spiele stehen ziemlich gleich.

II (Vgl. I S. 49.)

3.	Sf6×e4?
---------	---------

Indem Schwarz den verlorenen Bauern sofort wiederzugewinnen sucht, setzt er sich neuen Gefahren aus, da der Springer auf e4 in einer Linie mit seinem Könige steht, und so der weißen Dame Gelegenheit gegeben wird, den Springer mit Vorteil anzugreifen.

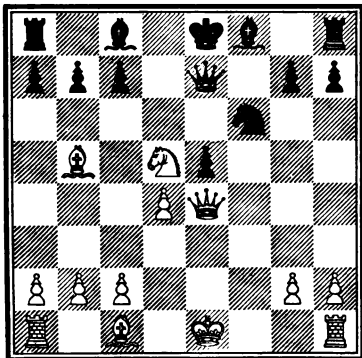
4. Dd1—e2 Dd8—e7

Auf 4., d7—d5 folgt 5. d2—d3, Dd8—e7; 6. d3×e4, De7×e5; 7. e4×d5 und Weiß hat bei guter Stellung einen Bauern mehr.

5. De2×e4 d7—d6
6. d2—d4 f7—f6
7. f2—f4 Sb8—d7
8. Sb1—c3 f6×e5!

Falls 8., d6×e5?, so 9. Sc3—d5, De7—d6; 10. d4×e5, f6×e5; 11. f4×e5, Dd6—c6; 12. Lf1—b5! und gewinnt.

Stellung nach dem 11. Zuge von Weiß.



9. f4×e5 d6×e5
10. Sc3—d5 Sd7—f6

Auf 10., De7—d6 gewinnt 11. d4×e5 mindestens einen Bauern.

11. Lf1—b5†

A

11. c7—c6

Wenn hier 11., Lc8—d7 geschieht, so folgt 12. Sd5×f6†, g7×f6; 13. De4×b7 zu gunsten von Weiß. Weicht hingegen der König nach f7 aus, so rochiert Weiß.

12. Sd5×f6† g7×f6
13. Lb5×c6† Ke8—d8
14. Lc1—d2 a7—a5

Auf 14., b7×c6 entscheidet 15. De4×c6, e5×d4†; 16. Ke1—f2, Ta8—b8; 17. Ld2—a5†, Tb8—b6; 19. Th1—e1, De7—f7; 20. Ta1—d1 zu gunsten von Weiß.

15. 0—0—0! b7×c6
16. De4×c6 Ta8—a6

Falls 16., Lc8—b7, so 17. Ld2×a5†, Ta8×a5; 18. d4×e5† und gewinnt.

17. Ld2×a5† Ta6×a5
18. d4×e5† und Weiß steht auf Gewinn.

B (Vgl. A oben.)

11. Ke8—d8
12. Sd5×f6 De7—b4†

Wenn der Springer sogleich mit dem Bauern g7 genommen wird, erfolgt 13. 0—0, De7—b4; 14. De4—d5†, Db4—d6; 15. Dd5—f7 zum Vorteil des Anziehenden.

13. c2—c3 Db4×b5
14. Lc1—g5 h7—h6

Auf 14., Lf8—e7 oder e5 × d4 ist 15. Sf6 × h7 † die stärkste Antwort.

- | | |
|---------------------------|----------|
| 15. d4 × e5 | h6 × g5 |
| 16. 0—0—0 † | Kd8—e7 |
| 17. Sf6—d5 † | Ke7—f7 |
| 18. Th1—f1 † | Kf7—g8 |
| 19. Tf1 × f8 † | Kg8 × f8 |
| 20. De4—f3 † und gewinnt. | |

III (Vgl. I S. 49.)

- | | |
|--------------|------------|
| 3. | Dd8—e7 |
| 4. d2—d4 | d7—d6 |
| 5. Se5—f3 | De7 × e4 † |
| 6. Lf1—e2 | Lc8—f5 |
| 7. c2—c4 | Lf8—e7 |
| 8. 0—0 | 0—0 |
| 9. Sb1—c3 | De4—c2 |
| 10. Dd1 × e2 | Lf5 × e2 |
| 11. Lc1—f4 | Sb8—d7 |
| 12. Ta1—c1 | Lc2—g6 |

13. Sf3—h4, um den Läufer zu tauschen. Weiß steht wegen seiner Bauern d4 und e4 etwas besser, da Schwarz auf drei Reihen beschränkt ist, und seine kleinen Figuren unbequem postiert sind. Ineß bedarf es, um den Vorteil der Stellung zu behaupten, stets großer Aufmerksamkeit. Ein einziger, vielleicht sogar anscheinend guter Zug genügt mitunter, die Ausgleichung herbeizuführen. Nehmen wir so statt 13. Sf3—h4 13. Sc3—b5 an; es folgt dann:

- | | |
|--------------|----------|
| 13. Sc3—b5 | a7—a6 |
| 14. Sb5 × c7 | Ta8—c8 |
| 15. Sc7—d5 | Sf6 × d5 |
| 16. e4 × d5 | Sd7—b6 |

mit gleichem Spiele.

Zweiter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 49.)

- | | |
|-----------|------|
| 3. Sb1—c3 | |
|-----------|------|

Diese Spielart führt zum Ausgleich.

- | | |
|---------|--------|
| 3. | Lf8—b4 |
|---------|--------|

Mit 3., Sb5—c6! entsteht das Vierspringerspiel (vgl. daselbst).

- | | |
|-------------|----------|
| 4. Sf3 × e5 | Lb4 × e3 |
| 5. d2 × e3 | d7—d6 |
| 6. Se5—f3 | Sf6 / e4 |
| 7. Lf1—d3 | Se4—f6 |

Falls 7. d6—d5? so 8. Ld3 / e4. d5 / e4; 9. Dd1 / d5—Ke8 × d8; 10. Sf3—g5 und Weiß steht besser.

8. 0—0 0—0
 Weiß hat einen geringen Vorsprung in der Entwicklung.

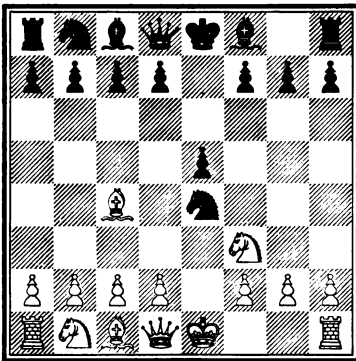
Dritter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 49.)

3. Lf1—c4

Dieser Zug ist nicht zu empfehlen: wenn Weiß nach Verlust des e-Bauern weiter auf Angriff spielt, ist die Verteidigung überwiegend, wenn er aber auf Rückgewinn des Bauern ausgeht, so erhält Schwarz ein gutes Spiel, und Weiß büßt den Vorteil des Anzuges ein.

Stellung nach dem 3. Zuge.



3. Sf6×e4

Mit 3. . . ., Sb8—c6, was nicht so stark ist, entsteht das Zweispringerspiel im Nachzuge (vgl. daselbst).

I

4. d2—d3! Se4—c5

5. Sf3×e5 d7—d5

6. Lc4—b3 Sc5×b3

7. a2×b3 Lf8—d6

8. d3—d4 0—0

und Schwarz hat ein gutes Spiel.

II (Vgl. I oben.)

4. Sf3×e5? d7—d5

5. Lc4—b3

Auf 5. Se5×f7 folgt 5. . . ., Dd8—e7! und gewinnt. Auch 5. Dd1—e2, Lf8—c5; 6. d2—d3, d5×c4!; 7. De2×e4, 0—0; 8. De4×c4, Dd8—e7; 9. f2—f4, Sb8—c6; 10. Dc4—e4, Tf8—e8!; 11. Ke1—d1, De7—h4; 12. g2—g3, Dh4—h5†; 13. Kd1—d2, Sc6×e5; 14. f4×e5, Te8×e5 ist für Schwarz günstig.

5. Dd8—g5!

6. Se5×f7

Oder 6. d2—d4, Dg5×g2; 7. Dd1—f3, Dg2×f3; 8. Se5×f3, Lc8—e6 und Schwarz hat bei guter Stellung einen Bauern mehr.

6. Dg5×g2

Auf 6. . . ., Ke8×f7 wird Weiß mit 7. d2—d3, Dg5×g2; 8. Lb3×d5† fortfahren.

7. Th1—f1 Sb8—c6!

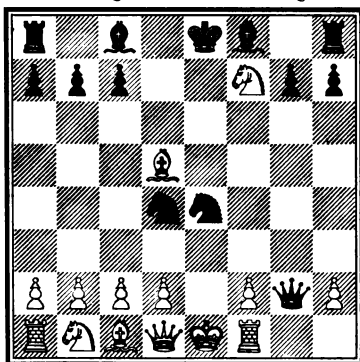
Hiermit hält Schwarz den Angriff fest, denn der Springer droht mit Vorteil nach d4 zu gehen.

8. Lb3×d5

Auf 8. Sf7 × h8 folgt 8., Lc8—h3; 9. Dd1—e2, Sc6—d4; 10. De2—d3, Sd4—f3†; 11. Ke1—d1, Lh3—g4 und gewinnt. Spielt Weiß 8. d2—d3 oder 8. d2—d4, so setzt Schwarz den Angriff vorteilhaft mit 8., Lc8—h3 fort.

8. Sc6—d4

Stellung nach dem 8. Zuge.



A

9. d2—d3

Auf 9. Sf7 × h8? folgt 9., Lc8—g4 mit Damengewinn.

9. Sd4—f3†

10. Ke1—e2 Lc8—g4

11. Ld5 × e4 Sf3 × h2†

12. Ke2—d2 Sh2 × f1†

13. Kd2—e1 Dg2—g1

14. f2—f3 Lf8—b4†

15. c2—c3 Sf1—g3†

16. Ke1—d2 Dg1—f2†

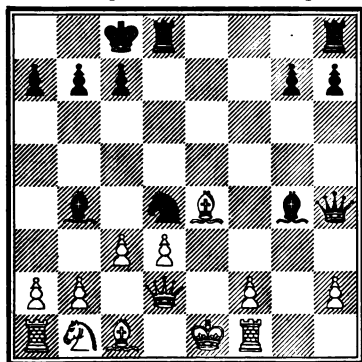
nebst Matt im nächsten Zuge.

B (Vgl. A oben.)

9. Sf7—e5	Lc8—h3
10. Ld5—c4	Se4—g5
11. Dd1—h5†	g7—g6
12. Se5 × g6	Lh3—g4

und Schwarz gewinnt.

Stellung nach dem 13. Zuge.



C (Vgl. A oben.)

9. Sf7—g5	Dg2 × g5
10. Ld5 × e4	Dg5—h4
11. d2—d3	Lc8—g4
12. Dd1—d2	Lf8—b4 }!
13. c2—c3	0—0—0 }!

a

14. c3 × b4	Th8—e8
15. Dd2—c3	Sd4—f3†
16. Ke1—e2	Sf3—g1††
17. Ke2—e1	Te8 × e4†

und Schwarz gewinnt.

b (Vgl. a oben.)

14. Dd2—f4	Th8—e8
15. Ke1—d2

Oder 15. Tf1—g1, Sd4—f3†; 16. Ke1—f1, Sf3 × h2† und gewinnt.

15.	Te8 × e4
16. Df4 × e4	Dh4—h6†
17. De4—e3	Td8—e8
18. De3 × h6	Te8—e2†
19. Kd2—d1	Te2 × f2†
20. Kd1—e1	Tf2—e2†
21. Ke1—d1	Te2 × h2†

und Schwarz gewinnt.

c (Vgl. a S. 57.)

14. Tf1—g1	Th8—e8
15. Ke1—f1	Te8 × e4
16. d3 × e4	Dh4—h3†
17. Tg1—g2	Lg4—f3
18. Dd2—g5	Sd4—e6

und Schwarz steht auf Gewinn.

III (Vgl. I S. 56.)

4. Dd1—e2	d7—d5
5. Lc4—b3

Wegen 5. Sf3 × e5, Lf8—c5! vgl. II S. 56, Anmerkung zum 5. Zuge betreffend die Variante 4. Sf3 × e5?, d7—d5; 5. Dd1—e2, Lf8—c5, welche mit der vorliegenden durch Zugumstellung identisch ist.

5.	Sb8—c6
6. d2—d3	Se4—c5
7. Sf3 × e5	Sc6—d4
8. De2—e3	Sc5 × b3
9. Se5—c6†	Lf8—e7
10. Sc6 × d8	Sd4 × e2†
11. Ke1—e2	Sc2 × e3
12. a2 × b3	Se3—f5

mit Gewinnstellung für Schwarz.

IV (Vgl. I S. 56.)

4. Sb1—c3
-----------	------

Hiermit verzichtet Weiß im Interesse des Angriffs auf den Rückgewinn des Bauern.

A

4.	Se4 × c3
---------	----------

Dieser Zug bildet nicht die stärkste Verteidigung, er überläßt dem Anziehenden eine allzu große Terrainfreiheit.

5. d2 × c3	f7—f6†
------------	--------

Unvorteilhaft ist 5., d7—d6 wegen 6. Sf3—g5, Lc8—e6;
7. Lc4×e6, f7×e6; 8. Dd1—f3.

6.	0—0	d7—d6
7.	Sf3—h4	Dd8—e7
8.	Dd1—h5†	Ke8—d8
9.	f2—f4	Lc8—e6
10.	Lc4×e6	De7×e6
11.	f4×e5	d6×e5
12.	Sh4—g6	Lf8—c5†
13.	Kg1—h1	Th8—e8
14.	Dh5×h7	De6—g8
15.	Dh7—h3	Dg8—e6
16.	Dh3—f3	c7—c6

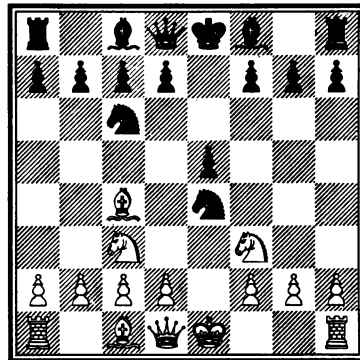
und die Spiele stehen ziemlich gleich.

B (Vgl. A S. 58.)

4. Sb8—c6!

Hiermit sichert sich Schwarz das Übergewicht: Weiß gerät in eine ungünstige Stellung, wenn er auf Rückgewinn des Bauern spielt, anderenfalls aber behält Schwarz den gewonnenen Bauern ohne Positionsnachteil.

Stellung nach dem 4. Zuge.



a

5. Lc4×f7† Ke8×f7
6. Sc3×e4 d7—d5
7. Se4—g5†
Oder 7. Sf3—g5†, Kf7—e8!;
8. Dd1—f3, Dd8—e7 und gewinnt.

7. Kf7—g8

8. d2—d3 h7—h6

und Schwarz steht besser.

b (Vgl. a oben.)

5.	Sc3×e4	d7—d5
6.	Lc4—b5	d5×e4
7.	Sf3×e5	Dd8—g5!
8.	Se5×c6	Dg5×b5
9.	Sc6—d4	Db5—g5
10.	Ke1—f1	Dg5—f6
11.	Sd4—e2	Lf8—c5
12.	Dd1—e1	0—0

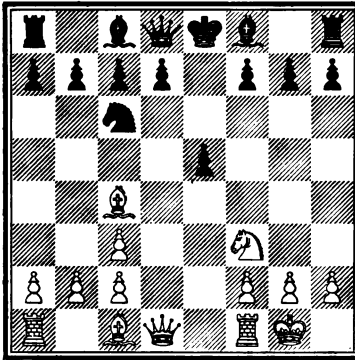
und Schwarz hat das bessere Spiel.

c (Vgl. a S. 59.)

5. 0—0

Indem Weiß durch die Rochade sich schnell entwickelt, versucht er den Angriff unter Verzichtleistung auf den Rückgewinn des Bauern festzuhalten. Das Spiel gestaltet sich bei dieser Fortsetzung verwickelter als bei den unter a und b betrachteten. Schwarz muß äußerst vorsichtig spielen, um den Angriff zu parieren, was jedoch bei korrekter Verteidigung keineswegs unmöglich ist.

Stellung nach dem 6. Zuge von Weiß.



5. Se4 × c3

In Betracht kommt auch 5., Lf8—e7, worauf 6. Sc3 × e4, d7—d5 zu einer ähnlichen Stellung wie in Variante b. führt.

6. d2 × c3 Dd8—e7!

Der einzige Zug, der zur Verteidigung genügt. Wie leicht hier Schwarz in Nachteil kommen kann, möge folgende Variante zeigen: 6., f7—f6?; 7. Sf3—h4, Sc6—e7; 8. Lc4—d3, d7—d5; 9. Dd1—h5†, Ke8—d7; 10. f2—f4, e5—e4; 11. Ld3 × e4, d5 × e4; 12. Tf1—d1† und Weiß gewinnt.

- | | |
|-------------|----------|
| 7. Tf1—e1 | d7—d6 |
| 8. Sf3—g5 | Sc6—d8* |
| 9. f2—f4 | f7—f6 |
| 10. f4 × e5 | d6 × e5 |
| 11. Dd1—h5† | g7—g6 |
| 12. Dh5—h4 | Lf8—g7 |
| 13. Sg5—e4 | Lc8—e6 |
| 14. Lc4—b3 | Le6 × b3 |
| 15. a2 × b3 | Sd8—e6 |

Der Angriff von Weiß ist jetzt abgeschlagen, und Schwarz hat den Besitz des gewonnenen Bauern behauptet.

Vierter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 49.)

3. d2—d4

Hiermit sucht Weiß durch schnelle Entwicklung seiner Streitkräfte in Vorteil zu kommen. Schwarz wird bei dieser Behandlung der Eröffnung unter Umständen einen oder sogar zwei Bauern gewinnen, setzt sich aber infolgedessen einem gefährlichen Angriff aus, weshalb es wohl ratsamer ist, nicht auf Bauerngewinn auszugehen,

sondern lediglich auf Sicherstellung seiner Position Bedacht zu nehmen. Wir betrachten beide Spielarten, die erstere unter I, die letztere unter II.

I

- | | | |
|----|-------|---------|
| 3. | | e5 × d4 |
| 4. | e4—e5 | |

A

- | | | |
|----|--------|--------|
| 4. | | Sf6—e4 |
| 5. | Dd1—e2 | |

Weiß spielt mit diesem Zuge auf Angriff und giebt einen Bauern auf. Mit 5. Dd1 × d4 ergibt sich ein gleiches Spiel.

a

- | | | |
|----|----------|------------------------------------|
| 5. | | Se4—c5 |
| 6. | Sf3 × d4 | Lf8—e7 |
| 7. | Sb1—c3 | Sc5—e6 |
| 8. | Sd4 × e6 | d7 × e6 |
| 9. | De2—g4 | und Weiß hat das überlegene Spiel. |

b (Vgl. a oben.)

- | | | |
|----|----------|--------------------------|
| 5. | | Lf8—b4† |
| 6. | Ke1—d1 | d7—d5 |
| 7. | e5 × d6 | f7—f5 |
| 8. | d6 × c7 | Dd8 × c7 |
| 9. | Sf3 × d4 | und Weiß ist im Vorteil. |

B (Vgl. A oben.)

- | | | |
|----|------|--------|
| 4. | | Dd8—e7 |
|----|------|--------|

Hiermit tritt der gedachte Fall ein, daß Schwarz ein Bauernübergewicht erlangt, aber dem Gegner den Angriff überlassen muß.

- | | | |
|----|---------|--------|
| 5. | Lf1—e2! | Sf6—g4 |
| 6. | 0—0 | |

a

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 6. | | Sg4 × e5 |
| 7. | Tf1—e1 | Ke8—d8 |
| 8. | Sf3 × d4 | d7—d6 |
| 9. | f2—f4 | Se5—c6 |
| 10. | Le2—b5 | De7—f6 |
| 11. | Sb1—c3! | Lc8—d7 |
| 12. | Sd4—f3 | Ld7—e6 |

13. Sc3—e4 Df6—f5

14. Dd1—e2 und Weiß hat die bei weitem bessere Stellung, insbesondere ist die Entwicklung des schwarzen Spieles durch den Verlust der Rochade sehr erschwert.

b (Vgl. a S. 61.)

6. Sb8—c6
 7. Sf3×d4 Sg4×e5
 8. Tf1—e1 De7—d8
 9. Le2—b5 Lf8—e7
 10. Sd4—f5 0—0
 11. Sf5×e7† Dd8×e7
 12. Lb5×c6 d7×c6
 13. f2—f4 Tf8—d8
 14. Dd1—e2 und Weiß steht besser.

II (Vgl. I S. 61.)

3. Sf6×e4!
 Dieser Zug gleicht das Spiel aus.
 4. Lf1—d3 d7—d5
 5. Sf3×e5

A

5.

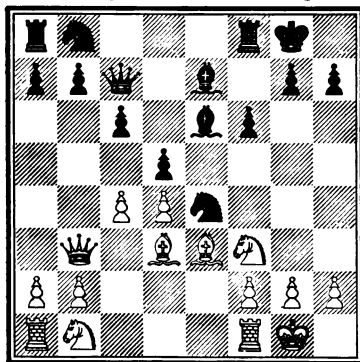
Lf8—e7!

Die schleunige Entwicklung des Königsfügels ist hier das Richtige.

6. 0—0 0—0
 7. Lc1—e3 f7—f6
 8. Se5—f3 Lc8—e6
 9. c2—c4 c7—c6
 10. Dd1—b3 Dd8—c7

Die Spiele sind in dieser Stellung ungefähr gleich. Fehlerhaft wäre aber 10., d5×c4 wegen 11. Db3×b7, c4×d3; 12. Db7×a8, Dd8—b6; 14. Sb1—c3!, Sb8—d7; 15. d4—d5 u. s. w.

Stellung nach dem 10. Zuge.



B (Vgl. A oben.)

5. c7—c5
 Dies ist weniger gut, Weiß kommt nun zum Angriff.
 6. Ld3—b5† Lc8—d7
 7. Se5×d7 Sb8×d7
 8. 0—0 a7—a6

Es drohte 9. d4 × c5. Falls 8., c5—c4, so 9. Dd1—e2 (droht 10. Lb5 × c4), Dd8—e7; 10. Tfl—e1 mit besserem Spiel.

9. Lb5 × d7† Dd8 × d7
10. f2—f3 Se4—f6
11. Tfl—e1† Ke8—d8

Auf 11., Lf8—e7 folgt natürlich 12. d4 × c5.

12. Lc1—g5 Lf8—e7
13. Sb1—c3 und Weiß hat das bessere Spiel.

Parteien zum russischen Springerspiel.

Nr. 7.

S. L. Kieseritzky.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sg8—f6
3. Sf3 × e5	Sf6 × e4?

Siehe S. 53 II.

4. Dd1—e2	Dd8—e7
5. De2 × e4	d7—d6
6. d2—d4	f7—f6
7. f2—f4	Sb8—d7
8. Sb1—c3	f6 × e5
9. Sc3—d5

Besser ist wohl vorher 9. fe, siehe S. 54.

9.	Sd7—f6
10. Sd5 × f6†	g7 × f6
11. Lf1—b5†	c7—c6

Schwarz beabsichtigt hiermit, im Interesse eines starken Angriffs die Qualität aufzugeben. Einer korrekten Verteidigung würde dieses Opfer zwar nicht Stand halten, es ist aber trotzdem vom Standpunkte des Meisters aus einem etwas schwächeren Spieler gegenüber recht wohl anwendbar.

12. Lb5 × c6†	b7 × c6
13. De4 × c6†	Ke8—f7
14. Dc6 × a8	Lc8—b7

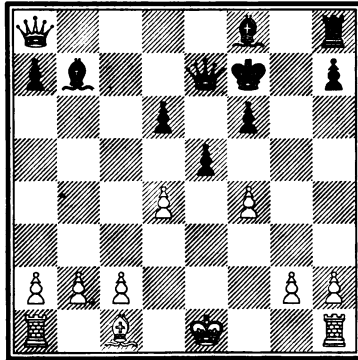
(Vgl. Diagramm.)

15. Da8 × a7?

Das Schlagen dieses Bauern führt den Verlust der Partie herbei; 15. Db8 war der korrekte und zur Verteidigung völlig ausreichende Zug. Spielt Schwarz darauf 15., ed†; 16. Kd1, Lg2:, so folgt 17. Db3† nebst Th1—e1 und Weiß bleibt bei

genügend sicherer Stellung im Mehrbesitze der Qualität. Auf 15., Lg7 aber darf Weiß ohne Gefahr den Bauer a7 nehmen, weil dann die in dieser Partie so verhängnisvolle Besetzung der g-Linie durch den feindlichen Turm nicht eintreten kann.

Stellung nach dem 14. Zuge.



15.	e5 × d4†
16. Ke1—f2

Auf 16. Kd1 oder f1 verliert Weiß durch das Läufereschach die Dame.

16.	Th8—g8!
----------	---------

Der als vortrefflicher Angriffsspieler bekannte Meister erzwingt nun Schlag auf Schlag den Sieg.

17. Th1—g1	De7—e4
18. g2—g3

Ebensowenig kann sich Weiß durch 18. Ld2 retten, wegen 18., Tg2†; 19. Tg2:, Dg2†; 20. Ke1, Dg1†; 21. Ke2, d3†, und die weiße Dame geht verloren.

18.	De4 × c2†
----------	-----------

19. Kf2—f1

Auf 19. Ke1 setzt Schwarz den Angriff mit 19., De4†; 20. K~, Lg7 u. s. w. fort.

19. Dc2—d1†
 20. Kf1—f2 Dd1—f3†
 21. Kf2—e1 Lf8—g7
 22. Da7 × d4 Tg8—e8†
 23. Ke1—d2 Te8—e2†
 24. Kd2—d1 Te2—f2†
 25. Kd1—e1 Df3—e2 ‡

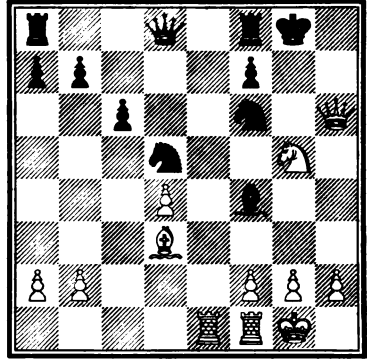
17. Dg6 × h6† Kh8—g8

18. Ta1—e1 Sd7—b6

19. Lc4—d3 Sb6—d5

20. Sf3—g5 Ld6—f4

Stellung nach dem 20. Zuge.



21. Te1—e3!

Sehr fein gespielt; Schwarz muß dieses Qualitätsoffer annehmen, weil sonst Th3 geschieht.

21. Lf4 × e3

Auf 21., Se3: gewinnt Weiß durch 22. fe, Le3‡; 23. Kh1, Dd4; 24. Lh7†, Kh8; 25. Lc2†, Kg8; 26. Tf6..

22. f2 × e3 Dd8—a5

Schwarz ist auf alle Fälle verloren.

23. Ld3—h7† Kg8—h8

24. Tf1 × f6 und Weiß gewinnt.

Nr. 8.

F. W. Potter. J. Mason.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sg1—f3 Sg8—f6
 3. Sf3 × e5 d7—d6
 4. Se5—f3 Sf6 × e4
 5. d2—d4 d6—d5
 6. Lf1—d3 Lf8—d6

Wir haben 6., Le7 als stärkeren Zug angeführt, siehe S. 51.

7. 0—0 0—0
 8. c2—c4 c7—c6
 9. Dd1—c2 Se4—f6!
 10. Lc1—g5

Auch dies ist eine gute Fortsetzung.

10. h7—h6
 11. Lg5—e3 d5 × c4
 12. Ld3 × c4 Lc8—g4
 13. Sb1—d2 Sb8—d7

Hier hätte Schwarz 13., Kh8 spielen sollen; der Grund hierfür wird in den nächsten Zügen ersichtlich.

14. Le3 × h6

Ein chancenreiches Opfer.

14. Lg4 × f3?

Die richtige Antwort bestand in 14., gh; 15. Dg6†, Kh8; 16. Dh6†, Kg8 und, wenn Weiß nicht remis halten will, sondern mit Sg5 den Angriff forciert, so kann sich Schwarz durch Lf5 verteidigen.

15. Sd2 × f3 g7 × h6
 16. Dc2—g6† Kg8—h8

Nr. 9.

(Gespielt im Turnier zu New-York 1889.)

J. Gunsberg. M. Weiß.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sg1—f3 Sg8—f6
 3. Sf3 × e5 d7—d6
 4. Se5—f3 Sf6 × e4
 5. d2—d4 d6—d5
 6. Lf1—d3 Sb8—c6
 7. 0—0 Lf8—e7
 8. Tf1—e1

Eine Abweichung von der gebräuchlichen Fortsetzung 8. c4.

8. Lc8—g4
9. c2—c3

Besser ist entweder 9. Le4; de 10. Te4; Lf3; 11. Df3; Sd4; oder 9. c4, womit die Partie mit Zugumstellung in das theoretische Fahrwasser einlenkt (siehe S. 52 b 1).

9. f7—f5!
10. Sb1—d2 0—0
11. Dd1—b3 Kg8—h8
12. Db3 × b7

Das Bauernopfer des Nachziehenden ist berechtigt, denn Weiß verliert viele Tempi, ehe er seine Dame wieder ins Spiel bringt.

12. Tf8—f6

Schwarz geht nun direkt zum Angriff gegen den feindlichen Königsflügel über.

13. Db7—b3 Ta8—b8
14. Db3—c2 Tf6—g6
15. b2—b3 Le7—d6
16. Ld3—e2 Lg4—h3
17. Le2—f1 Dd8—f6
18. g2—g3?

Eine viel stärkere Verteidigung bot 18. Te3.

18. Lh3 × f1
19. Kg1 × f1

Weiß will den König von der g-Linie wegbringen, thäte aber besser, mit dem Springer zu schlagen und dann Kg2 zu spielen.

19. Tb8—f8

Schwarz hat nun seine Streitkräfte vortrefflich zum Angriff geordnet

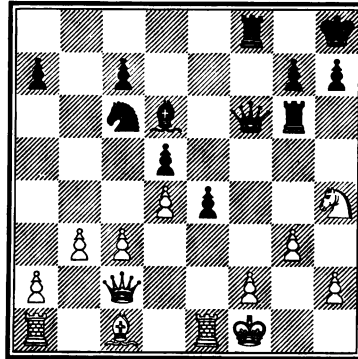
20. Sd2 × e4?

Auf diesen Fehlzug erzwingt Schwarz in glänzender Weise einen raschen Sieg, indessen wäre Weiß wohl auch bei bestem Spiele schließlich verloren.

20. f5 × e4
21. Sf3—h4

v. d. Lasa. VI. Auf.

Stellung nach dem 21. Zuge von Weiß.



21. Tg6 × g3!

Ein weitberechnetes Opfer, welches die Partie entscheidet.

22. h2 × g3 Ld6 × g3
23. Kg1—g2

Auf 23. Sg2 würde Schwarz durch 23., Lf2; 24. Lf4!, Le1; 25. Ke1; g5 gewinnen.

23. Lg3 × h4
24. Lc1—e3 Df6—f3+
25. Kg2—h2 Lh4—e7!

Schwarz führt die ganze Partie im besten Stile.

26. Kh2—g1

Es drohte Tf5.

26. Tf8—f6
27. Kg1—f1 Df3—g4!

Wiederum ein feiner Zug, der die Absicht des Anziehenden, mit 28. Dd1, Dh3+; 29. Ke2 seinen König in Sicherheit zu bringen, durchkreuzt.

28. Dc2—d1 Tf6—f3
29. Ta1—c1

Auf 29. Ke2 würde jetzt 29., Te3+; 30. Ke3; Lg5+; 31. f4, e4+; 32. Kd3, Df5+ zum Siege führen.

29. Dg4—h3+

Aufgegeben. Weiß kann nicht 30. Kg1 spielen, wegen 30., Ld6, und ebensowenig 30. Ke2, wegen 30., Te3+; 31. Kd2 (wenn 31. fe, so 31., Dg2+), Td3+.

Nr. 10.

(Gespielt im internationalen Turnier zu Wien 1882.)

S. Winawer. J.H. Blackburne.

Weiß. Schwarz.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sg8—f6 |
| 3. Sb1—c3 | |

In der Partie geschah zuerst Sc3 und dann Sf3.

- | | |
|---------|-------|
| 3. | d7—d6 |
|---------|-------|

Auch diese Verteidigung ist gut und sicher.

- | | |
|-------------|---------|
| 4. d2—d4 | e5 × d4 |
| 5. Dd1 × d4 | Lf8—e7 |

Zu genau derselben Stellung gelangten wir bei der Analyse der Philidor'schen Verteidigung im Königspringerspiel (siehe S. 41 a).

- | | |
|-----------|------|
| 6. Lc1—g5 | 0—0 |
| 7. 0—0—0 | |

Weiß will der Partie einen lebhaften Charakter verleihen. Vorsichtiger wäre es gewesen, mit 7. Le2 die kurze Rochade vorzubereiten.

- | | |
|--------------|----------|
| 7. | Sb8—c6 |
| 8. Dd4—d2 | Lc8—e6 |
| 9. a2—a3 | a7—a6 |
| 10. h2—h3 | b7—b5 |
| 11. Lg5 × f6 | Le7 × f6 |
| 12. Sc3—d5 | Le6 × d5 |
| 13. e4 × d5 | Sc6—e7 |
| 14. g2—g3 | |

Dieser Bauer müßte zwei Schritte gehen und hiermit das Signal zu einem Rochadenangriff geben, der jedenfalls den Gegner beschäftigen und an der Durchführung seiner eigenen Angriffspläne hindern würde.

- | | |
|-----------|--------|
| 14. | Se7—g6 |
| 15. h3—h4 | Tf8—e8 |
| 16. h4—h5 | |

In dieser Form hat der Angriff keine Aussicht; 16. Ld3 wäre am Platze gewesen.

- | | |
|------------|--------|
| 16. | Sg6—e5 |
| 17. Sf3—d4 | b5—b4! |

Ein geistreiches Bauernopfer zum Zwecke der Öffnung der b-Linie.

Weiß sollte sich auf dasselbe gar nicht einlassen, sondern mit dem Bauer vorbeiziehen.

- | | |
|--------------|------|
| 18. Dd2 × b4 | |
|--------------|------|

Wenn der a-Bauer nimmt, so folgt 18., a5; 19. ba, c5!.

- | | |
|------------|--------|
| 18. | Ta8—b8 |
| 19. Db4—a4 | Se5—f3 |

Blackburne liefert nun ein Meisterwerk kräftiger und glänzender Angriffsführung.

- | | |
|------------|------|
| 20. Sd4—b3 | |
|------------|------|

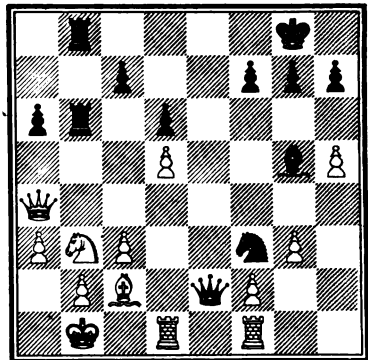
Noch das beste: auf 20. Sf3: spielt Schwarz 20., Lb2†; 21. Kb1 oder Kd2, Df6!.

- | | |
|------------|--------|
| 20. | Dd8—e7 |
| 21. Lf1—d3 | |

Etwas ist wohl 21. Lg2 vorzuziehen, doch behält auch dann Schwarz mit 21., De5; 22. c3!, De2 die überlegene Stellung.

- | | |
|------------|---------|
| 21. | Tb8—b6 |
| 22. c2—c3 | Te8—b8 |
| 23. Ld3—c2 | De7—e2 |
| 24. Th1—f1 | Lf6—g5† |
| 25. Kc1—b1 | |

Stellung nach dem 25. Zuge von Weiß.



- | | |
|----------|---------|
| 25. | Sf3—d2† |
|----------|---------|

Es folgt nun eine Menge schöner und fein durchdachter Wendungen.

- | | |
|--------------|------|
| 26. Td1 × d2 | |
|--------------|------|

Auf 26. Sd2: kommt Schwarz durch 26., Tb2†; 27. Ka1, Ld2: in entscheidenden Vorteil.

26. Lg5 × d2
 27. Tf1—d1 Tb6 × b3!

Dieser Zug in Verbindung mit dem darauf folgenden, sichert den Gewinn.

28. Lc2 × b3 Ld2 × c3!
 29. Lb3—c2

Weiß hat nichts anderes; auf 29. bc gewinnt Schwarz durch 29., Dd1.; 30. Ka2, Dd2†.

29. Tb8 × b2†
 30. Kb1—c1 Tb2—b8
 31. Da4—e4 Tb8—b1!

Ein brillantes Schlußmanöver.

32. Kc1 × b1

Natürlich nicht 32. Lb1: wegen Db2†.

32. De2—b5†
 33. De4—b4 Lc3 × b4
 34. a3 × b4 Db5 × b4†
 35. Kb1—c1 a6—a5

Schwarz schlägt nun die letzten Widerstandsversuche des Gegners kurzer Hand nieder.

36. Td1—d2 a5—a4
 37. Lc2—b1 a4—a3
 38. Lb1—a2 f7—f5
 39. Kc1—d1 Db4—g4†
 40. Kd1—e1 Dg4 × h5
 41. Td2—c2 Dh5—h1†
 42. Ke1—d2 Dh1—f3
 43. Kd2—e1 Df3—e4†
 44. Ke1—d1 f5—f4!

Um den h-Bauern frei zu machen.

45. g3 × f4 De4 × f4
 46. Kd1—e1 Df4—e4†,
 47. Ke1—d1 h7—h5
 48. Tc2—c4 De4—h1†
 49. Kd1—e2 Dh1—a1
 50. Tc4—c2 h5—h4

Aufgegeben.

Nr. 11.

(Gespielt im Turnier zu Breslau 1889.)

Dr. Tarrasch. J. Mason.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sg1—f3 Sg8—f6

3. Sf3 × e5 d7—d6
 4. Se5—f3 Sf6 × e4
 5. d2—d3

Hiermit lenkt Weiß in die französische Partie ein. (Siehe daselbst.)

5. Se4—f6
 6. d3—d4 d6—d5
 7. Lf1—d3 Lf8—e7
 8. 0—0 Lc8—g4

Diese Fesselung erweist sich in der Folge als wirkungslos, weshalb 8., 0—0 besser gewesen wäre.

9. c2—c3!

Dieser Zug hat den doppelten Zweck, einerseits der Dame die Möglichkeit eines eventuellen Eingreifens auf dem Damenflügel zu geben, andererseits wenn Schwarz c7—c5—c4 spielt, das Feld c2 für den Läufer frei zu machen. Der Königsläufer steht auf d3 oder c2 resp. d6, c7 in Stellungen, wie die vorliegende, deshalb besonders gut, weil er nach erfolgter kurzer Rochade des Gegners das Feld h7 (h2) angreift.

9. Sb8—d7
 10. Tf1—e1 0—0
 11. Lc1—f4 Tf8—e8

Es drohte durch Lc7: ein Bauer verloren zu gehen.

12. Sb1—d2

Siehe Anmerkung zum 8. Zuge.

12. Sd7—f8
 13. Dd1—b3!

Weiß erkennt mit scharfem Blicke, daß der feindliche Damenflügel etwas schwach ist, und nimmt mit aller Energie den Angriff gegen denselben auf.

13. b7—b6
 14. Sf3—e5 Sf8—e6
 15. Lf4—g3 a7—a6

Schwarz ist zu diesem Sicherungszuge gezwungen, denn es droht Lb5 nebst Sc6; es geht nun aber mindestens ein Bauer für Schwarz verloren.

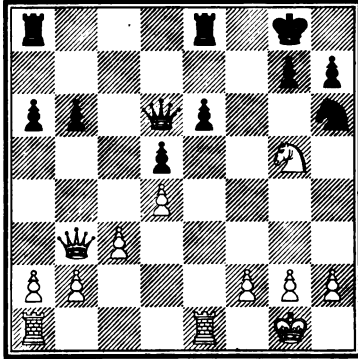
16. Se5 × g4 Sf6 × g4
 17. Ld3—f5 Le7—g5?
 18. Sd2—f3?

Mit 18. f4 konnte Weiß eine Figur

gewinnen, z. B. 18., Sf4; 19. Lg4, Sd3; 20. Te2 oder 18., Lf4; 19. Lf4, Sf4; 20. Lg4, Te1†; 21. Te1; Dh4; 22. Dd1.

18. Sg4—h6
 19. Lf5 × e6 f7 × e6
 20. Lg3 × c7 Dd8 × c7
 21. Sf3 × g5 De7—d6

Stellung der Partie nach dem 21. Zuge.



Schwarz hat einen wichtigen Bauern verloren, und sein Spiel weist im übrigen noch verschiedene schwache Punkte auf, gegen welche sein Gegner, der große Schachstratege, nun in meisterhafter Weise die Streitkräfte richtet.

22. Db3—e2! g7—g6
 23. Dc2—d3! Sh6—f7

Weiß drohte Dd3—h3.

24. Sg5 × f7 Kg8 × f7
 25. Te1—e5 Ta8—a7
 26. Ta1—e1 Kf7—g7

Wegen der Drohung 27. Df3† nebst 28. Td5:

27. Dd3—e2 Ta7—e7

Ein Bauer geht auf alle Fälle verloren, und Schwarz giebt daher lieber den weniger wichtigen a-Bauern auf.

28. De2 × a6 Dd6—c6

Schwarz will mit Ta8 einen Bauern wieder gewinnen.

29. Da6—e2 b6—b5

Schwarz sieht sich trotz der Minderzahl seiner Bauern genötigt, selbst auf Damentausch zu spielen, weil

ihm sonst durch h2—h4 und g2—g4 ein gefährlicher Angriff auf dem Königsfügel droht.

30. h2—h4 Dc6—c4
 31. h4—h5 Dc4 × e2
 32. Te1 × e2

Weiß hat den Gegner tauschen lassen, um die feindlichen Bauern nicht zu verbinden.

32. Kg7—f6
 33. Te2—e3 Te8—a8
 34. a2—a3 Ta8—b8

Wenn auf beiden Seiten im Endspiele noch zwei Türme vorhanden sind, so pflegt die Übermacht eines oder auch zweier Bauern nicht immer zum Gewinne auszureichen, und in vielen Fällen muß die überlegene Partei sehr umsichtig operieren. Das vorliegende Endspiel ist von didaktischem Werte.

35. Kg1—f1 Tb8—a8
 36. Kf1—e2 Ta8—g8
 37. Ke2—d3 Tg8—e8
 38. Kd3—c2

Weiß bringt den Vorteil der unbeschränkten Aktionsfreiheit seines Königs zu entscheidender Geltung.

38. Te8—c8
 39. Kc2—b3 Tc8—c6
 40. Te3—f3† Kf6—g7
 41. Te5—g5! Tc6—c8

Auf 41., Kh6 würde 42. Tfg3 folgen. Schlägt nun Schwarz den h-Bauern, so spielt Weiß f4 und dann Th3 mit Mattdrohung, zieht aber Schwarz 42., Tg7, so dringt der weiße König über b4 und c5 ungehindert in das feindliche Lager ein.

42. h5 × g6 h7—h6
 43. Tg5—g4 Tc8—c4
 44. Tf3—f7†

Durch den Turmtausch wird der Sieg für den Anziehenden wesentlich erleichtert.

44. Te7 × f7
 45. g6 × f7† Kg7 × f7
 46. Tg4—g8 Tc4—a4
 47. Tg3—h3 Kf7—g6

48. Th3—f3 Kg6—g7
 49. Kb3—c2!

Das Zurückspielen des Königs nach dem Centrum bildet den einfachsten Weg zum Gewinn.

49. Ta4—a8

50. Kc2—d3 Kg7—g6
 51. Kd3—e3 Kg6—g7

52. Ke3—f4 Kg7—f6

53. Tg3—h3 Ta8—h8

54. g2—g4 Th8—h7

55. Th3 × h6†! Aufgegeben.

Vierte Spielart.

Die italienische Partie oder das Giuoco piano.

1. e2—c4

e7—e5

2. Sg1—f3

Sb8—c6

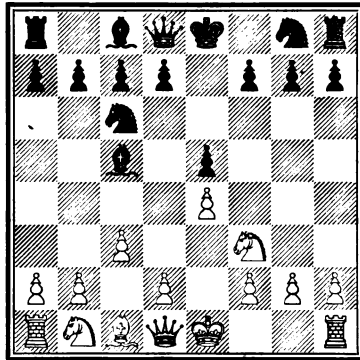
Die Deckung des Bauern e5 durch den Damenspringer gilt im allgemeinen als die sicherste und beste. Schwarz befestigt seine Stellung durch Sb8—c6 scheinbar vollkommen und gebietet vorläufig dem Angriff des Gegners Stillstand, es ergibt sich jedoch in der Folge, daß Weiß nach einigen Vorbereitungsziigen wieder zum Angriff gelangt; die Art und Weise, wie Schwarz sich zu verteidigen hat, hängt von dem dritten Zuge des Weißen ab. Wir betrachten hier zuörderst folgendes Spiel.

3. Lf1—c4

Lf8—c5

Die beiderseitige Entwicklung des Königsläufers, welcher von c4 resp. c5 aus den schwächsten Punkt im feindlichen Lager, den Bauern f2 resp. f7, bedroht, stellt die italienische Partie her, so genannt, weil sie zuerst von italienischen Autoren behandelt wurde.

Stellung nach dem 4. Zuge von Weiß.



Erster Angriff.

4. c2—c3

Weiß beabsichtigt mit diesem Zuge sein Centrum zu verstärken und durch d2—d4 zugleich den feindlichen Läufer anzugreifen. Obwohl der Zug c2—c3 für die Entwicklung der Streitkräfte keine momentane Förderung bedeutet, verbessert er doch die weiße Stellung, und zwar aus dem Grunde, weil er einen Tempogewinn vorbereitet, welcher in der alsbald erfolgenden Zurückdrängung des feindlichen Läufers bestehen soll.

Erste Verteidigung.

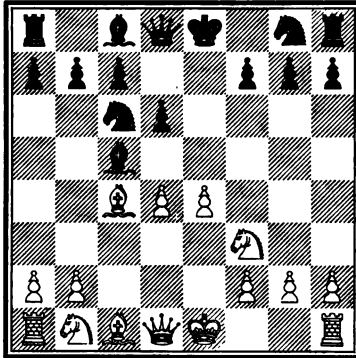
4. d7—d6

Schwarz verhält sich mit diesem Zuge gänzlich passiv gegenüber dem ihm drohenden Vorstoß des feindlichen Damenbauern und bekommt infolge dessen ein etwas, wenn auch nur wenig, ungünstigeres Spiel.

5. d2—d4 e5 × d4

6. c3 × d4

Stellung nach dem 6. Zuge von Weiß.



I

6. Lc5—b4?

Dies ist nicht gut; Schwarz bringt seinen Läufer mit diesem Zuge in eine gefährliche Stellung.

7. Ke1—f1!

Am besten. 7. Lc1—d2, Lb4 × d2†; 8. Sb1 × d2, Sg8—f6 führt nur zum Ausgleich.

A

7. Lc8—g4

8. Dd1—a4!

Weiß droht jetzt mittels 8. d4—d5 eine Figur zu gewinnen.

8. Lg4 × f3

9. g2 × f3 Dd8—d7

10. Lc4—b5 und Weiß gewinnt, denn auf 10.,

Sg8—e7 folgt 11. d4—d5 mit Figurgewinn.

B (Vgl. A oben.)

7. Dd8—d7

8. Dd1—a4 Lb4—a5

9. Sb1—a3 La5—b6

10. Lc4—b5 a7—a6

11. d4—d5 a6 × b5

12. Da4 × a8 und Weiß gewinnt.

C (Vgl. A oben.)

7. Lb4—a5

8. Dd1—a4 Lc8—d7

9. d4—d5 Sc6—e5

10. Da4 × a5 Se5 × c4

11. Da5—c3 Ld7—b5

12. Dc3 × g7 Sc4—d2†

13. Kf1—e1 Sd2 × f3†
 14. g2 × f3 mit entscheidendem Übergewicht des Anziehenden.

II (Vgl. I S. 70.)

6. Lc5—b6!
 7. Sb1—c3

Weiß entwickelt sofort seinen Damenspringer, um den Bauern e4 zu decken, da Schwarz denselben im nächsten Zuge mit Sg8—f6 anzugreifen droht.

A

7. Lc8—g4
 8. Lc4—b5 Lg4 × f3
 9. g2 × f3[†] Dd8—h4
 10. 0—0 und Weiß steht besser.

B (Vgl. A oben.)

7. Sg8—f6!
 8. Lc4—b5 Lc8—d7
 9. Lb5 × c6 Ld7 × c6
 10. Dd1—d3 0—0
 11. 0—0 Tf8—e8
 12. Tf1—e1 h7—h6
 13. Lc1—f4 Dd8—e7
 14. Sf3—d2 und die weiße Stellung ist wegen der geschlossenen Mittelbauern vorzuziehen.

Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 70.)

4. Dd8—f6

Hiermit setzt Schwarz die Dame dem feindlichen Angriffe aus. Es ist im allgemeinen nicht ratsam, in der Eröffnung die Dame so frühzeitig herauszubringen.

5. d2—d4 Lc5—b6

Auf 5., e5 × d4 folgt 6. e4—e5, Sc6 × e5; 7. Dd1—e2 und Weiß gewinnt eine Figur.

6. 0—0 d7—d6
 7. Lc1—g5 Df6—g6
 8. d4 × e5 d6 × e5
 9. Sf3 × e5! Dg6 × g5
 10. Se5 × f7 Dg5—c5
 11. Lc4—d5 Sg8—f6
 12. Sf7 × h8 Lc8—g4
 13. Dd1—b3 und Weiß ist im Vorteil.

Dritte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 70.)

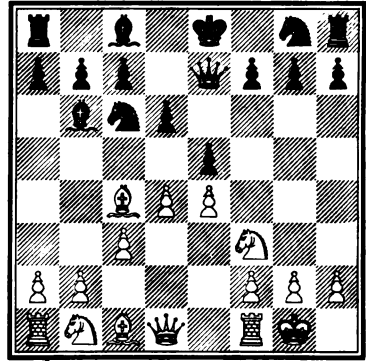
4. Dd8—e7

Auch diese Verteidigung ist nicht ganz ausreichend. Schwarz kann dieselbe auch mit 4., Lc5—b6 einleiten, es folgt dann 5. d2—d4, Dd8—e7; 6. 0—0, d7—d6 mit derselben Stellung wie bei 4., Dd8—e7 (vgl. die Züge 5 und 6).

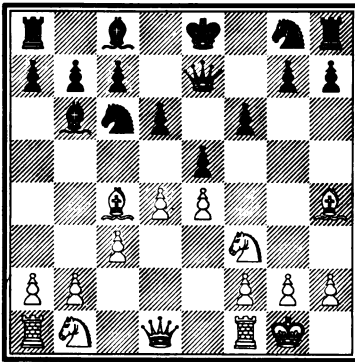
5. 0—0 d7—d6

6. d2—d4 Lc5—b6

Stellung nach dem 6. Zuge.



Stellung nach dem 8. Zuge von Weiß.



I
7. Lc1—g5 f7—f6
8. Lg5—h4

A
8. g7—g5?

Weiß hat sich zu weit vorgewagt und Schwarz kann infolge dessen das bessere Spiel bekommen, wie man aus Variante B ersehen wird. Mit dem Zuge 8., g7—g5 geht aber Schwarz zu hastig auf den Gewinn des Läufers aus und gerät

durch einen geistreichen Gegenangriff des Anziehenden in Nachteil.

9. Sf3 × g5!

Das Opfer ist hier korrekt, denn Weiß erhält einen außerordentlich starken Angriff.

9. f6 × g5

10. Dd1—h5+

a
10. Ke8—d8
11. Lh4 × g5 Sg8—f6
12. Dh5—h6 Th8—f8
13. f2—f4 e5 × d4
14. e4—e5 d4 × c3+
15. Kg1—h1 c3 × b2
16. e5 × f6 Tf8 × f6
17. Dh6 × f6 b2 × a1D
18. Df6 × a1 Lb6—d4
19. Lg5 × e7+ Kd8 × e7
20. Sb1—c3 und Weiß gewinnt.

b (Vgl. a S. 72.)

- | | |
|--|---------|
| 10. | Ke8—d7! |
| 11. Lh4 × g5 | De7—f8 |
| 12. Lc4—f7 | Sc6—e7 |
| 13. d4 × e5 | h7—h6 |
| 14. Lg5—h4 | Th8—h7 |
| 15. e5—e6† | Kd7—d8 |
| 16. e4—e5 | d6—d5 |
| 17. Dh5—f3 | c7—c6 |
| 18. c3—c4 | Kd8—c7 |
| 19. Df3—a3 und Weiß hat das bessere Spiel. | |

B (Vgl. A S. 72.)

- | | |
|---------|--------|
| 8. | h7—h5! |
|---------|--------|

Dieser Zug macht der weißen Dame das Feld h5 unzugänglich und paralyisiert so den feindlichen Angriff.

- | | |
|----------|------|
| 9. h2—h3 | |
|----------|------|

Da Weiß gegenüber dem drohenden Vorstoß g7—g5 jetzt nicht mehr mit der Möglichkeit des Springeropfers rechnen kann, so ist er genötigt, seinem Läufer ein Rückzugfeld zu eröffnen.

- | | |
|-------------|----------|
| 9. | g7—g5 |
| 10. Lh4—g3 | h5—h4 |
| 11. Lg3—h2 | g5—g4 |
| 12. h3 × g4 | Lc8 × g4 |
| 13. Lc4—b5 | 0—0—0 |

Die Rochade geschieht, um den Angriff auf der anderen Seite mit Nachdruck fortzusetzen, obgleich der schwarze König nun ebenfalls angegriffen werden kann.

- | | |
|--------------|------|
| 14. Lb5 × c6 | |
|--------------|------|

Dieser Zug ist besser als 14. d4—d5. Der Springer hätte sich zwar nach b8 zurückziehen müssen, aber der Läufer b6 wäre frei geworden, und überdies würde dann das schwarze Centrum sehr fest werden.

- | | |
|-------------|---------|
| 14. | b7 × c6 |
| 15. a2—a4 | a7—a5 |
| 16. Dd1—d3 | h4—h3 |
| 17. Sb1—d2 | h3 × g2 |
| 18. Tf1—e1 | De7—h7 |
| 19. b2—b4 | e5 × d4 |
| 20. c3 × d4 | Dh7—h5 |

und der Angriff von Schwarz ist äußerst chancenreich; wenn Weiß 21. b4 × a5, Lb6 × a5; 22. Dd3—a6† spielt, so folgt 22., Kc8—d7; 23. d4—d5, Lg4 × f3 und Schwarz gewinnt.

II (Vgl. I S. 72.)

- | | |
|-----------|--------|
| 7. a2—a4! | a7—a5. |
|-----------|--------|

Geht der schwarze a-Bauer nur einen Schritt, so folgt 8. b2—b4,

Sg8—f6; 9. a4—a5, Lb6—a7; 10. b4—b5, a6×b5; 11. Lc4×b5 zum Vorteil für Weiß.

A

8. Lc1—e3!	Lc8—g4
9. d4×e5	Sc6×e5
10. Lc4—b5†	Ke8—f8
11. Le3×b6	c7×b6

und Schwarz steht nicht gut, da er einen lästigen Doppelbauern hat und nicht mehr rochieren kann.

B (Vgl. A oben.)

8. h2—h3

Dieser Zug ist nicht gut, weil er dem Gegner Zeit läßt, sich zu entwickeln.

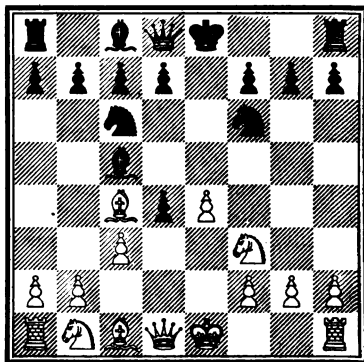
8.	Sg8—f6
9. Tf1—e1	0—0
10. Sb1—a3	h7—h6
11. Sa3—c2	e5×d4
12. c3×d4	Sf6×e4
13. Lc4—d5	Lc8—f5
14. Ld5×c6

Auf 14. Dd1—d3 folgt 14., Se4—g3, auf 14. Sf3—d2 hingegen mit Vorteil 14., Se4×f2.

14.	b7×c6
15. Sf3—d2	Tf8—e8
16. f2—f3	Se4—c3
17. b2×c3	Lf5×c2
18. Te1×e7	Lc2×d1
19. Te7×e8†	Ta8×e8
20. Lc1—b2	Ld1—c2

mit besserem Spiele.

Stellung nach dem 5. Zuge.



Vierte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 70.)

4. Sg8—f6!

Am besten. Schwarz entwickelt mit diesem Zuge eine wichtige Figur und greift den feindlichen Königsbauern zugleich an.

I

5. d2—d4 e5×d4

A

6. c3 × d4	Lc5—b4†
7. Lc1—d2	Lb4 × d2†

Wegen 7., Sf6 × e4; 8. Ld2 × b4, Sc6 × b4; 9. Lc4 × f7†, vgl. die Partie Albin—Dr. Tarrasch (S. 87 unten).

8. Sb1 × d2	d7—d5
-------------	-------

Zulässig ist auch die Fortsetzung 8., Sf6 × e4; 9. Sd2 × e4, d7—d5; 10. Lc4 × d5, Dd8 × d5; 11. 0—0, Lc8—g4.

9. e4 × d5	Sf6 × d5
10. Dd1—b3	Sc6—e7
11. 0—0	0—0
12. Tf1—e1	c7—c6

mit gleichem Spiele (vgl. die Partie Schiffers—Harmonist S. 84).

B (Vgl. A oben.)

6. e4—e5
----------	------

a

6.	Sf6—e4
---------	--------

Hier steht der Springer nicht gut, denn Weiß kann ihn, wie wir sehen werden, gegen drei Bauern erobern.

7. Lc4—d5
-----------	------

Die Spielart 7. Dd1—e2, d7—d5; 8. e5 × d6, Lc8—f5 wäre für Schwarz günstig.

7.	Se4 × f2
---------	----------

Die Deckung durch 7., f7—f5 ergibt ein sehr ungünstiges Spiel für Schwarz.

8. Ke1 × f2	d4 × c3†
9. Kf2—g3!

Minder günstig würde sich der König nach f1, aber am wenigsten gut nach e1 zurückziehen. Auf g3 steht der König sicher, ohne seine Offiziere am Ausrücken zu hindern.

9.	c3 × b2
10. Lc1 × b2	Sc6—e7

Schwarz muß, da er einen Offizier weniger hat, zunächst darauf sehen, eine in allen Punkten gedeckte Position zu erlangen. Erst wenn dies geschehen, können die Bauern ohne Gefahr vordringen.

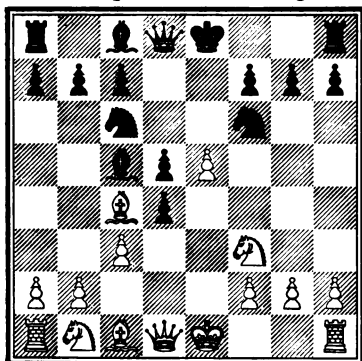
11. Dd1—c2	d7—d6
12. Ld5—e4	Se7—g6
13. Sb1—d2	c7—c6
14. Ta1—d1

Die weißen Figuren sind so gut entwickelt, daß Schwarz nur mit großer Vorsicht seine Bauern vorrücken können. Das weiße Spiel dürfte daher den Vorzug verdienen.

b (Vgl. a oben.)

6.	d7—d5!
---------	--------

Stellung nach dem 6. Zuge.



1

7. Lc4—b5
 Der beste Zug, den Weiß hat.
 7. Sf6—e4
 8. c3 × d4
 Oder 8. Lb5 × c6†, b7 × c6;
 9. c3 × d4, Lc5—b6; 10. Sb1—c3,
 c6—c5; 11. d4 × c5, Se4 × c3; 12.
 b2 × c3, Lb6 × c5; 13. Sf3—d4,
 0—0; 14. 0—0, Lc5—b6 mit
 gleichem Spiele.
 8. Lc5—b6
 9. 0—0 0—0
 10. Sb1—c3 f7—f5
 11. e5 × f6 Se4 × f6
 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

2 (Vgl. 1 oben).

7. Lc4—b3

Mit diesem Rückzuge des Läufers, welcher weniger gut als der oben betrachtete Zug 7. Lc4—b5 ist, überläßt Weiß dem Gegner die Initiative, da der Springer c6 nicht gefesselt ist, wie dies bei 7. Lc4—b5 der Fall war.

7. Sf6—e4
 8. c3 × d4 Lc5—b4†
 9. Lc1—d2 Se4 × d2
 10. Sb1 × d2 Lc8—g4
 11. Lb3—a4

Weiß muß nun nachträglich mit Tempoverlust den Springer c6 fesseln, um den Bauern d4 zu schützen.

11. 0—0

und Schwarz droht, demnächst mittels f7—f6 die f-Linie seinem Turme zu öffnen und zum Angriffe überzugehen.

3 (Vgl. 1 oben.)

7. e5 × f6?

Das Nehmen ist noch ungünstiger für Weiß als 7. Lc4—b3, denn Schwarz bekommt nun, indem er den Läufer c4 schlägt, fünf Bauern gegen drei auf dem Damenflügel, und sein vorher ungenügend geschützter d-Bauer erhält eine Deckung durch die Dame. Weiß gewinnt zwar, wie wir sehen werden, einen Bauern auf dem Königsflügel im 8. Zuge, allein dieser Gewinn ist illusorisch, da der eine weiße Bauer soweit in das feindliche Lager vorgedrungen ist, daß ihm jede

Unterstützung durch andere Bauern fehlt, und er auf die Dauer nicht gehalten werden kann.

7.	d5 × c4
8. f6 × g7	Th8—g8
9. Lc1—g5	f7—f6!

Schwarz gibt im Interesse des Angriffs einen Bauern auf; andernfalls würde sich der weiße Läufer eventuell auf f6 festsetzen.

10. Dd1—e2†	Dd8—e7
11. Lg5 × f6	De7 × e2†
12. Ke1 × e2	d4—d3†
13. Ke2—d1	Lc8—g4
14. h2—h3	Lg4 × f3†
15. g2 × f3	Ke8—f7
16. Sb1—d2!	Kf7 × f6
17. Sd2—e4†	Kf6 × g7
18. Se4 × c5	Sc6—e5

und Schwarz hat ein ausgezeichnetes Spiel.

II (Vgl. I S. 74.)

5. Sf3—g5?

Dieser Angriff ist verfrüht; Schwarz wird bei richtigem Gegenspiel den Springer von g5 wieder vertreiben und so mit Tempogewinn sich entwickeln. Indessen ist es nicht leicht, die geeigneten Züge für die Verteidigung zu finden.

5. 0—0!

A

6. f2—f4 d7—d5!

Der verlockende Zug 6., h7—h6, um den Springer anzugreifen, ist wegen 7. Sg5 × f7!, Tf8 × f7; 8. Lc4 × f7†, Kg8 × f7; 9. f4 × e5 u. s. w. fehlerhaft.

7. e4 × d5

Auf 7. f4 × e5 gewinnt Schwarz durch 7., Sf6—g4; 8. d2—d4, d5 × e4; 9. h2—h3, Lc5—e7 und auf 7. Lc4—b5 durch 7., Sf6 × e4; 8. Sg5 × e4, d5 × e4; 9. Lb5 × c6, e5 × f4.

7. Sf6 × d5

8. Dd1—h5 Lc8—f5

und Schwarz steht gut.

B (Vgl. A oben.)

6. d2—d3 h7—h6

7. h2—h4 d7—d6!

Wenn Schwarz 7., h6 × g5 zieht, so erzwingt Weiß durch 8. h4 × g5, Sf6—h7; 9. Dd1—h5, Tf8—e8; 10. Dh5 × f7† u. s. w. den Sieg.

8. Sg5—f3 und Schwarz hat das besser entwickelte Spiel. Weiß war zum Rückzuge des Springers genötigt, weil Schwarz

jetzt die Möglichkeit hatte, nach $h6 \times g5$, $h4 \times g5$ durch $Sf6-g4$ der feindlichen Dame das Feld $h5$ abzuschneiden.

III (Vgl. I S. 74).

5. $b2-b4$	$Lc5-b6$
6. $b4-b5$	$Sc6-a5$
7. $Sf3 \times e5$	$0-0$

Schwarz giebt den Bauern vorübergehend auf, da Weiß denselben doch nicht behaupten kann.

8. $Dd1-a4$
-------------	------

Weiß muß den Läufer $c4$ decken, denn es droht durch $d7-d6$ eine Figur verloren zu gehen.

8.	$d7-d6$
9. $Se5-f3$	$Sa5 \times c4$
10. $Da4 \times c4$	$Sf6 \times e4$

und die Spiele stehen gleich.

IV (Vgl. I S. 74.)

5. $d2-d3$	$d7-d6$
6. $Lc1-e3$	$Lc5-b6$

Schwarz vermeidet den Abtausch der Läufer, um dem Gegner nicht die freie f -Linie zu machen, welche nach beiderseitiger Rochade eine Angriffsbasis für Weiß bilden würde.

7. $Sb1-d2$
-------------	------

A

7.	$Lc8-e6$
8. $Lc4-b5$	$0-0$
9. $Lb5 \times c6$	$b7 \times c6$
10. $h2-h3$	$Sf6-d7$

Hiermit droht Schwarz, $f7-f5$ zu spielen.

11. $Le3 \times b6$	$a7 \times b6$
12. $g2-g4$	$d6-d5$

und die Spiele stehen ziemlich gleich.

B (Vgl. A oben.)

7.	$Sc6-e7$
8. $Sd2-f1$	$c7-c6$
9. $Dd1-c2$	$Se7-g6$
10. $0-0-0$	$0-0$

mit gleichem Spiel.

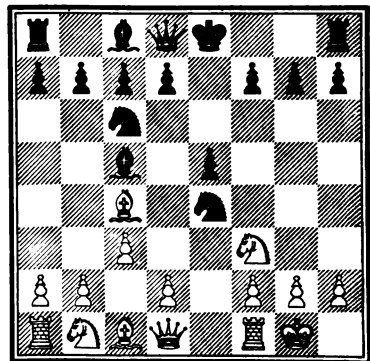
V (Vgl. I S. 74.)

5. $0-0$
----------	------

Dieses Bauernopfer ist nicht zu empfehlen.

5.	$Sf6 \times e4$
---------	-----------------

Stellung nach dem 5. Zuge.



A

6. d2—d4	d7—d5!
7. d4 × c5	d5 × c4
8. Dd1 × d8†	Ke8 × d8
9. Sb1—a3	Se4 × c5
10. Sa3 × c4	f7—f6
11. b2—b4	Sc5—e4
12. b4—b5	Sc6—e7
13. Lc1—b2	Lc8—e6

und Schwarz ist im Vorteile.

B (Vgl. A oben.)

6. Lc4—d5!

Hiermit versucht Weiß, den Bauern wiederzugewinnen.

6. Se4 × f2!

Schwarz bekommt auf diese Art Turm und zwei Bauern für zwei kleine Figuren, was ein völliges Äquivalent bildet. Mit 6., Se4—f6; 7. Ld5 × c6, d7 × c6; 8. Sf3 × e5, h7—h6 ergibt sich ein gleiches Spiel.

7. Tf1 × f2

Auf 7. Ld5 × f7†? folgt 7., Ke8 × f7; 8. Sf3 × e5†, Kf7—g8! zum Vorteile des Nachziehenden.

7. Lc5 × f2†

8. Kg1 × f2 Sc6—e7

und Schwarz hat das etwas bessere Spiel.

Fünfte Verteidigung.

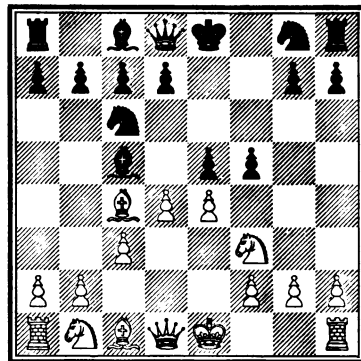
(Vgl. erste Verteidigung S. 70.)

4. f7—f5?

Das Gambit in der Rückhand ist fast immer verwerflich; auch hier führt es zu einem unvorteilhaften Spiele für Schwarz, denn die Entwicklung des Königsflügels ist dadurch sehr erschwert, daß bis auf weiteres der Läufer auf c4 die Rochade hindert, und unter Umständen der Angriff Sf3—g5 recht unangenehm für den Nachziehenden werden kann.

5. d2—d4

Stellung nach dem 5. Zuge von Weiß.



I

5.	f5 × e4
6. Sf3 × e5	Lc5—b6

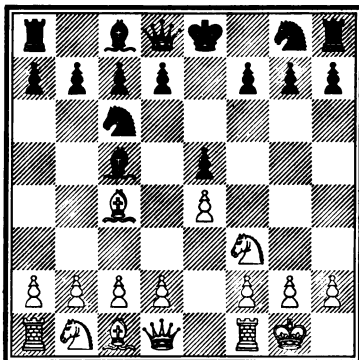
Auch bei 6., Sc6×e5; 7. Dd1—h5†, Se5—g6; 8. Lc4×g8, Th8×g8; 9. Dh5—d5, Ke8—f8; 10. Dd5×c5†, d7—d6; 11. Dc5—d5, Dd8—e7; 12. 0—0 hat Weiß das bessere und freiere Spiel.

- | | | |
|-----|-----------------------|--------|
| 7. | Dd1—h5† | g7—g6 |
| 8. | Lc4—f7† | Ke8—f8 |
| 9. | Lc1—h6† | Kf8—e7 |
| 10. | Lh6—g5† | Ke7—f8 |
| 11. | Se5×g6† | h7×g6 |
| 12. | Dh5×h8 | Dd8×g5 |
| 13. | Dh8×g8† | Kf8—e7 |
| 14. | 0—0 und Weiß gewinnt. | |

II (Vgl. I S. 79.)

- | | | |
|-----|---------------------------------|--------|
| 5. | | e5×d4 |
| 6. | Sf3—g5 | d7—d5 |
| 7. | Lc4×d5 | f5×e4 |
| 8. | Ld5×c6† | b7×c6 |
| 9. | Sg5×e4 | Lc5—b6 |
| 10. | Dd1—h5† | g7—g6 |
| 11. | Dh5—e5† | Dd8—e7 |
| 12. | c3×d4 | De7×e5 |
| 13. | d4×e5 | Lb6—d4 |
| 14. | f2—f4 | Lc8—f5 |
| 15. | Sb1—c3 | Ta8—b8 |
| 16. | Ke1—e2 und Weiß ist im Vorteil. | |

Stellung nach dem 4. Zuge von Weiß.



Zweiter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 69.)

4. 0—0

Die schleunige Entwicklung mittels der Rochade führt ebenfalls zu einem guten und sicheren Spiele für Weiß. Allerdings kommt es bisweilen vor, daß der Anziehende auf dem Königsflügel in die Defensive gerät, wenn Schwarz seinerseits lang rochiert und mit den Bauern auf dem Königsflügel vorgeht, bei sorgfältigem Spiele läßt sich aber diese Gefahr vermeiden.

Erste Verteidigung.

- | | | |
|----|-------|--------|
| 4. | | d7—d6 |
| 5. | c2—c3 | Lc8—g4 |

Wegen 5., Dd8—e7; 6. d2—d4 vgl. erster Angriff, dritte Verteidigung S. 71 fig.

6. Dd1—b3	Lg4 × f3
7. Lc4 × f7†	Ke8—f8
8. g2 × f3	Dd8—g5†
9. Kg1—h1	Dg5—f6
10. Lf7—h5	Lc5—b6
11. Db3—d1	g7—g6
12. Lh5—g4	h7—h5
13. Lg4—h3	g6—g5

Schwarz hat einen Bauern weniger, dafür aber etwas Angriff. Die Chancen mögen beiderseits ungefähr gleich sein.

Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 80).

4.	Sg8—f6
---------	--------

I

5. d2—d3
Wegen 5. c2—c3?, Sf6 × e4! vgl. V S. 78 ff.	
5.	d7—d6
6. Sb1—c3	Lc8—g4
7. Lc4—b5	Lg4—d7
8. Lc1—e3	0—0

mit gleichem Spiele.

II (Vgl. I oben.)

5. d2—d4
----------	------

Dieses Gambit ist als korrekt anzusehen. Schwarz hat eine genügende Verteidigung, wird aber schließlich sein materielles Übergewicht zu behaupten nicht imstande sein.

A

5.	Lc5 × d4
6. Sf3 × d4	Sc6 × d4
7. f2—f4	d7—d6
8. f4 × e5	d6 × e5
9. Lc1—g5	Lc8—e6
10. Sb1—a3

Mit 10. Lc4 × e6, Sd4 × e6; 11. Dd1 × d8†, Ta8 × d8; 12. Lg5 × f6, g7 × f6; 13. Tf1 × f6 gleicht sich das Spiel aus.

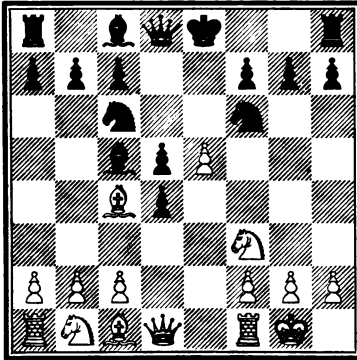
10.	Dd8—e7
11. c2—c3	Le6 × c4
12. Sa3 × c4	Sd4—e6

mit gleichem Spiele.

B (Vgl. A S. 81.)

5. e5 × d4!
 6. e4—e5 d7—d5

Stellung nach dem 6. Zuge.



- a
 7. Lc4—b5! Sf6—e4
 8. Sf3 × d4 Lc5 × d4
 9. Dd1 × d4 0—0
 10. Lb5 × c6 b7 × c6
 mit gleichem Spiele.

b (Vgl. a oben.)

7. e5 × f6? d5 × c4
 8. Tf1—e1†
 Auf 8. f6 × g7 folgt 8., Th8—g8; 9. Lc1—g5, Dd8—d5 oder 9. Tf1—e1†, Lc5—e7 zu Gunsten von Schwarz.
 Lc8—e6

8.
 9. Sf3—g5
 Oder 9. f6 × g7, Th8—g8; 10. Sf3—g5, Dd8—d5; 11. Sg5 × h7, Lc5—e7.

9. Dd8—d5!
 Fehlerhaft ist 9., Dd8 × f6 wegen 10. Sg5 × e6, f7 × e6; 11. Dd1—h5†, wie auch 9., 0—0 wegen 10. Te1 × e6, f7 × e6; 11. f6—f7†, Kg8—h8; 12. Dd1—h5.

10. Sb1—c3 Dd5—f5
 11. Sc3—e4 Lc5—b6

1

12. f6 × g7 Th8—g8
 13. Sg5 × f7 Ke8 × f7
 14. Se4—g5† Kf7 × g7
 15. Sg5 × e6† Kg7—h8
 und Schwarz ist im Vorteil.

2 (Vgl. 1 oben.)

12. Sg5 × f7 0—0!
 13. Sf7—g5 Ta8—e8
 14. f6 × g7 Kg8 × g7
 und Schwarz steht besser.

3 (Vgl. 1 oben.)

12. g2—g4! Df5—g6!
 13. f2—f4 0—0—0!

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 14. | f4—f5 | Le6 × f5 |
| 15. | g4 × f5 | Dg6 × f5 |

und Schwarz hat mit drei Bauern gegen eine Figur bei guter Stellung eher das überlegene Spiel.

III (Vgl. I S. 81.)

- | | | |
|----|--------|----------|
| 5. | b2—b4? | Lc5 × b4 |
| 6. | c2—c3 | Lb4—e7 |
| 7. | d2—d4 | 0—0 |

und Schwarz behauptet den Bauern ohne Positionsnachteil.

Partien zum Giuoco piano.

Nr. 12.

(Aus einem im Jahre 1861 gespielten Match.)

J. Kolisch. L. Paulsen.
Weiß. Schwarz.

- | | | |
|----|--------|----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. | Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. | 0—0 | Sg8—f6 |
| 5. | b2—b4 | Lc5 × b4 |
| 6. | c2—c3 | Lb4—e7 |
| 7. | d2—d4 | e5 × d4 |

Besser ist hier 7., 0—0.

- | | | |
|----|---------|----------|
| 8. | c3 × d4 | Sf6 × e4 |
|----|---------|----------|

Auf das Nehmen dieses zweiten Bauern sich einzulassen, ist sehr gefährlich.

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 9. | d4—d5 | Sc6—a5 |
| 10. | Lc4—d3 | Se4—c5 |
| 11. | Lc1—a3! | |

Ein starker Zug.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 11. | | Sc5 × d3 |
| 12. | Dd1 × d3 | 0—0 |
| 13. | d5—d6 | |

Weiß nutzt seine Angriffschancen sehr energisch aus.

- | | | |
|-----|------|---------|
| 13. | | c7 × d6 |
|-----|------|---------|

Besser ist es, mit dem Läufer zu nehmen.

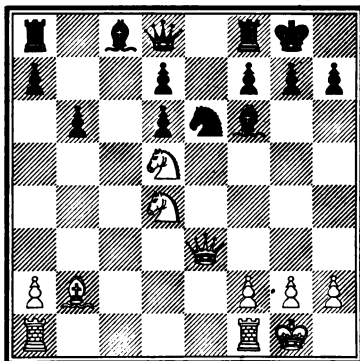
- | | | |
|-----|--------|---------|
| 14. | Sb1—c3 | b7—b6 |
| 15. | Sc3—d5 | Sa5—b7? |

Schwach gespielt; die beste Verteidigung bestand in 15., Lb7 und Aufgeben der Qualität; z. B.

15., Lb7; 16. Se7†, De7; 17. Ld6; De4; 18. De4; Le4; 19. Lf8; Tf8; und Schwarz hat zwei Bauern für die Qualität, was in der vorliegenden Stellung als genügendes Äquivalent anzusehen ist.

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 16. | La3—b2! | Sb7—c5 |
| 17. | Dd3—e3 | Sc5—e6 |
| 18. | Sf3—d4 | Le7—f6 |

Stellung nach dem 18. Zuge.



Weiß hat ein überwiegendes Angriffsspiel; am besten würde Schwarz wohl noch 18., f5 spielen, um die Drohung Sf5 aufzuheben. Nach dem Textzug beendet Weiß die Partie mit einer eleganten, scharf berechneten Schlußwendung.

- | | | |
|-----|---------|------|
| 19. | Sd4—c6! | |
|-----|---------|------|

Ein sehr schönes Opfer.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 19. | | d7 × c6 |
| 20. | Sd5 × f6† | g7 × f6 |
| 21. | De3—h6 | d6—d5 |

Auch andere Züge können, wie leicht ersichtlich, das drohende Verderben nicht aufhalten.

- | | |
|--------------|-------------|
| 22. Lb2 × f6 | Dd8—d6 |
| 23. f2—f4 | Tf8—e8 |
| 24. Tf1—f3 | Aufgegeben. |

Nr. 13.

(Gespielt im Turnier zu Frankfurt a. M. 1887.)

E. Schiffers. M. Harmonist.

Weiß. Schwarz.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. c2—c3 | Sg8—f6 |
| 5. d2—d4 | e5 × d4 |
| 6. c3 × d4 | Lc5—b4† |
| 7. Lc1—d2 | Lb4 × d2 |
| 8. Sb1 × d2 | d7—d5 |

Über 8., Se4: siehe S. 75 A.

- | | |
|------------|----------|
| 9. e4 × d5 | Sf6 × d5 |
| 10. Dd1—b3 | Sc6—e7 |
| 11. 0—0 | 0—0 |
| 12. Tf1—e1 | c7—c6 |
| 13. a2—a4 | Dd8—c7 |

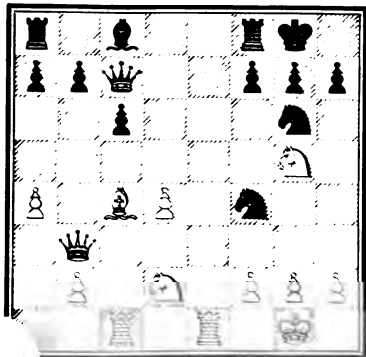
13., Db6 ist hier der bessere Zug.

- | | |
|-------------|--------|
| 14. Ta1—c1! | Sd5—f4 |
| 15. Sf3—g5! | |

Der Beginn eines glänzend durchgeführten Angriffs.

- | | |
|----------|--------|
| 15. | Se7—g6 |
|----------|--------|

Stellung nach dem 15. Zuge.



- | | |
|--------------|------|
| 16. Te1—e8!! | |
|--------------|------|

Ein weitberechnetes, sehr elegantes Manöver, dabei durchaus korrekt.

- | | |
|----------|----------|
| 16. | Tf3 × e8 |
|----------|----------|

Hätte der Führer der schwarzen Steine die volle Tragweite der Kombination erkannt, so würde er sich durch 16., Le6 mit Verlust eines Bauern vor der drohenden Gefahr haben retten können.

- | | |
|---------------|--------|
| 17. Lc4 × f7† | Kg8—h8 |
|---------------|--------|

Auf 17., Kf8 gewinnt Weiß durch 18. Sh7†, Ke7; 19. Te1†, Le6!; 20. Te6†, Kd7; 21. Le8†, Te8; 22. Te8; Ke8; 23. Dg8†, Kd7; 24. Dg7† u. s. w.

- | | |
|---------------|----------|
| 18. Lf7 × e8 | Sf4—e2† |
| 19. Kg1—h1 | Se2 × c1 |
| 20. Sg5—f7† | Kh8—g8 |
| 21. Sf7—h6† | Kg8—f8 |
| 22. Db3—g8† | Kf8—e7 |
| 23. Le8 × g6! | |

Die stärkste Fortsetzung.

- | | |
|----------|---------|
| 23. | h7 × g6 |
|----------|---------|

Den Springer darf Schwarz nicht schlagen wegen 24. Df7† nebst Matt im nächsten Zuge.

- | | |
|---------------|--------|
| 24. Dg8 × g7† | Ke7—d8 |
| 25. Dg7—f8† | Kd8—d7 |
| 26. Sd2—e4! | |

Eine feine Schlußwendung.

- | | |
|----------|--------|
| 26. | Dc7—d8 |
|----------|--------|

Damenverlust oder Matt ist unvermeidlich. Wenn 26., b6, so 27. Dg7†, Kd8; 28. Sf7†, K~; 29. Sfd6†, Kd8; 30. Df8†, Kd7; 31. De8† und wenn 26., Ke6, so 27. Sg5†, Kd7!; 28. Dg7†, Kd8; 29. Sh7† u. s. w.

- | | |
|-------------|-------------|
| 27. Df8—d6† | Kd7—e8 |
| 28. Se4—f6† | Aufgegeben. |

Mit dieser Partie errang Schiffers den auf dem Frankfurter Turnier für die brillianteste Partie ausgesetzten Spezialpreis.

Nr. 14.

(Gespielt im Wiener Turnier 1882.)

J. Mason. S. Winawer.
Weiß. Schwarz.

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

3. Lf1—c4 Lf8—c5

4. d2—d8

Diese Fortsetzung ergibt ein ruhiges und sicheres Spiel.

4. d7—d6

5. Lc1—e3 Lc5—b6

6. Sb1—d2 h7—h6

7. Sd2—f1

Dieses Hinüberspielen des Damenspringers nach den Königsflügel zu Angriffszwecken wird in der vorliegenden Variante des Giuoco piano häufig angewandt.

7. Sg8—f6

8. h2—h3 Sc6—e7

9. Sf1—g3 c7—c6

10. Lc4—b3 Lb6 × e3

11. f2 × e3 Dd8—b6

12. Dd1—d2 a7—a5

Ein Zug ganz im Stile Winawers. Derartige Bauernvorstöße im Anfang oder in der Mitte der Partie sind immer eine zweischneidige Waffe.

13. c2—c3 a5—a4

14. Lb3—d1 Lc8—e6

15. 0—0 Db6—c7

Schwarz bereitet hiermit d6—d5 vor, die kurze Rochade wäre aber besser gewesen.

16. Sf3—h4 b7—b5

Dies ist nicht gut, weil nun die schwarzen Mittelbauern schwach werden.

17. Ld1—c2 c6—c5

18. Sg3—f5 Le6 × f5

19. Sh4 × f5 Se7 × f5

20. Tf1 × f5

Dies ist viel besser, als durch 20. ef die e-Bauern zu entdoppeln, denn Schwarz könnte dann durch d6—d5 seine Schwäche im Zentrum wieder gut machen.

20. Sf6—d7

21. Ta1—f1 f7—f6

22. Lc2—d1 a4—a3

Die Partie wird nun äußerst interessant.

23. Ld1—h5† Ke8—e7

Vorziehen ist 23., Kd8.

24. b2—b3 Th8—f8

25. Tf5—f3 Sd7—b6

26. Tf3—g3 Ke7—d8

27. Lh5—g4 Dc7—e7

28. Lg4—e2 Kd8—c7

29. d3—d4 c5—c4

30. Tf1—b1!

Weiß sichert sich mit Recht den Besitz der offenen b-Linie.

30. g7—g5

31. b3 × c4 b5 × c4

32. Tb1—b4 De7—e6

33. d4—d5 De6—c8

34. Le2 × c4 Sb6—a4!

35. Lc4—b5 Sa4—c5

Ein sehr gutes Feld für den Springer; Weiß hat aber bereits ein beträchtliches Übergewicht.

36. Dd2—e2 f6—f5

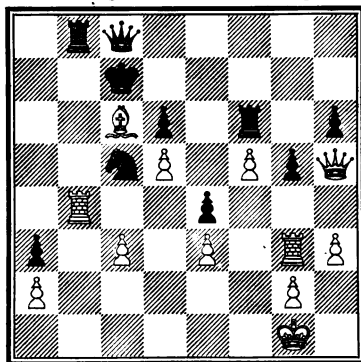
37. e4 × f5 e5—e4!

Der beste Zug an dieser Stelle.

38. Lb5—c6 Ta8—b8

39. De2—h5 Tf8—f6

Stellung nach dem 39. Zuge.



40. Tg3 × g5!!

Eine äußerst originelle und scharfsinnige Idee! .

40. h6 × g5

41. Dh5—h7† Sc5—d7

Falls 41., Kd8, so 42. Dh8†, Ke7 (wenn Ke7, so gleichfalls 43. Dg7†); 43. Dg7†, Tf7; 44. f6† und Weiß gewinnt.

42. Lc6 × d7 Dc8—g8

Auf 42., Dd7: folgt 43. Dd7†, Kd7:; 44. Tb8; Tf5:; 45. c4 nebst Tb3 zu Gunsten von Weiß.

43. Tb3—b7+!

Dieses zweite glänzende Turmpfer bildet die Pointe der geradezu raffiniert ausgedachten Kombination.

43. Kc7 × b7

44. Ld7—c8†† Kb7—a8

Auf 44., Kc8: verliert Schwarz nach 45. Dg8† nebst 46. Dg7† noch einen Turm.

45. Dh7 × g8 Tf6 × f5

46. Dg8—d8 Tf5 × d5

47. Dd8—d7 Tb8—b1†

48. Kg1—h2 Td5—d2

49. Dd7—c6† Ka8—b8

50. Dc6 × e4 Tb1—b2

51. Lc8—e6 Aufgegeben.

Eine Meisterpartie ersten Ranges!

Nr. 15.

(Gespielt im Londoner Turnier 1883.)

H. E. Bird. B. Englisch.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. Lf1—c4 Lf8—c5

4. c2—c3 Sg8—f6

5. b2—b4 Lc5—b6

6. d2—d3

Über 6. b5 siehe S. 78 III.

6. d7—d6

7. 0—0 0—0

8. Lc1—g5

Mit Rücksicht auf diesen Zug hätte Schwarz nicht rochieren, sondern lieber 7., Se7 spielen sollen.

8. Lc8—e6

9. Sb1—d2 Dd8—e7

10. a2—a4 a7—a6

11. a4—a5 Lb6—a7

12. Kg1—h1

Weiß beabsichtigt, mit Sg1 nebst f4 fortzusetzen.

12. h7—h6

13. Lg5—h4 Ta8—d8

Der f-Turm sollte hierhin gezogen werden, während der Damenturm zur Stütze des nunmehr schwach werden den Damenflügels auf a8 stehen bleiben mußte.

14. b4—b5!

Weiß erkennt die schwache Stelle im feindlichen Lager und geht sofort auf dem Damenflügel zum Angriff vor.

14. Le6 × c4

15. Sd2 × c4 a6 × b5

16. Sc4—e3 La7 × e3

Der Springer drohte, sich auf f5 festzusetzen.

17. f2 × e3 De7—e6

18. Dd1—b1 g7—g5

19. Lh4—g3 Sc6—a7

20. c3—c4! c7—c6

21. c4—c5 Sf6—h5

Stärker ist wohl 21., Sd7.

22. a5—a6!

Weiß führt den Flankenangriff mit Energie und Geschick.

22. b7 × a6

23. Ta1 × a6 De6—d7

24. d3—d4 Sh5 × g3†

25. h2 × g3 Sa7—c8

26. c5 × d6 f7—f6

27. Tf1—c1 Sc8 × d6

28. Tc1 × c6 Sd6—e8

29. Db1 × b5 g5—g4

30. Sf3—h4 e5 × d4

31. e3 × d4 Dd7 × d4

32. Sh4—f5 Dd4 × e4

Schwarz hat die Verteidigung gegen den gefährlichen Angriff des Gegners mit großer Umsicht geführt.

33. Te6—e6 Td8—d1†

34. Kh1—h2 De4—b1

35. Db5 × b1 Td1 × b1

36. Ta6—a7 Tb1—b5

37. Sf5 × h6† Kg8—h8

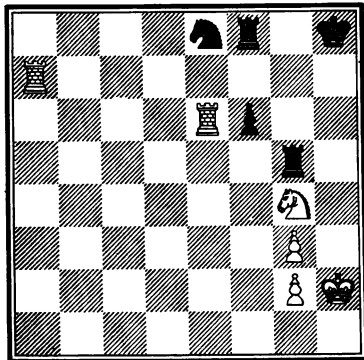
38. Sh6 × g4 Tb5—g5

(Siehe Diagramm S. 87.)

Es folgen nun so überraschende Wendungen, daß man glauben sollte,

ein kunstvoll kombiniertes Endspiel, und nicht das Ergebnis einer praktischen Partie vor sich zu haben.

Stellung nach dem 38. Zuge.



39. Te6 × e8! Tg5—h5†!

Wenn Schwarz den Turm nimmt, so gewinnt Weiß durch 40. Sf6.; Tg7 (zur Deckung des drohenden Matts); 41. Tg7.; Kg7.; 42. Se8†.

40. Kh2—g1 Tf8 × e8
41. Sg4 × f6 Th5—h1†

Schwarz könnte sich hier auch durch 41., Te1†; 42. Kf2, T5h1; 43. Th7†, Th7.; 44. Ke1: das Remis sichern.

42. Kg1 × h1 Te8—e1†
43. Kh1—h2 Te1—h1†!
44. Kh2 × h1 Patt.

Nr. 16.

(Gespielt im internationalen Turnier zu Bradford.)

J. Gunsberg. G. Mackenzie.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5
4. d2—d3	Sg8—f6
5. Sb1—c3	d7—d6
6. Lc1—g5	Le8—e6

Besser ist 6., Lb4.

7. Sc3—d5 Le6 × d5
8. Lc4 × d5 Se6—e7

9. Ld5—b3 c7—c6

Dieser Zug hat keinen rechten Zweck, am sichersten wäre die Fortsetzung 9., Sg6 nebst 0—0.

10. Dd1—e2 Dd8—d7
11. 0—0—0 Lc5—b6
12. d3—d4! Dd7—c7
13. d4 × e5 d6 × e5
14. Lg5 × f6 g7 × f6
15. Sf3—h4

Die schwarze Stellung weist mehrere schwache Punkte auf, gegen welche der Anziehende in zielbewußter Weise operiert.

15. Se7—g6

Auf 15., 0—0 würde Weiß durch 16. Dg4†, Sg6 (wenn 16., Kh8, so 17. Td7, Tg8; 18. Dh3); 17. Sg6.; hg; 18. Dg6†, Kh8; 19. Dh6†, Kg8; 20. Td3 gewinnen.

16. Sh4—f5 Lb6—c5

Auf die Dauer ist die schwarze Partie nicht mehr zu halten.

17. Sf5—h6 Th8—f8
18. De2—f3 Lc5—e7
19. Df3—h5

Hiermit droht 20. Lf7†, Tf7.; 21. Sf7.; Kf7.; 22. Dh7† u. s. w.

19. Le7—c5
20. Sh6—g4 De7—e7
21. Dh5—f5 Lc5—d4

Es giebt keine Rettung mehr für Schwarz.

22. Sg4 × f6† Ke8—d8
23. c2—c3 c6—c5
24. c3 × d4 c5 × d4
25. Kc1—b1!

Schwarz giebt auf, da er eine Figur weniger und außerdem die schlechtere Stellung hat; Weiß hat den Angriff in tadellosem Stile durchgeführt.

Nr. 17.

(Gespielt im internationalen Turnier zu Dresden 1892.)

A. Albin. Dr. S. Tarrasch.

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

- | | |
|------------|----------|
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. c2—c3 | Sg8—f6 |
| 5. d2—d4 | e5 × d4 |
| 6. c3 × d4 | Lc5—b4† |
| 7. Lc1—d2 | Sf6 × e4 |

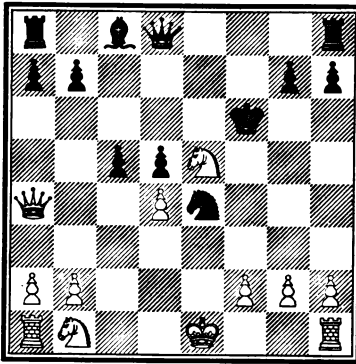
Auch diese Fortsetzung scheint nach neuesten Untersuchungen anwendbar zu sein.

- | | |
|--------------|----------|
| 8. Ld2 × b4 | Sc6 × b4 |
| 9. Lc4 × f7† | Ke8 × f7 |
| 10. Dd1—b3† | d7—d5 |
| 11. Sf3—e5† | Kf7—f6 |

Nach 11., Ke7; 12. Db4†, Dd6; 13. Db3, Te8 u. s. w. dürfte Weiß einen kleinen Positionsvorteil behaupten.

- | | |
|--------------|-------|
| 12. Db3 × b4 | c7—c5 |
| 13. Db4—a4 | |

Stellung nach dem 13. Zuge von Weiß.



- | | |
|----------|---------|
| 13. | Dd8—e8? |
|----------|---------|

Dieser Zug galt bis dahin als der beste, wurde jedoch durch diese Partie als ungünstig nachgewiesen. Indessen ist hiermit diese Variante des Giuoco piano nicht widerlegt, denn wie Dr. C. Schmid in Dresden ausführte, konnte Schwarz recht gut 13. Db6 spielen; z. B. 13., Db6; 14. Da3!, cd; 15. Sf3, Lg4 u. s. w.

mit gleichem Spiele, oder 14., Sc3, Td8; 15. 0—0, cd; 16. Se4†, dc; 17. Sc4, Dc5; 18. Sd2, Lf5 und Schwarz steht etwas besser.

- | | |
|-------------|--------|
| 14. Da4—d1! | Se4—g5 |
|-------------|--------|

Auf 14., cd würde 15. f4, g5; 16. g3 nebst Dd4: Weiß in Vorteil bringen.

- | | |
|-------------|--------|
| 15. f2—f4 | Sg5—e6 |
| 16. Sb1—c3! | g7—g6 |

Schwarz hat nichts besseres.

- | | |
|---------------|---------|
| 17. Sc3 × d5† | Kf6—g7 |
| 18. 0—0 | c5 × d4 |
| 19. f4—f5 | Se6—f4 |

Dieser Zug ermöglicht noch den längsten Widerstand, doch ist die Partie nicht mehr zu halten.

- | | |
|---------------|----------|
| 20. f5—f6† | Kg7—f8 |
| 21. Sd5—e7 | De8—b5 |
| 22. Tf1 × f4 | Db5 × e5 |
| 23. Dd1 × d4! | |

Der einfachste Weg zum Gewinn. Nach dem Damentausch ist Schwarz radikal verloren.

- | | |
|--------------|----------|
| 23. | De5 × d4 |
| 24. Tf4 × d4 | Lc8—e6 |
| 25. Td4—d6 | Kf8—f7 |
| 26. Ta1—e1 | Le6 × a2 |
| 27. Se7—d5! | |

Weiß spielt die Partie bis zum Schluß sehr fein und energisch.

- | | |
|--------------|-------------|
| 27. | Th8—d8 |
| 28. Te1—e7† | Kf7—f8 |
| 29. Td6 × d8 | Ta8 × d8 |
| 30. Sd5—c3 | La2—f7 |
| 31. Te7 × b7 | a7—a6 |
| 32. Tb7—a7 | Td8—d2 |
| 33. Sc3—e4! | Td2 × b2 |
| 34. Ta7—a8† | Lf7—e8 |
| 35. Se4—d6 | Aufgegeben. |

Auf 35., Te2 folgt natürlich 36. f7.

Fünfte Spielart.

Evansgambit.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—c4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | |

Der leitende Gedanke bei diesem Bauernopfer ist, durch Gewinn mehrerer Tempi im Falle der Annahme des Opfers die eigene Entwicklung derartig zu beschleunigen, daß man Aussicht hat, den Gegner erfolgreich anzugreifen. Schwarz wird jedenfalls, wie er auch spielen möge, nachdem er mit dem Läufer den Bauern genommen, mindestens zwei Tempi verlieren, und es ist demnach zweifelhaft, ob seine Stellung dadurch nicht mehr geschädigt wird, als der Gewinn eines Bauern wert ist. Die mannichfachsten Untersuchungen dieser Spielart haben bisher noch zu keinem endgiltigen Abschluß geführt, so viel läßt sich jedoch mit Sicherheit sagen, daß Weiß stets einen äußerst gefährlichen Angriff bekommt, wenn Schwarz hartnäckig auf Erhaltung seines materiellen Übergewichts bestehen will, andererseits aber wird bei frühzeitiger Rückgabe des Bauern mehr als Ausgleich sich für Weiß wohl nicht erzielen lassen.

Der Erfinder des geistreichen Gambits ist der im Jahre 1872 verstorbene Kapitän der englischen Marine W. D. Evans; derselbe wandte zuerst im Jahre 1824 diese Spielart an.

Erster Teil.

Annahme des Gambits.

- | | |
|---------|----------|
| 4. | Lc5 × b4 |
|---------|----------|

Die Annahme mittels 4., Sc6 × b4 führt durch Zugumstellung

(5. c2—c3, Sb4—c6; 6. 0—0) zu dem hier folgenden Spiele. Fehlerhaft wäre aber 5. Sf3 × e5 wegen der Antwort 5., Dd8—f6.

Stellung nach dem 5. Zuge von Weiß.

- | | |
|----------|------|
| 5. c2—c3 | |
|----------|------|

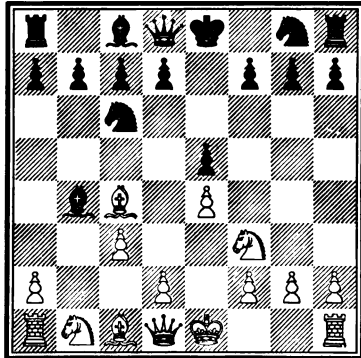
Erste Verteidigung.

- | | |
|---------|--------|
| 5. | Lb4—c5 |
| 6. 0—0 | |

I

- | | |
|---------|--------|
| 6. | d7—d6! |
|---------|--------|

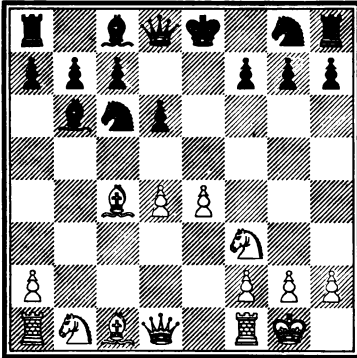
Am besten. Schwarz begegnet hierdurch dem drohenden Vorstoß der weißen Mittelbauern, welcher bei jedem anderen Zuge weit gefährlicher wird.



7. d2—d4 e5×d4

Schwarz kann ohne Nachteil 7., Lc5—b6 spielen, es folgt dann 8. d4×e5 mit Rückgewinn des Bauern und gleichem Spiele.

Stellung nach dem 8. Zuge.



8. c3×d4 Lc5—b6

Die jetzt entstandene Position bildet die Grundlage zu dem sogenannten Normalangriff.

Erster Angriff.

9. d4—d5

Der Vorstoß des Damenbauern wurde lange Zeit hindurch für die beste Fortsetzung an dieser Stelle gehalten, neuere Forschungen haben aber Verstärkungen der Verteidigung herausgefunden.

A

9. Sc6—e7

Der Springer nimmt auf e7 keinen glücklichen Platz ein, weil er dem Königsspringer dieses für letzteren häufig mit Vorteil zu besetzende Feld raubt. Auf 9., Sc6—e5? folgt 10. Sf3×e5, d6×e5; 11. Sb1—d2, Sg8—e7; 12. Lc1—a3 mit überlegenem Spiele. Auch die Opferkombination 11. Lc1—a3, Lb6—d4; 12. Sb1—d2, Ld4×a1; 13. Dd1×a1, f7—f6; 14. f2—f4 oder 13., Dd8—f6; 14. Sd2—f3 ist ganz gut anwendbar.

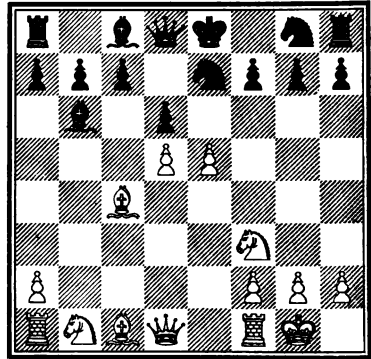
10. e4—e5!

a

10. Se7—g6
 11. e5—e6 f7×e6
 12. d5×e6 Sg8—e7
 13. Sf3—g5 0—0
 14. Sb1—c3

In Betracht kommt auch 14. Dd1—h5.

Stellung nach dem 10. Zuge von Weiß.



14. Sg6—e5

15. Lc4—b3 c7—c6

16. Sc3—a4 d6—d5

17. Sa4×b6 Dd8×b6

18. Lc1—a3 und Weiß steht besser.

b (Vgl. a S. 90.)

- | | |
|------------------------------------|----------|
| 10. | Lc8—g4 |
| 11. Dd1—a4† | Lg4—d7 |
| 12. Da4—b3 | Se7—g6 |
| 13. Sb1—c3! | Sg6 × e5 |
| 14. Sf3 × e5 | d6 × e5 |
| 15. d5—d6 | c7 × d6 |
| 16. Lc4 × f7† | Ke8—f8 |
| 17. Lf7 × g8 | Th8 × g8 |
| 18. Lc1—a3 mit überlegenem Spiele. | |

c (Vgl. a S. 90.)

- | | |
|--|-----------|
| 10. | Sg8—h6 |
| Steinitz hält diesen Zug für den besten. | |
| 11. Sb1—c3 | 0—0 |
| 12. Lc1 × h6 | g7 × h6 |
| 13. Sc3—e4 | d6 × e5 |
| 14. Sf3 × e5! | Se7—f5 |
| 15. Se5—g4 | Kg8—h8 |
| 16. Ta1—b1 | Dd8—h4 |
| 17. Tb1 × b6! | a7 × b6 |
| 18. Dd1—a1† | f7—f6! |
| 19. Sg4 × f6 | Sf5—g7 |
| 20. g2—g3 | Dh4—h3 |
| 21. Tf1—e1 | Dh3—f5 |
| 22. g3—g4 | Df5—f4 |
| 23. Sf6—h5 | Df4 × g4† |
| 24. Se4—g3 | Tf8—g8 |
| 25. Te1—e7 und Weiß gewinnt. | |

B (Vgl. A S. 90.)

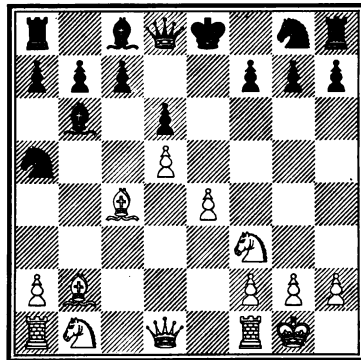
9. Sc6—a5!

Dieser Zug ist der beste, obwohl der Springer vorläufig auf a5 keinen Wirkungskreis hat, da ihm alle Felder abgeschnitten sind. Es zeigt sich aber in der Folge, daß Schwarz auf dem Damenflügel mit den Bauern zum Angriff vorgehen kann, und der Springer bildet dabei eine starke Stütze.

10. Lc1—b2!

Weiß braucht den Läufer nicht sogleich von c4 fortzuziehen, da auf Sa5 × c4 die Figur durch Dd1—a4† zurückgewonnen wird, der Läuferzug nach b2 bedroht aber außerdem noch Schwarz mit Verlust des Königsturmes.

Stellung nach dem 10. Zuge von Weiß.



a

10. Sg8—e7!

Dieses geistreiche Bauernopfer hat L. Paulsen in die Praxis eingeführt.

11. Lc4—d3!

Der Bauer g7 darf nicht genommen werden, denn auf 11. Lb2×g7? folgt 11., Th8—g8; 12. Lg7—d4, Sa5×c4; 13. Dd1—a4†, Dd8—d7; 14. Da4×c4, Tg8×g2†; 15. Kg1×g2, Dd7—g4†; 16. Kg2—h1, Dg4×f3†; 17. Kh1—g1, Lc8—h3 und Schwarz erzwingt das Matt auf g2, oder 15. Kg1—h1, Dd7—h3; 16. Sb1—d2, Lc8—g4; 17. Dc4—b3, 0—0—0 und Schwarz wird gewinnen, denn es droht Td8—g8, worauf das Spiel für Weiß nicht mehr zu halten ist.

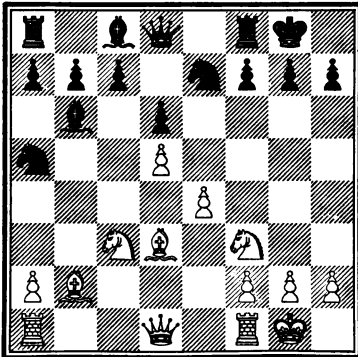
11. 0—0

Jetzt drohte Weiß, den Bauern ohne Gefahr zu nehmen. Nach der Rochade entsteht ein ungemein schwieriges und interessantes Spiel. Weiß, der um einen Bauern schwächer ist, muß mit allen Kräften danach streben, durch unmittelbaren Angriff gegen die feindliche Königsstellung in Vorteil zu kommen. Schwarz kann dem drohenden Angriff nur dann mit Aussicht auf Erfolg begegnen, wenn es ihm gelingt, seinerseits auf dem Damenflügel anzugreifen, da Weiß alsdann einen Teil seiner Streitkräfte zur Verteidigung zu verwenden genötigt ist.

12. Sb1—c3

Diese Postierung des Damenspringers ist die beste, weil Weiß denselben möglichst schnell nach dem Königsflügel hinüberspielen will, um den Angriff daselbst durch Heranziehen einer neuen Figur zu verstärken. Das Manöver Sc3—e2—g3—f5 ist sehr häufig in der offenen Partie anwendbar, wenn der Gegner kurz rochiert hat und pflegt die Verteidigung sehr zu erschweren; denn einerseits kann der Springer von f5 nicht so leicht vertrieben werden — auf g7—g6 kann meistens mit Vorteil Sf5—h6 geschehen — andererseits ist der Punkt g7 sehr gefährdet und wird unter Umständen, wenn Weiß mit Turm oder Dame ihn noch einmal bedroht, nur schwer zu schützen sein.

Stellung nach dem 12. Zuge von Weiß.



1

12. c7—c5

Schwarz versucht hiermit, sofort den gedachten Gegenangriff auf dem Damenflügel in Szene zu setzen, es zeigt sich jedoch, daß dies in dem jetzigen Stadium noch verfrüht

ist. Weiß hat nämlich Gelegenheit zu einem unmittelbaren Vorstoß im Centrum.

13. e4—e5! d6 × e5

Oder 13., Se7—g6; 14. e5 × d6, Dd8 × d6; 15. Sf3—g5, Dd6—f4; 16. Dd1—h5, h7—h6; 17. Sg5 × f7 und Weiß gewinnt den Gambitbauern bei besserer Stellung zurück.

14. Sf3 × e5 Se7—g6

Schwarz erwartet Dd1—h5 und deckt sich dagegen im Voraus.

15. Dd1—h5 Dd8—d6

16. Ta1—e1 Lb6—c7

17. Sc3—e4!

Das Bauernopfer verschafft dem Anziehenden ein glänzendes Spiel.

17. Dd6 × d5

18. Se4—g5 Dd5 × g2†!

Ein geistreiches Scheinopfer, welches aber auch nicht mehr genügt.

19. Kg1 × g2 Sg6—f4†

20. Kg2—h1 Sf4 × h5

21. Ld3 × h7† und gewinnt.

2 (Vgl. 1 S. 92.)

12. c7—c6

Der hiermit angestrebte Abtausch des Damenläuferbauern gegen den feindlichen Damenbauern ist nicht zu empfehlen, da er die Entwicklung des Anziehenden fördert.

13. Dd1—d2! c6 × d5

14. Sc3 × d5 Se7—g6

15. Sd5 × b6 a7 × b6

16. Dd2—c3 f7—f6

17. Sf3—d4 und Weiß wird bei Gelegenheit seinen Springer auf b5 postieren und so das überlegene Angriffsspiel behaupten.

3 (Vgl. 1 S. 92.)

12. f7—f5

Der f-Bauer muß in der Normalvariante entweder vorläufig stehen bleiben, oder nur einen Schritt gehen; in letzterem Falle hat er den Zweck, den feindlichen Springern das Feld g5 unzugänglich zu machen. Nach dem Doppelschritt f7—f5 erweist sich die unmittelbare Besetzung dieses Feldes mit dem Springer als außerordentlich stark.

13. Sf3—g5! Se7 × d5

Bei 13., h7—h6; 14. Sg5—e6, Lc8 × e6; 15. d5 × e6, f5—f4; 16. Sc3—d5 ist der Angriff von Weiß unwiderstehlich.

14. Sg5 × h7 Sd5 × c3

15. Lb2 × c3 Kg8 × h7

16. Dd1—h5† Kh7—g8

17. e4 × f5 und Weiß gewinnt.

4 (Vgl. 1 S. 92.)

12. Se7—g6!

Dieser Zug gewährt die sicherste Verteidigung, denn er deckt sowohl das Feld g5, als auch hindert er den eventuell drohenden Vorstoß e4—e5.

13. Sc3—e2!

Hiermit beabsichtigt Weiß, einen der Springer nach d4 zu bringen.

13. c7—c5!

Um den erwähnten Plan des Gegners zu vereiteln.

14. Dd1—d2!

Es ist am besten, sofort diesen Zug zu machen, indem dadurch der Läufer b2 eine Deckung erhält. Bei 14. Kg1—h1, Lb6—c7; 15. Ta1—c1, b7—b5! (16. Ld3×b5?, Ta8—b8) würde Schwarz zum Angriff gelangen, ohne zu einem Vorbereitungszuge für b7—b5 genötigt zu sein, und demnach ein Tempo gewinnen.

14. f7—f6

Dieser Zug hat den Zweck, die Thätigkeit des weißen Läufers auf b2 von vornherein zu paralisieren. Außerdem hat auch Schwarz nach f7—f6 bisweilen die Möglichkeit, den Springer mit Vorteil auf e5 aufzustellen.

15. Kg1—h1!

Auf 15. Ta1—c1 folgt 15., Sg6—e5!; 16. Sf3×e5, f6×e5; 17. Kg1—h1, Dd8—h4 und Schwarz steht gut.

15. Lb6—c7

Jetzt wäre 15., Sg6—e5 unvorteilhaft, denn Weiß würde mit 16. Sf3×e5, f6×e5; 17. f2—f4 zum Angriff übergehen. Es zeigt sich, wie wichtig der Königszug war, denn stände der König noch auf g1, so müßte das Manöver f2—f4 wegen c5—c4† unterbleiben. Außerdem hat aber die Stellung des Königs auf h1 noch den Vorzug, daß das Feld g1 nun für den Turm frei geworden ist, der später von dort aus das Vorrücken des g-Bauern unterstützen kann.

16. Ta1—c1 Ta8—b8

17. Se2—g3 b7—b5

18. Sg3—f5 c5—c4!

Es ist von großer Wichtigkeit für Schwarz, den Angriff hier mit dem richtigen Zuge fortzusetzen. Geschieht z. B. 18., b5—b4?, so folgt 19. Tf1—g1, Lc7—b6; 20. g2—g4! mit erdrückendem Angriffe. (Siehe Partie Nr. 18, S. 119.) Der Unterschied zwischen beiden Bauernzügen besteht darin, daß Weiß auf 18., b5—b4 Zeit hat, seinen Turm von f1 fortzuziehen, und Schwarz daher den Zug c5—c4 nicht folgen lassen kann, da der Bauer c4 alsdann von dem weißen Läufer ungestraft genommen werden würde, während bei 18., c5—c4 Weiß erst den angegriffenen Läufer ziehen muß und nachher auf 19., b5—b4 mit 20. Le2×c4 wegen 20., Sa5×c4; 21. Tc1×c4, Lc8—a6 nicht antworten darf.

19. Ld3—e2

In Betracht kommt auch 19. Ld3—b1, b5—b4; 20. Lb2—d4, Lc8—a6!; 21. Tf1—g1, c4—c3; 22. Dd2—e3, Sa5—c4; 23. De3—e1; wobei die Verteidigung für den Nachziehenden keineswegs leicht ist.

19. b5—b4
 20. Lb2—d4 c4—c3
 21. Dd2—d1!

Fehlerhaft wäre 21. Dd2—e3? wegen 21., Lc8×f5; 22. e4×f5, Tf8—e8!; 23. De3—d3, Sg6—f4 und Schwarz gewinnt eine Figur.

21. Sg6—f4!

Am besten. Weniger gut ist 21., Lc7—b6, worauf Weiß mit 22. a2—a3! die feindlichen Bauern sprengt und mindestens ein gleiches Spiel erlangt.

22. g2—g4

Fehlerhaft ist 22. Ld4×a7 wegen 22., Tb8—a8; 23. La7—d4, Sf4×e2; 24. Dd1—e2, Lc8—a6 und Schwarz gewinnt die Qualität.

22. Dd8—e8

und Schwarz behauptet den Gambitbauern.

Auf 22. a2—a3 würde Schwarz 22., Dd8—e8; 23. a3×b4, Lc8×f5; 24. Tc1×c3, Lf5×e4; 25. Tc3×c7, De8—g6 gespielt haben und eine günstige Stellung behaupten.

5 (Vgl. 1 S. 92.)

12. Lc8—g4

Dieser bisher noch nicht genauer untersuchte Verteidigungszug hat den Zweck, den Springer f3 abzutauschen und dann Lb6—d4 zu spielen.

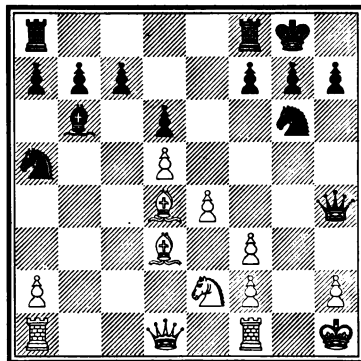
13. Sc3—e2

Weiß wird wohl kaum eine bessere Fortsetzung des Angriffs haben. Auf 13. Kg1—h1 folgt 13., Lg4×f3; 14. Dd1×f3, Lb6—d4 und es ist nicht ersichtlich, wie Weiß den Angriff fortsetzen soll.

13. Lg4×f3
 14. g2×f3 Se7—g6
 15. Kg1—h1 Dd8—h4
 16. Lb2—d4 Sg6—e5

Weniger empfehlenswert dürfte 16., Sg6—f4 sein, denn es folgt 17. Se2×f4, Lb6×d4; 18. Sf4—g2, Dh4—e7; 19. Ta1—b1, worauf die schwarze Stellung ungünstig ist, da einerseits der Angriff auf dem Königsflügel nachträglich droht, andererseits der Damen-

Stellung nach dem 16. Zuge von Weiß.



flügel wegen der schlechten Stellung des Springers leicht in Bedrängnis geraten kann. Es würde z. B. nach 19., c7—c5; 20. d5×c6, Sa5×c6; 21. f3—f4, g7—g6; 22. Dd1—g4, Ld4—g7; 23. Tf1—g1, b7—b6; 24. Sg2—e3 das weiße Spiel vorzuziehen sein.

17. Ld4×e5

Die Fortsetzung 17. Tf1—g1 scheidert an 17., Lb6×d4;

18. Se2×d4, Dh4×f2; 19. Ld3—e2, Sa5—c4.

17. d6×e5

18. Se2—g3 g7—g6

19. Dd1—e2

Notwendig, um für alle Fälle den Bauer f2 gedeckt zu haben.

19. Lb6—d4

20. Ta1—c1 c7—c5

21. Tf1—g1 Kg8—h8

22. Tg1—g2 Ta8—c8

und Schwarz ist aus aller Gefahr.

b (Vgl. a S. 92.)

10. Sg8—f6

Auf diesen Zug, der den Königsflügel nicht in dem Grade befestigt wie Sg8—e7, ist der Angriff überwiegend.

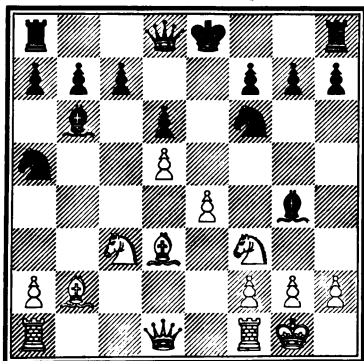
11. Lc4—d3 Lc8—g4

Oder 11., 0—0; 12. Sb1—c3, c7—c6; 13. Sc3—e2, Lc8—g4; 14. Dd1—d2, Ta8—c8; 15. Dd2—g5 mit ausgezeichnetem Angriffsspiel für Weiß.

12. Sb1—c3

Hiermit setzt der Gambitgeber das Spiel am besten fort, denn dem Springerzuge nach c3 liegt außer dem Zwecke der allgemeinen Entwicklung des Spieles noch die besondere Tendenz eines direkten

Stellung nach dem 12. Zuge von Weiß.



Angriffs auf den feindlichen Königsläufer durch Sc3—a4 zu Grunde. Der Läufer auf b6 ist aber wegen der Deckung des Damenflügels und wegen der bedrohlichen Richtung auf die Rochade des Anziehenden eine wesentliche Stütze für die Verteidigung. Schwarz kann zur Abwehr des Springerzuges entweder sofort auf f3 tauschen, um nach 13. Dd1×f3 den Läufer nach d4 zu bringen, beziehentlich bei 13. g2×f3 den weißen König bloß zu stellen, oder dem hervorgehobenen Zwecke des weißen Damenspringerzuges

(Abtausch des Läufers b6) durch c7—c6 begegnen, oder endlich die allgemeine Entwicklung des Spieles zunächst durch die Rochade

fördern. Hieraus ergeben sich für die Verteidigung drei Fortsetzungen, von denen wir zunächst den Abtausch auf f3 betrachten wollen.

1

12. Lg4 × f3
13. g2 × f3

Die offene g-Linie bildet hier für den Gambitgeber eine geeignete Grundlage für die Durchführung des Angriffs, so daß dem gegenüber der Nachteil des Doppelbauern nicht in Betracht kommt. Weniger gut ist 13. Dd1 × f3 wegen des erwähnten Läuferzuges nach d4.

13. Sf6—d7

Dieser Springer soll nach e5 gespielt werden und hiermit die Angriffslinie des weißen Damenläufers nach dem Königsflügel unterbrechen.

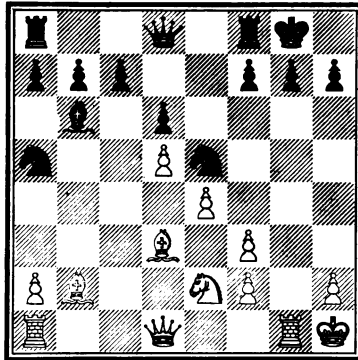
14. Sc3—e2 Sd7—e5

Weniger gut wäre 14., Dd8—g5†, worauf Weiß nach 15. Kg1—h1, 0—0—0 durch 16. Lb2—c3 ein gutes Spiel erlangen würde. Rochiert aber Schwarz im 14. Zuge, so fährt Weiß zunächst mit 15. Kg1—h1 fort, während auf andere Züge des Schwarzen vorerst Se2—g3 geschehen könnte.

15. Kg1—h1 0—0

Schwach wäre für Schwarz der Abtausch des weißen Königsläufers mittels Se5 × d3 wegen 16. Dd1 × d3 nebst 17. Se2—f4. Ebenso wenig ist 15., Se5 × f3 zu empfehlen, da 16. Se2—g3, Sf3—e5; 17. Sg3—f5, 0—0; 18. Tf1—g1, g7—g6; 19. Tg1—g2, f7—f6 (sonst droht f2—f4); 20. Dd1—h5, Dd8—d7; 21. Ta1—g1 mit gutem Angriffsspiel für Weiß die Folge sein würde.

Stellung nach dem 16. Zuge von Weiß.



16. Tf1—g1 und Weiß hat infolge seiner Angriffsstellung auf dem Königsflügel das überlegene Spiel. Wollte Schwarz in dieser Stellung (siehe Diagramm) 16., Lb6 × f2 spielen, so könnte sich etwa folgendermaßen das Spiel gestalten: 17. Tg1—g2, Dd8—h4; 18. f3—f4, Se5—g4; 19. Se2—d4, Lf2 × d4; 20. Lb2 × d4, Sg4—f6; 21. Dd1—f3, g7—g6; 22. Ta1—g1, Sf6—h5!; 23. Tg2—g4, Dh4—d8; 24. f4—f5, Sh5—f6; 25. f5 × g6, f7 × g6; 26. Tg4 × g6† und Weiß gewinnt.

2 (Vgl. 1 oben.)

12. c7—c6

Diesem Zuge liegt der Plan zu Grunde, einerseits die c-Linie v. d. Lasa. VI. Aufg.

für den Damenturm zu öffnen, andererseits dem Königsläufer das eventuell für ihn wichtige Feld c7 frei zu machen, bzw. endlich dem schwarzen Springer auf a5 eine wiederholte Deckung durch die schwarze Dame, namentlich gegen die Kombination Dd1—d2 und Lb2—c3 zu gewähren.

- | | |
|-------------|----------|
| 13. Sc3—e2 | 0—0! |
| 14. Dd1—d2 | c6 × d5 |
| 15. e4 × d5 | Sf6 × d5 |

Zöge Schwarz 15., Ta8—c8, so würde Weiß mit 16. Dd2—f4 ein sehr günstiges Angriffsspiel erlangen.

- | | |
|---------------|----------|
| 16. Ld3 × h7† | Kg8 × h7 |
|---------------|----------|

17. Dd2 × d5 und das weiße Spiel ist vorzuziehen, denn der Angriff bleibt nach wie vor ungemein stark, um so mehr als der schwarze Königsfügel gelockert worden ist, und außerdem hat Schwarz auf der d-Linie einen schwachen Bauern.

3 (Vgl. 1 S. 97.)

- | | |
|------------|-------|
| 12. | 0—0 |
| 13. Sc3—a4 | c7—c6 |

Auf 13., Tf8—e8 folgt 14. Sa4 × b6, c7 × b6; 15. Dd1—a4, Lg4 × f3; 16. g2 × f3, Sf6—h5; 17. Kg1—h1 nebst 18. Tf1—g1 zu Gunsten von Weiß.

- | | |
|--------------|----------|
| 14. Sa4 × b6 | Dd8 × b6 |
| 15. Dd1—d2 | Lg4 × f3 |
| 16. g2 × f3 | c6 × d5 |
| 17. Lb2 × f6 | g7 × f6 |

18. Dd2—h6 und Weiß hat einen unwiderstehlichen

Angriff.

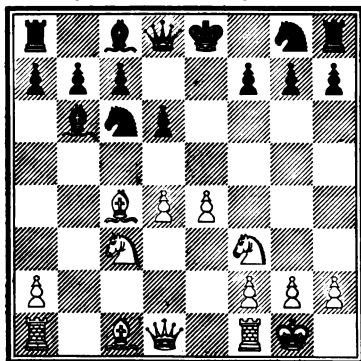
Zweiter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 90 ff.)

9. Sb1—c3!

....

Stellung nach dem 9. Zuge von Weiß.



Hiermit beabsichtigt Weiß, seinen Damenfügel so schnell als möglich zu entwickeln und zum direkten Angriff erst dann überzugehen, wenn alle Figuren dazu in geeigneter Weise aufgestellt sind. Wir halten dieses Verfahren für richtiger, als das mit 9. d4—d5 eingeleitete, zumal da letzterer Zug dem Königsläufer seine natürliche Angriffsrichtung auf den Punkt f7 verstellt. Für Schwarz kommen folgende drei Gegenzüge in Betracht.

A

9. Sc6—a5

Dies gilt wohl mit Recht für das Beste, was Schwarz hat. Der Springerzug nach a5 hat die für Weiß unbequeme Wirkung, daß der vorteilhaft auf c4 postierte Läufer entweder abgetauscht oder zum Rückzuge genötigt wird.

10. Lc1—g5!

Schwächer ist 10. Lc4—d8 wegen 10., Sg8—e7; 11. e4—e5, d6×e5; 12. d4×e5, Lc8—f5 und Schwarz steht sicher, da 13. Dd1—a4† mit Lf5—d7 genügend beantwortet wird.

10. f7—f6!

Auf 10., Sg8—e7 spielt Weiß mit Vorteil 11. Sc3—d5.

11. Lg5—f4. Sa5×c4

12. Dd1—a4† Dd8—d7

Schwarz setzt die Dame vor, um dieselbe nach f7 zu ziehen, da sonst die weiße Dame von c4 aus die Rochade dauernd hindern würde.

13. Da4×c4 Dd7—f7

14. Sc3—d5!

Weiß verfolgt konsequent seinen Plan, die feindliche Rochade zu verhindern. Aus diesem Grunde ging auch der Läufer im 11. Zuge nach f4 und nicht etwa nach h4, denn spielt Schwarz jetzt 14., Sg8—e7 (um den Springer d5 zu tauschen und dann zu rochieren), so folgt 15. Sd5×b6, und Schwarz verliert entweder den c- oder den d-Bauern, während bei dem Stande des Läufers auf h4 der d-Bauer nicht gefährdet wäre.

14. Lc8—e6

15. Dc4—a4† Le6—d7

16. Da4—a3! Weiß droht nun wieder, den Läufer b6 zu nehmen und den Bauern d6 zu erobern. Schwarz ist in der Bewegung seiner Steine gehemmt und kann die zur Sicherung des Königs notwendige Rochade immer noch nicht ausführen. Zunächst muß, um Bauernverlust zu vermeiden, 16., Ta8—c8 geschehen, worauf Weiß den Angriff mit 17. Tf1—e1 fortsetzt, mit dem Vorstoß e4—e5 drohend, und so ein überwiegendes Angriffsspiel behauptet.

B (Vgl. A oben.)

9. Lc8—g4

Die Fesselung des Springers erweist sich ebenfalls als ungenügend.

10. Lc4—b5! Lg4—d7

Oder 10., Ke8—f8; 11. Lb5×c6, b7×c6; 12. a2—a4 mit der Drohung a4—a5. Weiß kann übrigens auch ganz gut 11. Lc1—e3, Sg8—e7; 12. a2—a4 spielen, um 12., a7—a6 mit 13. Lb5—c4 (droht 14. Lc4×f7), Dd8—c8; 15. Sc3—e2, Lg4×f3; 16. g2×f3 nebst Se2—g3 und 12., a7—a5 mit 13. Lb5—c4, Dd8—c8; 14. Ta1—c1 zu beantworten.

- | | | |
|-----|-----------|---------------------------------|
| 11. | e4—e5 | d6 × e5 |
| 12. | Tf1—e1 | Sg8—e7 |
| 13. | d4—d5 | Sc6—d4 |
| 14. | Lb5 × d7† | Dd8 × d7 |
| 15. | Sf3 × e5 | Dd7—f5 |
| 16. | Se5—d3 | und Weiß hat das bessere Spiel. |

C (Vgl. A S. 99.)

9. Sg8—f6

Auf diesen Zug, welcher von den hier angeführten der am wenigsten zu empfehlende ist, erhält Weiß durch das Vorgehen des Königsbauern einen ausgezeichneten Angriff.

10. e4—e5 d6 × e5
11. Lc1—a3!

Weiß kann ohne Nachteil noch einen Bauern opfern, weil er damit die feindliche Rochade verhindert.

11. Lb6 × d4

Auf 11., Lc8—g4 folgt ebenfalls 12. Dd1—b3 und, falls dann 12., Lg4—h5, so 13. d4 × e5, Sf6—g4; 14. Ta1—d1.

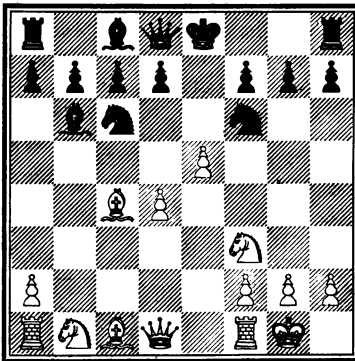
12. Dd1—b3 Lc8—e6
13. Lc4 × e6 f7 × e6
14. Db3 × e6† Sc6—e7
15. Sf3 × d4 e5 × d4
16. Tf1—e1 Sf6—g8
17. Sc3—d5 und Weiß gewinnt.

II (Vgl. I S. 89.)

6. Sg8—f6?

Hier ist dieser Zug ein Fehler, denn die weißen Mittelbauern dringen nun mit Tempogewinn vor, indem erst der schwarze Läufer und dann der Springer angegriffen werden.

Stellung nach dem 9. Zuge von Weiß.



7. d2—d4 e5 × d4
8. c3 × d4 Lc5—b6
9. e4—e5

A

9. Sf6—e4
10. d4—d5 Sc6—e7
Auf 10., Sc6—a5 folgt
11. Lc4—d3, Se4—c5; 12. Lc1—g5, f7—f6; 13. e5 × f6 mit glänzendem Spiele.

11. d5—d6

Dieser Zug ist von großer Wichtigkeit, da er Schwarz hindert, mit d7—d6 seinen Damenflügel zu entwickeln.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 11. | | c7 × d6 |
| 12. | e5 × d6 | Se7—f5 |
| 13. | Dd1—d5! | |

Weiß opfert im Interesse des Angriffs einen Bauern, aber der schwarze Springer, der den Bauern nimmt, bekommt einen ungünstigen Platz.

- | | | |
|-----|----------|--------------|
| 13. | | Sf5 × d6 |
| 14. | Lc1—a3 | Dd8—c7 |
| 15. | Sb1—d2 | Dc7—c6 |
| 16. | Dd5—e5† | Ke8—d8 |
| 17. | Sd2 × e4 | Th8—e8 |
| 18. | De5 × d6 | Dc6 × c4 |
| 19. | Sf3—e5 | Dc4—e6 |
| 20. | Se4—g5 | und gewinnt. |

B (Vgl. A S. 100.)

- | | | |
|-----|----------|-------------------------------------|
| 9. | | Sf6—g8 |
| 10. | d4—d5 | Sc6—a5 |
| 11. | Lc1—g5 | f7—f6 |
| 12. | e5 × f6 | Sg8 × f6 |
| 13. | d5—d6 | Sa5 × c4 |
| 14. | Dd1—e2† | Ke8—f8 |
| 15. | De2 × c4 | h7—h6 |
| 16. | Sf3—h4 | Dd8—e8 |
| 17. | Lg5 × f6 | g7 × f6 |
| 18. | Dc4—d3 | Th8—g8 |
| 19. | Sb1—c3 | und Weiß ist bedeutend im Vorteile. |

C (Vgl. A. S. 100.)

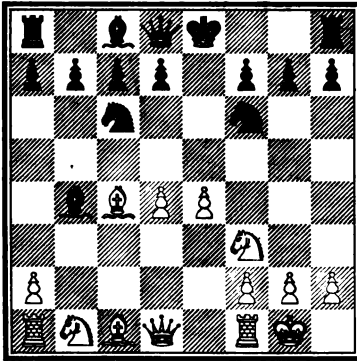
- | | | |
|-----|---------|---------|
| 9. | | d7—d5 |
| 10. | e5 × f6 | d5 × c4 |
| 11. | f6 × g7 | Th8—g8 |
| 12. | Tf1—e1† | Sc6—e7 |

Oder 12., Lc8—e6; 13. Lc1—g5, Dd8—d5; 14. Sb1—c3, Dd5—a5; 15. d4—d5, Da5 × c2; 16. d5 × e6 mit gutem Spiel für Weiß.

- | | | |
|-----|----------|--------------|
| 13. | Lc1—g5 | Lc8—e6 |
| 14. | Sb1—c3 | Lb6—a5 |
| 15. | Sc3—e4 | Tg8 × g7 |
| 16. | Se4—f6† | Ke8—f8 |
| 17. | Te1—e5 | c7—c6 |
| 18. | Lg5—h6 | Se7—f5 |
| 19. | Te5 × f5 | Le6 × f5 |
| 20. | Sf6—h5 | und gewinnt. |

Wenn Schwarz im 8. Zuge mit Lc5—b4 fortfuhr (vgl. S. 100), so erhielt Weiß ebenfalls die Oberhand. Die Fortsetzung könnte dann etwa sein;

Stellung nach dem 8. Zuge.



9. e4—e5 Sf6—e4
 10. Dd1—e2 Se4—c3
 11. Sb1×c3 Lb4×c3
 12. Sf3—g5 Lc3×a1
 Auf 12., Sc6×d4 folgt 13.
 De2—e3 und der Angriff bleibt
 sehr stark.
13. Lc4×f7† Ke8—f8
 14. Lc1—a3† d7—d6
 15. e5×d6 c7×d6
 16. La3×d6† Sc6—e7
 17. Ld6—a3 La1—c3
 18. De2—f3 Lc3×d4
 19. Tfl—d1 und Weiß wird
 gewinnen.

Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 89.)

5. Lb4—a5

Schwarz zieht den Läufer nach a5 zurück, um nicht, wie bei 5., Lb4—c5, durch den zu erwartenden Vorstoß des feindlichen Damenbauern ein Tempo zu verlieren. Daß in dieser Beziehung das Feld a5 günstiger für den Läufer ist als c5, läßt sich nicht bestreiten, dagegen hat aber Weiß bei der Spielart 5., Lb4—a5 wieder den Vorteil, daß er bei Gelegenheit mittels Lc1—a3 die feindliche Rochade hindern kann.

Die Frage, welcher der beiden Läuferzüge der bessere sei, ist von der Theorie noch nicht endgiltig gelöst. Wir sind der Ansicht, daß der Wert beider Züge ungefähr gleich ist, und zwar gründen wir diese Meinung darauf, daß Schwarz es bei beiden Zügen in der Hand hat, durch frühzeitige Verzichtleistung auf den gewonnenen Bauern ein gleiches Spiel herbeizuführen. Wie wir S. 90 bemerkten, ergibt die Zugfolge 5., Lb4—c5; 6. 0—0, d7—d6; 7. d2—d4, Lc5—b6; 8. d4×e5, d6×e5; 9. Dd1×d8†, Sc6×d8; 10. Sf3×e5 dieses Resultat, und ebenso gleicht sich mit 5., Lb4—a5; 6. 0—0, d7—d6; 7. d2—d4, La5—b6; 8. d4×e5 u. s. w., oder 6. d2—d4, d7—d6; 7. d4×e5 (7. 0—0, La5—b6 führt mit Zugumstellung zu der Variante 6. 0—0, d7—d6; 7. d2—d4, La5—b6), d6×e5; 8. Dd1×d8†, Sc6×d8; 9. Sf3×e5 das Spiel aus. Bei allen Versuchen des Nachziehenden, das Bauernübergewicht zu behaupten, scheint uns jedoch die Verteidigung mit so großen Schwierigkeiten verbunden zu sein, daß wir dem weißen Spiele eher den Vorzug geben möchten.

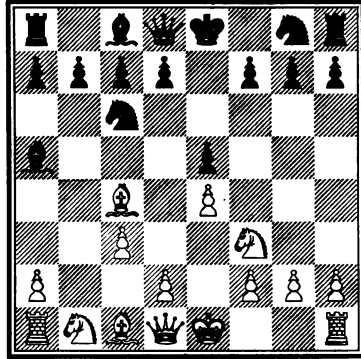
In der nebenstehenden Position sind zwei Arten des Angriffs zu betrachten.

Erster Angriff.

6. d2—d4!

Das sofortige Aufrücken des Damenbauern hat vor anderen Zügen den Vorzug, daß es dem Gegner am wenigsten Zeit läßt, sich zu entwickeln. Wir halten deshalb d2—d4 für besser als die Rochade (vgl. zweiter Angriff S. 110).

Stellung nach dem 5. Zuge.



I

6. e5 × d4

Das Nehmen des Bauern, womit Schwarz auf Gewinn spielt, überläßt dem Gegner einen äußerst gefährlichen Angriff; denn während Schwarz mit seinem 6. Zuge nichts für die Entwicklung seines Spieles gethan, also ein Tempo verloren hat, geht Weiß in seiner Entwicklung mit dem nächsten Zuge weiter vor und erreicht so einen bedeutenden Vorsprung in der angriffsbereiten Aufstellung seiner Steine.

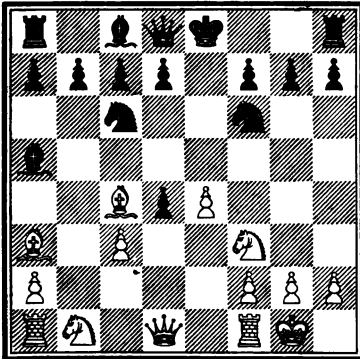
7. 0—0

A

7. Sg8—f6

Lange Zeit hindurch hielt man diesen Zug, den Anderssen in seinem Wettkampfe mit Morphy mit Erfolg anwendete, für genügend, bis Suhle die folgende Erwiderung fand:

Stellung nach dem 8. Zuge von Weiß.



8. Lc1—a3!

Die Stärke des Läuferzuges besteht darin, daß Schwarz infolge desselben sobald nicht zur Rochade kommt.

Verlockend könnte 8. e4—e5 erscheinen, aber es folgt 8., d7—d5; 9. e5 × f6 (oder 9. Lc4—b5, siehe darüber Partie Nr. 20), d5 × c4; 10. f6 × g7, Th8—g8; 11. Lc1—g5, Dd8—d5; 12. Sb1—d2, Lc8—f5; 13. Dd1—a4, b7—b5; 14. Da4—a3, Ke8—d7 zum Vorteil für Schwarz.

8. d7—d6

Andere Züge sind noch ungünstiger für Schwarz. So wird 8., Sf6 × e4 mit 9. Dd1—b3, Dd8—f6; 10. Sb1—d2 beantwortet. Auf

8., Sc6—e7 geschieht 9. e4—e5 oder 9. Sf3—g5. Auch bei
 8., d7—d5; 9. e4×d5, Sf6×d5; 10. Dd1—b3, Le8—e6; 11.
 Db3×b7, Sd5—e7; 12. Lc4—b5 steht Weiß besser.
 9. e4—e5!

a

- | | |
|-------------|---------|
| 9. | Sc6×e5? |
| 10. Sf3×e5 | d6×e5 |
| 11. Dd1—b3 | Dd8—d7 |
| 12. Tf1—e1 | e5—e4 |
| 13. Sb1—d2! | La5×c3 |
| 14. Sd2×e4 | |

Das Opfer der Qualität führt zur schleunigen Entscheidung.

- | | |
|-------------|--------|
| 14. | Lc3×e1 |
| 15. Se4×f6† | g7×f6 |
| 16. Ta1×e1† | Ke8—d8 |
| 17. Db3—f3! | |

Man beachte, daß das naheliegende 17. La3—e7† wegen 17., Dd7×e7 nicht genügend zur Durchführung des Angriffs sein würde.

- | | |
|-------------------------|-------|
| 17. | f6—f5 |
| 18. Df3—f4 | f7—f6 |
| 19. Df4—h6 und gewinnt. | |

b (Vgl. a oben.)

- | | |
|---------|--------|
| 9. | Sf6—e4 |
|---------|--------|

Bei 9., d6×e5 geschieht 10. Dd1—b3, Dd8—d7; 11. Sf3—g5 und bei 9., d6—d5 erfolgt 10. Lc4—b5, Sf6—e4; 11. c3×d4, Lc8—d7; 12. Dd1—b3, a7—a6; 13. Lb5—d3, Ld7—c8; 14. Tf1—c1 zu Gunsten von Weiß.

- | | |
|-----------|--------|
| 10. e5×d6 | Se4×d6 |
|-----------|--------|

Zu erwähnen ist auch 10., c7×d6; 11. Tf1—e1, d6—d5; 12. Sf3×d4, Lc8—e6; 13. Lc4—b5, Dd8—b6; 14. Te1×e4, d5×e4; 15. Sd4×c6 nebst 16. Dd1—d6 und 10., Se4×c3; 11. Tf1×e1†, Lc8—e6 (11., Ke8—d7; 12. Sb1×c3, La5×c3; 13. Te1—e7†, Sc6×e7; 14. d6×e7, Dd8—g8; 15. Sf3—e5†); 12. Lc4×e6, Sc3×d1; 13. d6—d7† und gewinnt.

- | | |
|-------------|--------|
| 11. Tf1—e1† | Sc6—e7 |
|-------------|--------|

Oder 11., Lc8—e6; 12. Lc4×e6, f7×e6; 13. Te1×e6†, Ke8—d7; 14. Dd1—b3 mit gutem Spiele.

- | | |
|------------|-----|
| 12. Sf3—g5 | 0—0 |
|------------|-----|

- | | |
|--|--|
| 13. Dd1—h5 oder Sg5×f7 mit überwiegendem Spiele. | |
|--|--|

c (Vgl. a oben.)

- | | |
|---------|--------|
| 9. | Sf6—g4 |
|---------|--------|

Dieser Zug bietet noch die beste Aussicht für Schwarz.

- | | |
|--|---------|
| 10. e5 × d6 | c7 × d6 |
| 11. Sf3 × d4 | 0—0 |
| 12. Sd4 × c6 | b7 × c6 |
| 13. La3 × d6 | Tf8—e8 |
| 14. Dd1—f3 und Weiß hat das etwas bessere Spiel. | |

B (Vgl. A S. 103.)

- | | |
|-----------|-------|
| 7. | d7—d6 |
| 8. Dd1—b3 | |

Diese Fortsetzung bildet den sogenannten Waller'schen Angriff nach ihrem Erfinder, dem Irländer George Waller, benannt; sie führt zu ungemein lebhaften und interessanten Spielen.

Weiß kann auch sehr gut 8. c3 × d4 spielen, worauf Schwarz nichts anderes als 8., La5—b6 hat, und demnach die Stellung des Normalangriffs sich ergeben würde (vgl. erste Verteidigung, I S. 89 ff.). Beantwortet Schwarz den Zug 8. c3 × d4 mit 8., Sg8—f6?, so folgt 9. e4—e5, d6 × e5; 10. Dd1—b3, Dd8—e7; 11. d4 × e5 zum Vorteile des Anziehenden.

- | | |
|---------|---------|
| 8. | Dd8—f6! |
|---------|---------|

Bei 8., Dd8—e7; 9. c3 × d4, La5—b6; 10. Lc1—b2 ist das weiße Bauerncentrum übermächtig.

- | | |
|-----------|------|
| 9. e4—e5! | |
|-----------|------|

Dieses Bauernopfer ist ganz im Geiste des Evansgambits und dient dazu, dem Angreifer zwei neue wichtige Linien zu eröffnen, nämlich die e-Linie für den Turm und die Diagonale a3—f8 für den Läufer und die Dame.

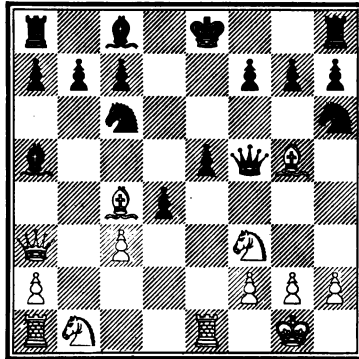
- | | |
|------------|---------|
| 9. | d6 × e5 |
| 10. Tf1—e1 | Sg8—h6 |

Oder 10., Lc8—d7; 11. Lc1—g5!, Df6—f5; 12. Db3 × b7 mitebenfalls ausgezeichnetem Spiele.

- | | |
|-------------|--------|
| 11. Lc1—g5! | Df6—f5 |
|-------------|--------|

12. Db3—a3 und der Angriff von Weiß ist außerordentlich stark, so daß wir dem weißen Spiele den Vorzug geben. Es droht jetzt 13. Te1 × e5† und wenn Schwarz, um dies zu verhüten, 12., f7—f6 spielt, so folgt 13. Lc4—b5, La5—b6; 14. Te1 × e5†! und Weiß gewinnt.

Stellung nach dem 12. Zuge von Weiß.



C (Vgl. A S. 103.)

- | | |
|-----------|--------|
| 7. | d4—d3 |
| 8. Dd1—b3 | Dd8—f6 |

Auf 8., Dd8—e7 erhält Weiß mit 9. e4—e5, Sc6×e5; 10. Sb1—d2, Se5×f3†; 11. Sd2×f3 ebenfalls ein überwiegendes Angriffsspiel. Siehe auch Partie Nr. 19, Anderssen—Dufresne.

9. Tf1—e1 d7—d6

Auf 9., La5—b6 folgt 10. e4—e5, Df6—f5; 11. Db3—d1, Sg8—e7; 12. Lc4×d3, Df5—h5; 13. Te1—e4 mit ausgezeichnetem Spiele für Weiß.

10. e4—e5 d6×e5

11. Lc1—g5 Df6—d6

12. Lc4×f7† Ke8—f8

13. Sb1—d2 La5—b6

14. Sd2—c4 und Weiß hat das bessere Spiel.

D (Vgl. A S. 103.)

7. d4×c3

Das weitere Nehmen des Bauern bildet die sogenannte kompromittierte Verteidigung, welche noch bis vor kurzem als gut genug galt, um der schwarzen Partie die besseren Chancen zu geben; namentlich glaubte man, daß die Überlegenheit der Bauern im Endspiele für Schwarz entscheiden müsse, und daß die Angriffe im Mittelspiele bei genügender Vorsicht von seiten des Nachziehenden abgeschlagen werden würden. Indessen sind gerade im Mittelspiele derartige Verstärkungen des Angriffs gefunden worden, daß es unserer Ansicht nach für Schwarz nicht möglich ist, dem Angriff des Gambitgebers erfolgreichen Widerstand zu leisten. Freilich ist Angriff wie Verteidigung sehr schwer zu führen, und in der praktischen Partie wird der Sieg demjenigen zufallen, der diese Spielart am genauesten studiert hat.

Zu bemerken ist an dieser Stelle, daß 7., La5×c3 weit schwächer ist als d4×c3, da Weiß mit 8. Sb1×c3, d4×c3; 9. Dd1—b3, Dd8—f6; 10. e4—e5, Sc6×e5; 11. Sf3×e5, Df6×e5; 12. Lc4×f7†, Ke8—f8; 13. Lc1—a3† in entscheidenden Vorteil kommt.

8. Dd1—b3 Dd8—f6

Am besten; bei 8., Dd8—e7; 9. Sb1×c3, La5×c3; 10. Db3×c3, Sg8—f6; 11. Lc1—a3, d7—d6; 12. e4—e5, Sf6—e4; 13. Dc3—b2 hat Weiß ein starkes Spiel.

9. e4—e5! Df6—g6

Schwarz darf den Bauern wegen 10. Tf1—e1 nicht schlagen.

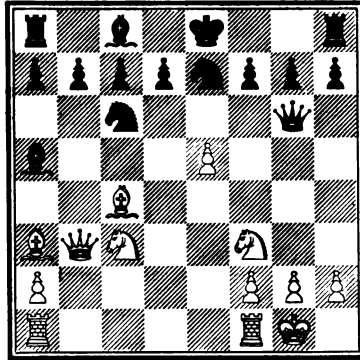
10. Sb1×c3 Sg8—e7

Auf 10., La5×c3 folgt 11. Db3×c3, Sg8—e7; 12. Sf3—g5, Sc6—d8; 13. Tf1—e1 zu Gunsten von Weiß. Auch das Gegenopfer 10., b7—b5 führt zu keinem für Schwarz günstigen Resultat, denn es folgt 11. Sc3×b5, Ta8—b8; 12. Db3—e3, Sg8—e7; 13. Lc1—a3, La5—b6; 14. De3—f4 u. s. w.

11. Lc1—a3!

Dieser Zug bildet die stärkste Fortsetzung des Angriffs. Weniger empfehlenswert ist 11. Sc3—e2 wegen 11., b7—b5!; 12. Lc4 × b5, Ta8—b8; 13. Db3—a4, a7—a6; 14. Lb5 × c6, Se7 × c6; 15. Lc1—a3, Tb8—b5; 16. Se2—d4, Sc6 × d4; 17. Da4 × d4, La5—b6 oder 12. Lc4—d3, Dg6—e6; 13. Db3—b2 (falls 13. Db3 × b5, so De6—d5 und Schwarz erzwingt den Damentausch), Se7—g6; 14. Se2—f4, Sg6 × f4; 15. Lc1 × f4, a7—a6!; 16. Ta1—c1, Lc8—b7; 17. Tf1—d1, La5—b6; 18. Ld3—e4!, Sc6—a5!; 19. Sf3—g5, De6—e7; 20. Le4 × b7, Sa5 × b7 und Schwarz wird den Angriff aushalten können.

Stellung nach dem 11. Zuge von Weiß.



a

11. 0—0

12. Ta1—d1 b7—b5

Das Gegengambit hat den Zweck, die Entwicklung von Schwarz zu beschleunigen.

13. Sc3 × b5 Ta8—b8

14. Db3—e3

Dies ist der gebräuchliche Zug, es fragt sich aber, ob Weiß den Angriff nicht noch stärker mit 14. Lc4—d3, Dg6—h5 (14., Dg6—e6?; 15. Ld3 × h7†!, Kg8—h8; 16. Db3—a4); 15. Db3—a4 fortsetzt; es droht dann 16. La3 × e7 mit Figurgewinn, und Schwarz thut wohl am besten, 16., La5—b6 zu spielen, worauf 17. Tf1—e1 mit vorzüglicher Angriffsstellung geschieht.

14. a7—a6

15. Sb5—d4 und Weiß hat so viel Angriffschancen, daß der Verlust eines Bauern dadurch mehr als aufgewogen ist.

b (Vgl. a oben.)

11. b7—b5

Auch an dieser Stelle kann sich Schwarz mit dem Gegengambit aus seiner bedrängten Lage nicht befreien.

12. Sc3 × b5 Ta8—b8

13. Db3—a4

Dieser Zug führt zu einem äußerst interessanten, kombinationsreichen Spiele. Weiß kann aber auch die einfachere Fortsetzung 13. La3 × e7, Ke8 × e7! (13., Sc6 × e7?; 14. Sb5—d6†); 14. Db3—a3†, La5—b4; 15. Da3—e3, Ke7—d8; 16. Sf3—g5 wählen.

13. a7—a6

Schwarz sucht den Springer zu vertreiben, um nach dessen Rückzug La5—b4 zu spielen und so zur Rochade zu kommen. Auf 13., 0—0? folgt natürlich 14. La3×e7.

14. Sb5—d6†!

Mit diesem glänzenden Opfer entscheidet Weiß die Partie.

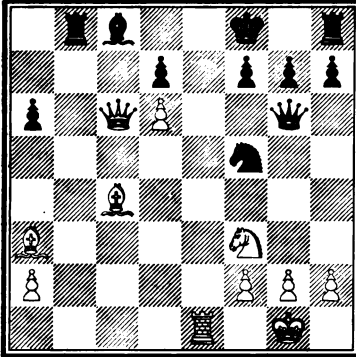
14. c7×d6

15. e5×d6 Se7—f5

16. Ta1—e1†! La5×e1

17. Tf1×e1† Ke8—f8

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiß.



Auf 17., Ke8—d8 gewinnt 18. Sf3—e5, Sc6×e5; 19. Da4—a5†.

18. Da4×c6! und Weiß gewinnt.

Das Damenopfer ist besonders lehrreich insofern, als es den scheinbar unmöglichen Vorstoß des weißen Damenbauern bewirkt. Wenn Weiß in der gegebenen Position nicht auf die Idee dieses Opfers kommt, was weniger geübten Spielern leicht passieren kann, so verliert er noch die Partie, während nach 18. Da4×c6 entweder 18., d7×c6; 19. d6—d7† oder 18.,

Dg6—f6; 19. Dc6—c7, Tb8—a8; 20. Lc4—d5 in wenigen Zügen den Sieg erzwingt.

c (Vgl. a S. 107.)

11. Ta8—b8

Hiermit beabsichtigt Schwarz, den Vorstoß des b-Bauern vorzubereiten. Weiß hat jetzt kein leichtes Spiel, wird aber bei richtiger Fortsetzung doch die Oberhand behalten.

12. Sc3—d5!

Früher spielte man weniger gut 12. Sc3—b5 und sah die ganze Variante für den Nachziehenden als günstig an.

1

12. b7—b5

13. Sd5×e7 Sc6×e7

Falls 13., b5×c4, so 14. Db3×b8!.

14. La3×e7 Ke8×e7

15. Db3—a3† Ke7—d8

16. Lc4×f7!

Ungenügend ist 16. Da3×a5 wegen 16., b5×c4; 17. Da5×a7, Dg6—b6.

16. Dg6×f7

17. Da3×a5 a7—a6

Auf 17., Lc8—b7 folgt 18. Da5 × a7, Kd8—c8; 19. Ta1—c1 mit übermächtigem Angriff.

- | | |
|--------------------------------------|--------|
| 18. Ta1—c1 | Tb8—b6 |
| 19. Sf3—d4 | Lc8—b7 |
| 20. Tf1—d1 | Df7—g6 |
| 21. f2—f3 | Th8—e8 |
| 22. Da5—c3 | c7—c6 |
| 23. a2—a4 und Weiß steht auf Gewinn. | |

2 (Vgl. 1 S. 108.)

- | | |
|--------------|----------|
| 12. | Se7 × d5 |
| 13. Lc4 × d5 | b7—b5 |

Schwarz beabsichtigt, b5—b4 zu spielen und dann zu rochieren. Weiß durchkreuzt aber diesen Plan durch ein überraschendes Bauernopfer.

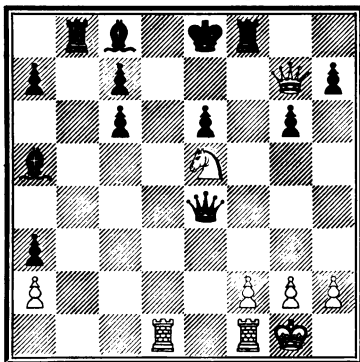
- | | |
|--------------|---------|
| 14. e5—e6! | f7 × e6 |
| 15. Ld5 × c6 | d7 × c6 |
| 16. Sf3—e5 | Dg6—e4 |
| 17. Db3—g3! | |

Der Angriff ist nun scheinbar zum Stillstand gekommen, Weiß geht jetzt aber gegen den Königsflügel vor, nachdem der Angriff im Centrum abgeschlagen ist.

- | | |
|---|---------|
| 17. | g7—g6 |
| 18. Dg3—g5 | b5—b4 |
| 19. Dg5—f6 | Th8—f8 |
| 20. Df6—g7! | b4 × a3 |
| 21. Ta1—d1! und Schwarz hat keine genügende | |

Verteidigung mehr. Weiß droht, mit 22. Td1—d8† Matt in zwei Zügen zu geben, und wenn Schwarz, um den Turm f8 zu decken, 21., De4—f5 spielt, so folgt 22. Td1—d8†!, Ke8 × d8; 23. Se5 × c6† nebst Matt im nächsten Zuge.

Stellung nach dem 21. Zuge von Weiß.



II (Vgl. I S. 103.)

6. d7—d6

Wie wir bereits S. 90 u. 102 erwähnten, verzichtet Schwarz hiermit auf den gewonnenen Bauern und verschafft sich ein gleiches Spiel.

- | | |
|------------|--------|
| 7. d4 × e5 | Dd8—e7 |
|------------|--------|

Einfacher ist 7., d6 × e5; 8. Dd1 × d8†, Sc6 × d8; 9. Sf3 × e5, f7—f6; 10. Se5—d3, Sg8—e7 mit gleichem Spiele, indessen ist der Damenzug, welcher von S. Alapin herrührt, ebenfalls gut.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. Lc4—b5 | Lc8—d7 |
|-----------|--------|

- | | |
|-------------|--------|
| 9. Dd1—a4 | La5—b6 |
| 10. e5×d6 | c7×d6 |
| 11. Lc1—a3! | |

Statt dessen spielt Alapin weniger gut 11. 0—0, worauf
11., Sg8—f6; 12. Lc1—g5, h7—h6; 13. Lg5—h4, g7—g5;
14. Lh4—g3, Sf6—h5 Schwarz etwas besser stellt.

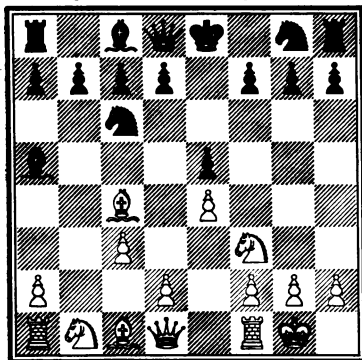
- | | |
|---------------------------------|--------|
| 11. | Sg8—f6 |
| 12. Sb1—d2 | 0—0 |
| 13. 0—0 | Lb6—c5 |
| 14. Ta1—e1 mit gleichem Spiele. | |

Zweiter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 103.)

6. 0—0

Stellung nach dem 6. Zuge von Weiß.



Wie wir schon S. 103 bemerkten, ist dieser Angriff weniger empfehlenswert. Schwarz hat jetzt eine weit bessere und bequemere Entwicklung als nach 6. d2—d4 und kommt unseres Erachtens bei bestem Spiel, wenn auch mit Mühe, sogar in Vorteil, während ihm bequeme, zu schnellem Ausgleich führende Varianten ebenso wie bei 6. d2—d4 gleichfalls zur Verfügung stehen.

I

6. d7—d6!
Dies halten wir für die beste Verteidigung.

7. d2—d4 Lc8—d7!

Dieser Zug rührt von Alapin her, bei 7., La5—b6; 8. d4×e5, d6×e5; 9. Dd1×d8†, Sc6×d8; 10. Sf3×e5 ergibt sich wieder ein gleiches Spiel. Mit 7., e5×d4? dagegen biegt sich Schwarz in eine ungünstige Lage, denn Weiß kann darauf sowohl mit 8. c3×d4, La5—b6 in die Normalvariante (vgl. erste Verteidigung I S. 89—100) einlenken als auch 8. Dd1—b3 spielen, womit die für den Anziehenden vorteilhafte Variante des Waller'schen Angriffs (vgl. B S. 105) entsteht.

- | | |
|-----------|---------|
| 8. Dd1—b3 | Dd8—e7! |
| 9. Lc1—a3 | |

Fehlerhaft wäre 9. Db3×b7 wegen 9., Ta8—b8; 10. Db7—a6, Tb8—b6.

- | | |
|------------|--------|
| 9. | Sg8—h6 |
| 10. d4×e5 | Sc6×e5 |
| 11. Sf3×e5 | |

Auf 11. $\text{Db}3 \times \text{b}7$ folgt 11., $\text{Se}5 \times \text{f}3\uparrow$; 12. $\text{g}2 \times \text{f}3$, 0—0 mit ausgezeichnetem Spiele.

11. $\text{De}7 \times \text{e}5$
 12. $\text{Db}3 \times \text{b}7$ $\text{Sh}6-\text{g}4!$
 13. $\text{f}2-\text{f}4$

Oder 13. $\text{g}2-\text{g}3$, 0—0; 14. $\text{Tf}1-\text{c}1$, $\text{La}5-\text{b}6$ mit überlegenem Spiele.

13. $\text{La}5-\text{b}6\uparrow$
 14. $\text{Kg}1-\text{h}1$

Die Dame darf den Läufer nicht nehmen, wegen 14., $\text{De}5-\text{h}5$.

14. $\text{De}5-\text{h}5$
 15. $\text{h}2-\text{h}3$ 0—0

und Schwarz hat das bessere Spiel.

Im 7. Zuge kann Schwarz vielleicht auch $\text{Lc}8-\text{g}4$ spielen, worauf 8. $\text{Lc}4-\text{b}5!$, $\text{Lg}4 \times \text{f}3$; 9. $\text{g}2 \times \text{f}3$, $\text{e}5 \times \text{d}4$; 10. $\text{c}3 \times \text{d}4$, $\text{Ke}8-\text{f}8$; 11. $\text{Lb}5 \times \text{c}6$, $\text{b}7 \times \text{c}6$; 12. $\text{Lc}1-\text{e}3$, $\text{Sg}8-\text{e}7$ nach Alapin zu einem für Schwarz günstigen Spiele führt.

II (Vgl. I S. 110.)

6. $\text{Sg}8-\text{f}6$

Der Springerzug gewährt keine genügende Verteidigung, da Weiß durch den Doppelschritt des d-Bauern jetzt einen vorzüglichen Angriff erhält.

7. $\text{d}2-\text{d}4$ 0—0

Den König mittels der Rochade sofort in Sicherheit zu bringen, gewährt noch die meisten Chancen für Schwarz. Wegen 7., $\text{e}5 \times \text{d}4?$ vgl. erster Angriff I A S. 103—105.

8. $\text{d}4 \times \text{e}5!$

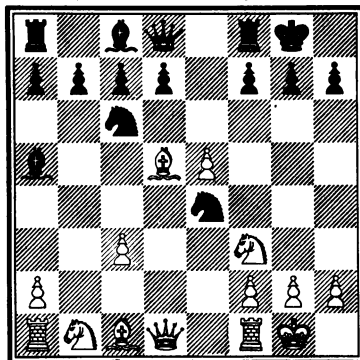
Weniger gut ist 8. $\text{Sf}3 \times \text{e}5$, worauf 8., $\text{Sf}6 \times \text{e}4$; 9. $\text{Se}5 \times \text{f}7$, $\text{Tf}8 \times \text{f}7$; 10. $\text{Lc}4 \times \text{f}7\uparrow$, $\text{Kg}8 \times \text{f}7$; 11. $\text{d}4-\text{d}5$, $\text{Sc}6-\text{e}7$; 12. $\text{Dd}1-\text{a}4$, $\text{La}5 \times \text{c}3$; 13. $\text{Sb}1 \times \text{c}3$, $\text{Se}4 \times \text{c}3$; 14. $\text{Da}4-\text{c}4$, $\text{Se}7 \times \text{d}5!$; 15. $\text{Lc}1-\text{d}2$, $\text{b}7-\text{b}5$; 16. $\text{Dc}4-\text{b}3$, $\text{Dd}8-\text{h}4!$; 17. $\text{Ld}2 \times \text{c}3$, $\text{Dh}4-\text{c}4$ folgt, und Schwarz infolge seines Bauernübergewichtes trotz des Verlustes der Qualität im Vorteil ist.

8. $\text{Sf}6 \times \text{e}4$

9. $\text{Lc}4-\text{d}5!$

Dieser Zug hat den Zweck, den feindlichen Springer von $\text{e}4$ zu vertreiben, um dem weißen Königsspringer das wichtige Angriffsfeld $\text{g}5$ zugänglich zu machen.

Stellung nach dem 9. Zuge von Weiß.



A

- | | |
|--------------|----------|
| 9. | Se4 × c3 |
| 10. Sb1 × c3 | La5 × c3 |
| 11. Sf3—g5! | Sc6 × e5 |

Auf 11., Lc3 × a1 gewinnt Weiß mit 12. Dd1—h5, h7—h6; 13. Sg5 × f7, Tf8 × f7; 13. Ld5 × f7†, Kg8—f8; 14. Lc1—a3†, d7—d6; 15. Lf7—b3, Dd8—d7; 16. Tf1 × a1.

- | | |
|--------------|---------|
| 12. Dd1—c2! | Se5—g6 |
| 13. Dc2 × c3 | Dd8—f6! |

Notwendig, da Weiß 14. Lc1—b2 drohte.

- | | |
|------------------------------|---------|
| 14. Dc3 × f6 | g7 × f6 |
| 15. Sg5—e4 | f6—f5 |
| 16. Se4—f6† | Kg8—g7 |
| 17. Lc1—b2 | Kg7—h6 |
| 18. f2—f4 | c7—c6 |
| 19. Tf1—f3 und Weiß gewinnt. | |

B (Vgl. A oben.)

- | | |
|----------------|----------|
| 9. | La5 × c3 |
| 10. Ld5 × e4! | Lc3 × a1 |
| 11. Le4 × h7†! | Kg8 × h7 |

Auf 11., Kg8—h8 folgt 12. Sf3—g5, g7—g6; 13. Dd1—g4 ebenfalls mit unwiderstehlichem Angriff.

- | | |
|-------------|---------|
| 12. Sf3—g5† | Kh7—g6! |
|-------------|---------|

Falls 12., Kh7—g8, so 13. Dd1—h5, Tf8—e8; 14. Dh5 × f7† u. s. w.

- | | |
|-------------------------------|----------|
| 13. Dd1—g4! | f7—f5 |
| 14. e5 × f6 | Kg6 × f6 |
| 15. Sg5—e4† | Kf6—f7 |
| 16. Dg4—h5† | g7—g6 |
| 17. Dh5—h7† und Weiß gewinnt. | |

C (Vgl. A oben.)

- | | |
|------------|---------|
| 9. | Se4—c5! |
| 10. Sf3—g5 | |

a

- | | |
|---------------------------------------|----------|
| 10. | Sc6 × e5 |
| 11. f2—f4 | h7—h6 |
| 12. f4 × e5 | h6 × g5 |
| 13. Dd1—h5 | Sc5—e6 |
| 14. Tf1—f3 und Weiß steht auf Gewinn. | |

b (Vgl. a oben.)

- | | |
|--------------|----------|
| 10. | h7—h6 |
| 11. Sg5 × f7 | Tf8 × f7 |

- | | |
|--|----------|
| 12. Ld5 × f7† | Kg8 × f7 |
| 13. Dd1—d5† | Sc5—e6 |
| 14. f2—f4 | La5—b6† |
| 15. Kg1—h1 | Sc6—e7 |
| 16. Dd5—f3 und der Angriff von Weiß muß zum Gewinn führen. | |

c (Vgl. a S. 112.)

- | | |
|---|----------|
| 10. | Sc5—e6 |
| 11. Dd1—h5 | Se6 × g5 |
| 12. Lc1 × g5 | Dd8—e8 |
| 13. Lg5—f6! | Sc6—e7 |
| Auf 13., g7 × f6 folgt 14. Ld5—e4. | |
| 14. Sb1—d2 | d7—d6 |
| 15. Ld5—e4 | Se7—g6 |
| 16. e5 × d6 | g7 × f6 |
| 17. Dh5 × a5 | c7 × d6 |
| 18. Ta1—e1 und Weiß wird gewinnen. | |

d (Vgl. a S. 112.)

- | | |
|------------------------------|----------|
| 10. | Dd8—e7 |
| 11. Dd1—c2 | g7—g6 |
| 12. f2—f4 | Sc5—e6 |
| 13. Sg5—e4 | La5—b6† |
| 14. Kg1—h1 | d7—d6 |
| 15. f4—f5 | Se6—d8 |
| 16. Lc1—g5 | De7 × e5 |
| 17. Lg5—f6 | De5 × d5 |
| 18. Dc2—c1 und Weiß gewinnt. | |

III (Vgl. I S. 110.)

- | | |
|---------|---------|
| 6. | Dd8—f6? |
|---------|---------|

Diese von Steinitz herführende Verteidigung erweist sich ebenfalls als ungenügend. Die Dame steht auf f6 ungünstig, weil sie von kleinen Figuren angegriffen wird und in Bedrängnis gerät.

- | | |
|----------|------|
| 7. d2—d4 | |
|----------|------|

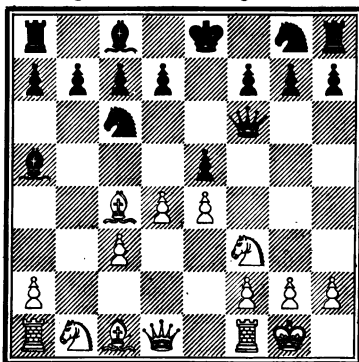
A

- | | |
|---------|--------|
| 7. | Sg8—e7 |
|---------|--------|

Schwarz darf natürlich nicht 7., d7—d6 spielen, weil Weiß darauf mit 8. d4—d5, Sc6—e7; 9. Dd1—a4† eine Figur gewinnt.

v. d. Lassa. VI. Auf.

Stellung nach dem 7. Zuge von Weiß.



8.	d4—d5	Sc6—d8
9.	Lc1—g5	Df6—d6!
10.	Dd1—a4	La5—b6
11.	Sb1—a3	c7—c6
12.	Ta1—d1	Dd6—b8
13.	Lg5×e7	Ke8×e7
14.	d5—d6†	Ke7—f8
15.	Da4—b4!

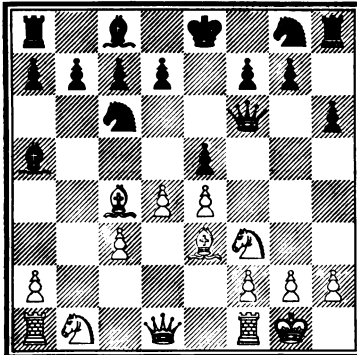
Dies geschieht, um 15., Lb6—c5 zu verhindern.

15.	f7—f6
16.	Kg1—h1	g7—g6
17.	Sf3×e5!	f6×e5
18.	f2—f4	Kf8—g7
19.	f4×e5	Th8—e8
20.	e5—e6	Sd8×e6
21.	Lc4×e6	Te8×e6
22.	e4—e5	Te6×e5
23.	Db4—h4 und Weiß gewinnt.	

B (Vgl. A S. 113.)

7.	Sg8—h6
8.	d4—d5	Sc6—d8
9.	Lc1—g5	Df6—d6
10.	Dd1—a4	La5—b6
11.	Sb1—a3	c7—c6
12.	Lc4—e2! und Weiß steht auf Gewinn.	

Stellung nach dem 8. Zuge von Weiß.



C (Vgl. A S. 113.)

7.	h7—h6
8.	Lc1—e3

Der einfache Läuferzug nach e3 ist nicht nur ein Entwicklungszug, der zu gleicher Zeit das Centrum befestigt, sondern er birgt eine wichtige Drohung in sich: nämlich mit 9. d4—d5 den schwarzen Damenspringer nach b8 oder d8 zu deplacieren, dann mit 10. Dd1—a4 den schwarzen Königsläufer zum Rückzug nach b6 zu zwingen (b7—b6 hätte das Manöver Sf3—d2—b3 nebst Sb3×a5 zur Folge) und ihn dort abzutauschen, wobei der c-Bauer wiedernehmen müßte; es würden auf diese Art die Punkte c7, d6 und e5 wesentlich geschwächt, sowie der liquid gewordene weiße Damenspringer sofort über a3 nach b5 resp. c4 oder über d2 nach c4 zum Angriff auf diese schwachen Punkte

geführt werden. Um diesen Gefahren zu entgehen, hat Schwarz nur den Zug

8. La5—b6

Weiß hat nun aber entschieden das bessere Spiel; die weitere Folge könnte etwa sein:

9. d4 × e5! Sc6 × e5

Oder 9., Df6—g6; 10. Le3—d4, Dg6 × e4; 11. Tf1—e1 mit vorzüglicher Angriffsstellung.

10. Sf3 × e5 Df6 × e5

11. Le3—d4 Lb6 × d4

12. c3 × d4 De5—e7

13. Sb1—c3 Sg8—f6

14. e4—e5 Sf6—h7

15. f2—f4 mit weit überlegenem Spiele.

D (Vgl. A S. 113.)

7. La5—b6

8. d4—d5 Sc6—e7

Auf d8 würde der Springer „Patt“ stehen, und auf a5 würde ihm schließlich nach 9. Lc4—d3 der Angriff c3—c4, Lc1—d2 und Dd1—a4 verderblich werden.

9. Lc4—b5 c7—c6

10. Lb5—a4 d7—d6

11. Lc1—a3 Lb6—c7

12. d5 × c6 b7 × c6

13. Dd1—d3 Lc8—d7

14. Sb1—d2 und Weiß gewinnt.

Dritte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 89.)

5. Lb4—d6?

Der Läufer ist auf d6 dem eigenen Spiele hinderlich, indem er den Damenbauern zu ziehen verhindert. Deshalb ist diese Verteidigung nicht zu empfehlen.

6. d2—d4 Sg8—f6

7. 0—0 h7—h6

8. Sf3 × e5 Sc6 × e5

9. d4 × e5 Ld6 × e5

10. f2—f4 Le5—d6

11. e4—e5 Ld6—c5†

12. Kg1—h1 und Weiß hat das bessere Spiel.

Vierte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 89.)

5. Lb4—e7

Dies ist besser als 5., Lb4—d6, Schwarz erreicht aber auch mit diesem Zuge kaum ein gleiches Spiel.

6. d2—d4 Sc6—a5!
 Ungenügend ist 6., e5 × d4 wegen 7. Dd1—b3.
 7. Sf3 × e5 Sa5 × c4
 8. Se5 × c4 und das weiße Spiel ist etwas freier.
 Weiß kann im 6. Zuge auch Dd1—b3 spielen, um auf 6., Sg8—h6 mit 7. d2—d4, Sc6—a5; 8. Db3—a4, Sa5 × c4; 9. Da4 × c4, e5 × d4; 10. Lc1 × h6, g7 × h6; 11. c3 × d4 fortzufahren.

Nachdem wir gesehen haben, in welcher Weise sich das Spiel gestaltet, wenn Schwarz den im 4. Zuge von Weiß zum Opfer gebrachten Bauern nimmt, wollen wir die Ablehnung des Gambits betrachten. Für die praktische Partie hat die Annahme des Gambits den unleugbaren Vorzug, daß das Spiel einen Reichtum von lebhaften Kombinationen und oft überraschenden Wendungen aufweist, aber auch den Nachteil, daß in vielen Positionen die Schwierigkeit, den besten Zug zu finden, für den Angreifer wie den Verteidiger außerordentlich groß ist, und daß ein scheinbar noch so unbedeutendes Versehen oft zum unabwendbaren Untergang führt. In den aus der Ablehnung sich ergebenden Spielen wird auch ein weniger geübter Spieler sich eher zurechtzufinden im stande sein, da dieselben einen weit einfacheren Charakter haben und daher die weitberechnende Kombinationskraft nicht so sehr in Anspruch nehmen.

Zweiter Teil.

Ablehnung des Gambits.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | |

I

- | | |
|---------|--------|
| 4. | Lc5—b6 |
|---------|--------|

Diese Form der Ablehnung ist mit Recht die beliebteste. Weiß hat darauf hauptsächlich zwei in Betracht kommende Fortsetzungen.

A

- | | |
|--------------|---------|
| 5. a2—a4 | a7—a6 |
| 6. 0—0 | d7—d6 |
| 7. a4—a5 | Lb6—a7 |
| 8. b4—b5 | a6 × b5 |
| 9. Lc4 × b5 | Sg8—e7 |
| 10. d2—d4 | e5 × d4 |
| 11. Sf3 × d4 | 0—0! |

Nicht ganz so gut ist 11., Lc8—d7; 12. Sd4 × c6, Se7 × c6; 13. Lb5 × c6, Ld7 × c6; 14. Lc1—b2, und Weiß hat etwas mehr Terrainfreiheit.

12. Sd4 × c6

Se7 × c6

und die Spiele stehen gleich. Geschieht jetzt 13. Lc1—b2, so bekommt Schwarz mit 13., Dd8—g5 etwas Angriff.

B (Vgl. A S. 116.)

5. b4—b5

.....

Dieser Zug führt ebenfalls zum Ausgleich.

5.

Sc6—a5

6. Sf3 × e5

.....

Noch sicherer ist 6. Lc4—e2, worauf am besten 6., Sg8—f6 nebst d7—d5 folgt.

6. Dd8—g5!

Mit diesem Zuge, der einen scharfen Gegenangriff einleitet, wird Schwarz mindestens ein gleiches Spiel erlangen.

a

7. Se5 × f7?

Dieser Zug erweist sich als verderblich, weil der weiße Königs-läufer durch denselben seine Deckung verliert.

7.

8. Th1—f1

Dg5 × g2

Dg2 × e4†

9. Dd1—e2

De4 × e2†

10. Ke1 × e2

Sa5 × c4

11. Sf7 × h8

d7—d5

12. d2—d3

Sc4—d6

13. Tf1—g1

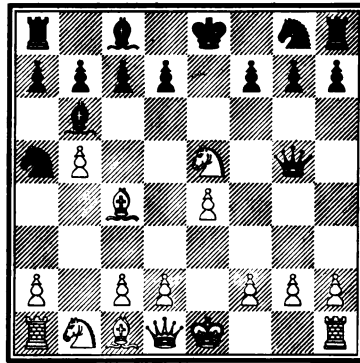
Ke8—f8

14. Lc1—b2

Sd6—f5

und Schwarz wird den Springer h8 erobern.

Stellung nach dem 6. Zuge.



b (Vgl. a oben.)

7. Lc4 × f7†

Ke8—f8

8. Lf7 × g8

Dg5 × e5

9. Lg8—d5

c7—c6

10. Dd1—f3†

Kf8—e8

11. Df3—f7†

Ke8—d8

12. b5 × c6

b7 × c6

13. d2—d4

Lb6 × d4

14. Lc1—f4

De5—f6!

15. Df7 × f6†

Ld4 × f6

16. e4—e5

Th8—e8

17. Ld5—f7 Te8—e7
 18. 0—0 Lf6×e5

und die Spiele stehen ziemlich gleich, eher dürfte die schwarze Stellung um ein Minimum stärker sein.

Wenn jedoch Schwarz im 9. Zuge, statt c7—c6 zu spielen, mit De5×a1 fortfährt, so erhält Weiß mittels 10. Sb1—c3 einen entscheidenden Angriff.

c (Vgl. a S. 117.)

7. Dd1—f3 Dg5×e5
 8. Df3×f7† Kd8—e8
 9. Lc1—b2! De5×e4†
 10. Ke1—d1 Sa5×c4
 11. Lb2×g7 De4—e7
 12. Df7×e7† Sg8×e7
 13. Lg7×h8 d7—d5
 14. f2—f3 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

Außer den beiden hier betrachteten Zügen 5. a2—a4 und 5. b4—b5 steht dem Anziehenden noch die ganz sichere Fortsetzung 5. c2—c3 zur Verfügung, welche ebenfalls ein gleiches Spiel herbeiführt. Schwarz antwortet darauf 5., Sg8—f6, und die weitere Folge könnte 6. d2—d3, d7—d6; 7. a2—a4, a7—a6; 8. 0—0, 0—0 u. s. w. sein.

II (Vgl. I S. 116.)

4. d7—d5

Dieses Gegengambit bietet eine ganz genügende Verteidigung.

5. e4×d5 Sc6×b4
 6. Sf3×e5

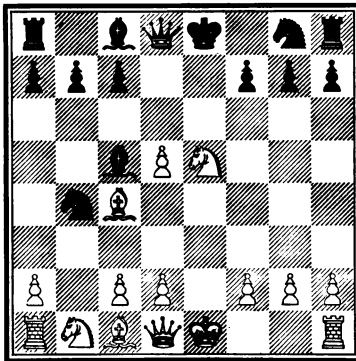
Vermutlich läßt sich auch durch 6. Lc1—a3, Dd8—d6; 7. Sb1—c3 etwas Vorteil erlangen; Schwarz spielt am besten 7., Sg8—f6 dagegen, ist aber wegen des leicht angreifbaren Bauern e5 etwas im Nachteil.

A

6. Sb4×d5

Ungenügend ist 6., Lc5—d4; 7. c2—c3, Ld4—e5; 8. Dd1—a4†, ferner bleibt bei 6., Dd8—g5; 7. Dd1—e2, Sb4×c2† (etwas besser ist wohl 7., Sg8—e7); 8. Ke1—d1, Sc2—d4; 9. Lc4—b5†!, c7—c6 (oder 9., Ke8—e7, da Ke8—f8 wegen des zweizügigen Matts nicht angeht, 10. Se5—f3†, Sd4×e2; 11. Sf3×g5, Lc5—d4; 12. Lc1—a3†, Ke7—f6; 13. Sg5—e4† etc.) 10. d5×c6, b7×c6; 11. Se5—f3† Weiß immer im Vorteil, Schwarz mag 11., Sd4×e2 oder 11., Dg5—e7 entgegen. Dagegen wäre 11.

Stellung nach dem 6. Zuge von Weiß.



Lb5 × c6† für Weiß nicht zu empfehlen, weil der Gegner dann nach 11., Sd4 × c6; 12. Se5 × c6†, Lc8—e6 den Angriff erhält.

7. Lc4—b5† c7—c6

Besser ist es, mit dem König gleich nach f8 zu gehen.

8. Se5 × c6 Dd8—b6

9. Dd1—e2† Ke8—f8

10. Sc6—b4 Lc8—e6

11. Sb4 × d5 Le6 × d5

12. 0—0 Db6—g6

13. g2—g3 und Weiß bleibt im Vorteile.

B (Vgl. A S. 118.)

6. Sg8—e7

7. Se5 × f7 Ke8 × f7

8. Dd1—h5† Kf7—f8

9. d5—d6 Se7—d5

10. Lc4 × d5 Dd8—f6

11. Lc1—b2 Df6 × f2†

Oder 11., Lc8—g4; 12. Lb2 × f6, Lg4 × h5; 13. Lf6—e7†, Kf8—e8; 14. Ld5—b3 u. s. w.

12. Ke1—d1 Sb4 × d5

13. Dh5 × d5 Lc8—g4†

14. Kd1—c1 Ta8—e8

15. Lb2 × g7† Kf8 × g7

16. Dd5—g5† Kg7—f8

17. Dg5 × g4 Th8—g8

18. Dg4—f3† oder 18. Dg4—d1, und Weiß wird wohl um einen Bauern stärker bleiben.

Parteien zum Evansgambit.

Nr. 18.

(Gespielt im Turnier des westdeutschen Schachbundes zu Barmen 1869.)

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

Weiß.

Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. Lf1—c4 Lf8—c5

4. b2—b4 Le5 × b4

5. c2—c3 Lb4—c5

6. 0—0 d7—d6

7. d2—d4 e5 × d4

8. c3 × d4 Lc5—b6

9. d4—d5

Siehe S. 98 zweiter Angriff.

9. Sc6—a5

10. Lc1—b2 Sg8—e7

11. Lc4—d3 0—0

12. Sb1—c3 Se7—g6

13. Sc3—e2 c7—c5

14. Ta1—c1

Die von uns S. 94 angegebenen Züge geschehen hier mit Zugumstellung.

14. Ta8—b8

15. Dd1—d2 f7—f6

16. Kg1—h1 Lb6—c7

17. Se2—g3 b7—b5

18. Sg3—f5 b5—b4?

Dies ist, wie S. 94 ausgeführt, ein Fehler; der richtige Zug an dieser Stelle ist 18., c4!

19. Tf1—g1 Lc7—b6

Die Notwendigkeit dieses Zuges wird bald deutlicher werden.

20. g2—g4 Sg6—e5

21. Lb2×e5 d6×e5

Ohne den 19. Zug von Schwarz wäre jetzt der c-Bauer ungedeckt.

22. Tg1—g3

Weiß hat nun einen unwiderstehlichen Angriff erlangt.

22. Tf8—f7

23. g4—g5! Lc8×f5

24. e4×f5 Dd8×d5?

Längeren, wenn auch nicht aussichtsreichen, Widerstand bietet 24., Kh8; nach dem Textzuge bricht die schwarze Stellung unter der wuchtigen Angriffsführung Anderssens rasch zusammen.

25. g5×f6 Tb8—d8

Auf 25., Tf6:? gewinnt Weiß durch 26. Lc4 die Dame.

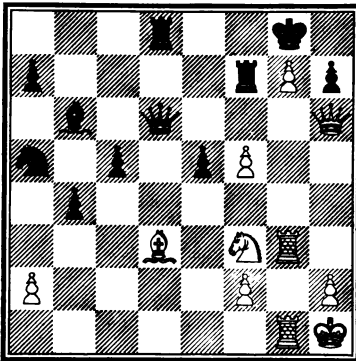
26. Tc1—g1 Kg8—h8

26., Dd3: darf nicht geschehen wegen 27. Dh6 nebst Matt in wenigen Zügen.

27. f6×g7† Kh8—g8

28. Dd2—h6 Dd5—d6

Stellung nach dem 28. Zuge.



Weiß kündigt Matt in fünf Zügen an:

29. Dh6×h7†

Eine elegante Schlußwendung.

29. Kg8×h7

30. f5—f6† Kh7—g8

31. Ld3—h7† Kg8×h7

32. Tg3—h3† Kh7—g8

33. Th3—h8 ≠.

Nr. 19.

A. Anderssen. J. Dufresne.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. Lf1—c4 Lf8—c5

4. b2—b4 Lc5×b4

5. c2—c3 Lb4—a5

6. d2—d4 e5×d4

7. 0—0 d4—d3

8. Dd1—b3 Dd8—f6

9. e4—e5 Df6—g6

Am besten.

10. Tf1—e1!

Um das Aufziehen des Damenbauern zu hindern.

10. Sg8—e7

11. Lc1—a3 b7—b5

12. Db3×b5 Ta8—b8

13. Db5—a4 La5—b6

14. Sb1—d2 Lc8—b7

Hier hätte Schwarz rochieren sollen, die Verteidigung wäre dann zwar noch recht schwierig, aber doch nicht ganz aussichtslos, z. B. 14., 0—0; 15. Se4, Kh8; 16. Ld3, f6; 17. Tad1, De8; 18. ef, gf und Weiß behält eine starke Angriffsstellung.

15. Sd2—e4 Dg6—f5

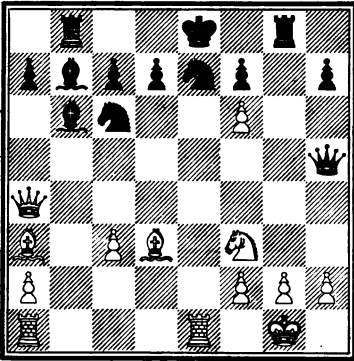
Schwarz hat keine ausreichende Verteidigung mehr, auch die Rochade führt jetzt zum direkten Verluste: 15., 0—0; 16. Ld3, Kh8!; 17. Sc5, f5; 18. Sd7, Sd4!; 19. cd, Lf3; 20. g3 und Weiß gewinnt. Zieht Schwarz 16., Dh6, so entscheidet 17. Lc1, Dh5; 18. Seg5 nebst g2—g4 für Weiß.

16. Lc4×d3 Df5—h5

17. Se4—f6† g7×f6

18. e5×f6 Th8—g8

Stellung nach dem 18. Zuge.



19. Ta1—d1!!

Dies bildet die Einleitung zu einer der glänzendsten und tiefsten Kombinationen, die jemals auf dem Schachbrette entworfen worden sind.

19. Dh5 × f3

Auf 19., Tg2♣ würde Weiß folgendermaßen gewinnen: 20. Kg2:, Se5; 21. Dd7♣, Kf8; 22. De7♣, Kg8; 23. De5:, oder 21., Sd7:; 22. Te7♣, Kd8 (wenn Kf8, so 23. Te5♣); 23. Td7♣, Kd7:; 24. Lf5♣, Ke8! (auf Kc6 folgt sofort Matt durch Ld7♣); 25. Ld7♣, Kd8; 26. Le7♣ und auf 21., Kd7: gewinnt 22. Lg6♣ die Dame zurück.

20. Te1 × e7! Sc6 × e7

Auf 20., Kd8 gewinnt Weiß mit folgenden brillanten Wendungen: 21. Td7♣, Kc8; 22. Td8♣ (wiederum ein Opfer von blendendem Glanze!), Sd8:; 23. Dd7♣!, Kd7:; 24. Lf5♣♣, K~; 25. Ld7♣.

21. Da4 × d7!

Dieses prachtvolle Damenopfer erzwingt Matt in wenigen Zügen.

21. Ke8 × d7

22. Ld3—f5♣♣ Kd7—e8

Wenn 22., Kc6, so 23. Ld7♣.

23. Lf5—d7♣ und Weiß setzt im nächsten Zuge durch 24. La3 × e7 ♣ Matt.

W. Steinitz bezeichnet diese Partie mit Recht als ein Immergrün im Lorbeerkränze des unvergeßlichen deutschen Meisters.

Nr. 20.

P. Morphy. A. Anderssen.

Weiß.

Schwarz.

- | | | |
|----|--------|----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. | Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. | b2—b4 | Lc5 × b4 |
| 5. | c2—c3 | Lb4—a5 |
| 6. | d2—d4 | e5 × d4 |
| 7. | 0—0 | Sg8—f6 |

In betreff dieses Zuges, sowie des darauffolgenden Gegenzuges siehe S. 103.

- | | | |
|----|--------|-------|
| 8. | e4—e5 | d7—d5 |
| 9. | Lc4—b5 | |

9. ef ist S. 103 zum Vorteil für Schwarz ausgeführt worden.

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 9. | | Sf6—e4 |
| 10. | c3 × d4 | |

Spielt Weiß 10. Sd4:, so würde sich Schwarz mit 10., Ld7 sicher stellen.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 10. | | 0—0 |
| 11. | Lb5 × c6 | b7 × c6 |
| 12. | Dd1—a4 | La5—b6 |
| 13. | Da4 × c6 | Lc8—g4 |

Weiß hat zwar den Gambitbauern zurückgewonnen, allein mit Rücksicht auf den schwachen Bauern d4 ist die schwarze Partie vorzuziehen.

- | | | |
|-----|--------|------|
| 14. | Lc1—b2 | |
|-----|--------|------|

Auf e3 würde der Läufer besser stehen.

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 14. | | Lg4 × f3 |
| 15. | g2 × f3 | Se4—g5 |
| 16. | Sb1—d2 | Tf8—e8 |

Schwarz will den Turm über e6 zum Angriff gegen den feindlichen Königsflügel führen, es könnte aber auch ganz gut sofort 16., Sh3♣; 17. Kg2!, Dh4 nebst Tae8 und Te6 geschehen.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 17. | Kg1—h1 | Sg5—h3 |
| 18. | f3—f4! | |

Der beste Zug: die Dame kann nun über c3 nach g3 gebracht werden.

- | | | |
|-----|------|--------|
| 18. | | Dd8—h4 |
|-----|------|--------|

19. Dc6 × d5 Sh3 × f2+
 20. Kh1—g1 Sf2—d3
 21. Lb2—c3 Sd3 × f4
 22. Dd5—f3 Sf4—h3+
 23. Kg1—h1 Sh3—g5
 24. Df3—g2 Ta8—d8
 25. Tf1—g1 h7—h6
 26. Ta1—f1

Auf 26. Sf3 erfolgt Damentausch durch 26., Dh3; 27. Sg5; Dg2+; 28. Tg2; hg, und Schwarz ist im Mehrbesitze eines Bauern.

26. Dh4—h3

Den d-Bauern darf Schwarz natürlich wegen Sf3 nicht nehmen.

27. Dg2—c6

Weiß vermeidet den Damentausch, weil er einen Bauern weniger hat.

27. Dh5—d7

28. Dc6—g2 Lb6 × d4

29. Lc3 × d4 Dd7 × d4

30. Sd2—f3 Dd4—d5

31. h2—h4 Sg5—e6

32. Dg2—g4 Dd5—c6

33. Tg1—g2 Td8—d3

34. Dg4—f5 Te8—d8

35. Df5—f6

Hiermit droht das Hereinschlagen des Turmes auf g7.

35. Dc6—d5

36. Df6—f5 Td3—d1

37. Tf1 × d1 Dd5 × d1+

38. Kh1—h2 Td8—d3

39. Tg2—f2 Td3—e3

40. Sf3—d2 Te3—e2!

Schwarz nimmt mit Recht keine Rücksicht auf den Angriff, der seinem Könige droht, sondern bringt durch weiteren Abtausch sein materielles Übergewicht zur Geltung.

41. Df5 × f7+ Kg8—h8

42. Sd2—e4 Te2 × f2+

Besser als 42., Te4; worauf Weiß durch 43. De6; Th4+; 44. Kg3 Remischancen erhält.

43. Se4 × f2 Dd1—d5

44. Sf2—g4 Dd5 × a2+

45. Kh2—g3 Da2—b3+

46. Kg3—h2 Db8—c2+

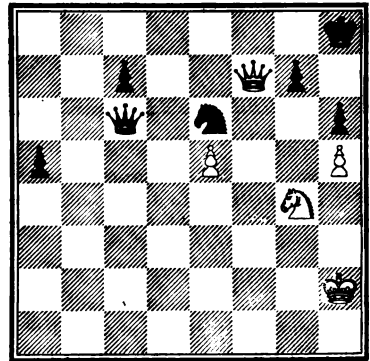
47. Kh2—g3 Dc2—c3+

48. Kg3—h2 Dc3—c6

49. h4—h5 a7—a5

Das Morphybuch bemerkt hier, daß Schwarz durch 49., Dc2+; 50. Kg3!, Dc3+; 51. Kg2, Dh3+; 52. Kh3; Sg5+; 53. Kg3, Sf7: das Spiel vereinfachen konnte.

Stellung nach dem 49. Zuge.



50. Sg4—f6!

Ein letzter geistreicher Versuch, Remis zu erzwingen.

50. g7 × f6

51. Df7 × f6+ Kh8—g8

52. Df6—g6+ Kg8—f8

53. Dg6 × h6+ Kf8—e8

54. Dh6—g6+ Ke8—d7

55. h5—h6 Dc6—d5

56. h6—h7

Weiß hat nichts besseres: auf 56. Df6 oder Dh5 spielt Schwarz nach einigen Schachs die Dame nach h7, und der a-Bauer rückt dann ungehindert vor.

56. Dd5 × e5+

57. Kh2—g1 Se6—g5

58. h7—h8D De5 × h8

59. Dg6 × g5 Dh8—d4+

60. Kg1—f1 a5—a4

61. Dg5—f5+ Kd7—c6

62. Df5—c8 Kc6—b5

63. Kf1—e1

Den c-Bauern darf Weiß des dann erfolgenden Damentausches wegen

nicht nehmen. Der Schluß der Partie ist ein klassisches Beispiel für den Kampf von Dame und zwei Bauern gegen die einzelne Dame.

63. c7—c5
 64. Dc8—b7† Kb5—c4
 65. Db7—f7† Kc4—c3
 66. Df7—f3† Dd4—d3
 67. Df3—f6† Kc3—b3
 68. Df6—b6† Kb3—c2
 69. Db6—a7

Abermals würde das Nehmen des Bauern den Damentausch herbeiführen.

69. Dd3—c3†
 70. Ke1—e2 a4—a3
 71. Da7—a4† Kc2—b2
 72. Da4—b5† Dc3—b3
 und gewinnt.

Nr. 21.

(Durch Korrespondenz gespielt 1868 bis 1869.)

E. Schallopp. J. Minckwitz.

- | Weiß. | Schwarz. |
|------------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | Lc5 × b4 |
| 5. c2—c3 | Lb4—a5 |
| 6. d2—d4 | e5 × d4 |
| 7. 0—0 | d7—d6 |
| 8. c3 × d4 | La5—b6 |
| 9. d4—d5 | Sc6—a5 |
| 10. Lc1—b2 | Sg8—e7 |
| 11. Lc4—d3 | 0—0 |
| 12. Sb1—c3 | Se7—g6 |
| 13. Sc3—e2 | c7—c5 |
| 14. Dd1—d2 | f7—f6 |
| 15. Kgl—h1 | Lb6—c7 |
| 16. Ta1—c1 | a7—a6 |

Weniger gut als der theoretische Zug 16., Tb8.

17. Sf3—g1

Auch diese Fortsetzung ist sehr beachtenswert.

17. b7—b5
 18. f2—f4 Lc7—b6

18., c4 wäre wegen 19. Lb1 nebst späterem Sd4 verfrüht.

19. Se2—g3 Ta8—a7

Ein guter Verteidigungszug.

20. Sg1—e2 Ta7—c7

Die Deutsche Schachzeitung schlägt hier 20., c4; 21. Lb1, c3!; 22. Sc3: oder Lc3:, Sc4 als wohlmotiviertes Bauernopfer vor, weil dadurch das schwarze Spiel frei gemacht wird.

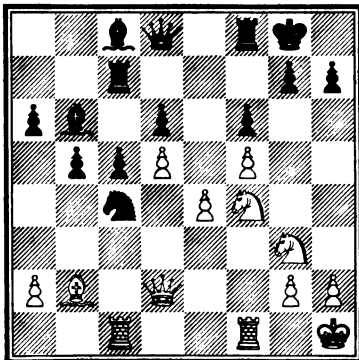
21. f4—f5 Sg6—e5

22. Se2—f4 Sa5—c4

Schwarz berücksichtigt die vortreffliche Antwort nicht, die dem Gegner zu Gebote steht; 22. ... , Sd3: nebst c5—c4 ist am besten.

23. Ld3 × c4 Se5 × c4

Stellung nach dem 23. Zuge.



24. Tc1 × c4!

Ein von sehr tiefem Positionsblick zeugendes Qualitätsopfer; dasselbe scheint völlig korrekt zu sein und der weißen Partie den Sieg zu sichern.

24. b5 × c4

25. Lb2—c3!

Dieser Zug lähmt das schwarze Spiel so, daß der Nachziehende trotz seiner umsichtigen Verteidigungsführung in direkte Verluststellung gerät.

25. Tc7—b7!

Um dem Läufer das Feld d8 zugänglich zu machen, welches derselbe später zur Deckung des Punktes f6 notwendig braucht.

26. h2—h4 Dd8—e8
 27. Sf4—e6 Tf8—f7
 28. Sg3—h5 Lb6—d8
 29. Dd2—f4 Lc8 × e6
 30. d5 × e6

Dies ist stärker als 30. fe, worauf 30., Tf8; 31. Sg3, g6; 32. Dd6:, Lc7; 33. Da6; Tb6; 34. Da7, De7; 35. La5, f5!; 36. Kg1, Tf8; 37. Lb6; Tb6: die Folge sein könnte, und zwar zu Gunsten von Schwarz, denn es droht nun einerseits De7—d6 nebst Tb6—b2, andererseits wird der c-Bauer sehr stark.

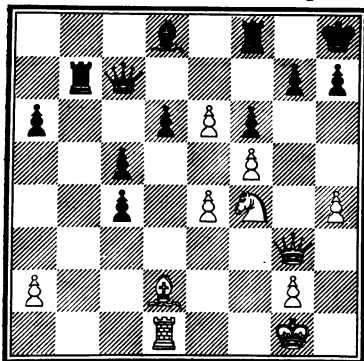
30. Tf7—f8
 31. Df4—f3 Tb7—b5
 32. Tf1—d1 De8—e7
 33. Df3—g3 Tb5—b6
 34. Lc3—a5 Tb6—b7!

Auf 34., Tc6 kommt Weiß durch 35. Ld8:, Td8; 36. e5, Kh8!; 37. ef, gf; 38. Dc3, Tf8; 39. g4, Kg8!; 40. Sf4 etc. in entscheidenden Vorteil.

35. La5—d2 Kg8—h8
 36. Sh5—f4 De7—c7

Falls 36., Lc7, so 37. Sd5, De8; 38. Lf4, Da4; 39. Td2 mit überlegenem Spiele für Weiß.

Stellung nach dem 36. Zuge.



37. Sf4—g6+!

Ein glänzendes, aufs genaueste durchgerechnetes Opfer; in einer Korrespondenzpartie zwischen Meistern findet sich nur höchst selten Gelegenheit zu dergleichen Opfern.

37. h7 × g6
 38. f5 × g6 Tf8—e8

Das Feld f8 muß natürlich für den König frei gemacht werden.

39. Ld2—f4! c4—c3

Verhältnismäßig am besten. Schlecht wäre z. B. 39., Te6; weil dann Dg4 nebst Dh5+ mit Tempogewinn geschieht.

40. Dg3—g4

Noch stärker ist wohl, zuerst den c-Bauer, der später recht unangenehm wird, zu nehmen und dann die Dame über f3 nach h5 zu bringen.

40. Kh8—g8
 41. Dg4—h5 Te8 × e6
 42. Dh5—h7+ Kg8—f8
 43. Dh7—h8+ Kf8—e7
 44. Dh8 × g7+ Ke7—e8
 45. Dg7—h8+ Ke8—d7
 46. g6—g7 c3—c2
 47. Td1—c1 Te6—e8
 48. Dh8 × e8+ Kd7 × e8
 49. g7—g8D+ Ke8—d7
 50. h4—h5 Tb7—b1
 51. h5—h6 Dc7—a5
 52. Dg8—g4+ Kd7—c6
 53. Dg4—e2 f6—f5

Um das Feld h8 besetzen zu können.

54. De2 × c2 Tb1 × c1+
 55. Dc2 × c1 f5 × e4
 56. Dc1—a1

56. Dd1 ist die wirksamste Fortsetzung.

56. c5—c4
 57. g2—g4 Da5—a3
 58. Dal—f1 Da3—c3
 59. g4—g5 d6—d5
 60. Kh1—h2?

Mit diesem Fehlzuge giebt Weiß den Sieg aus der Hand, der sich durch 60. h7, Dh8; 61. Dh3, Lc7; 62. Lc7; Ke7; 63. g6, Dal+; 64. Kh2, Db2+; 65. Dg2 oder 60., Le7; 61. Ld2, Dh8; 62. Dh3, Lf8; 63. Lc3! leicht erzwingen ließ.

60. e4—e3!

Dieser Zug sichert das Remis.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 61. | g5—g6 | Dc3—f6 |
| 62. | g6—g7 | e3—e2 |
| 63. | Df1—f2 | e2—e1D |
| 64. | Df2 × e1 | Df6 × f4† |
| 65. | Kh2—g2 | Df4—g4† |
| 66. | De1—g3 | |

und Schwarz hält remis durch ewiges Schach. Die ganze Partie ist äußerst gehaltreich und interessant; Angriff und Verteidigung werden beiderseits ausgezeichnet geführt.

Nr. 22.

(Gespielt im Turnier zu London 1883.)

M. Tschigorin. W. Steinitz.

Weiß.

Schwarz.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. | Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. | b2—b4 | Lc5 × b4 |
| 5. | c2—c3 | Lb4—c5 |
| 6. | 0—0 | d7—d6 |
| 7. | d2—d4 | e5 × d4 |
| 8. | c3 × d4 | Lc5—b6 |
| 9. | Sb1—c3 | Sc6—a5 |
| 10. | Lc1—g5! | f7—f6! |
| 11. | Lg5—f4 | Sa5 × c4 |
| 12. | Dd1—a4† | Dd8—d7 |
| 13. | Da4 × c4 | Dd7—f7 |
| 14. | Sc3—d5! | g7—g5 |

Hierdurch reißt sich Schwarz unnötiger Weise den Königsflügel auf; sofort 14., Le6 (siehe S. 99) ist am meisten zu empfehlen.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 15. | Lf4—g3 | Lc8—e6 |
| 16. | Dc4—a4† | Le6—d7 |
| 17. | Da4—a3 | Ta8—c8 |
| 18. | Tf1—e1 | g5—g4 |
| 19. | Sd5 × b6 | a7 × b6 |
| 20. | Sf3—d2 | Ld7—e6 |
| 21. | f2—f4 | g4 × f3 |
| 22. | Sd2 × f3 | Sg8—e7 |
| 23. | e4—e5! | |

Dieser starke Zug lockert die bereits sehr schwach gewordene schwarze Position vollends.

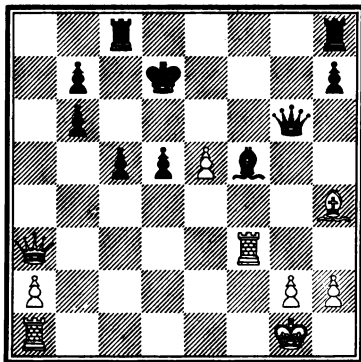
- | | | |
|-----|---------|---------|
| 23. | | f6 × e5 |
| 24. | d4 × e5 | d6—d5 |

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 25. | Te1—f1! | Se7—f5 |
| 26. | Sf3—d4 | Df7—g6 |
| 27. | Sd4 × f5 | Le6 × f5 |
| 28. | Lg3—h4! | e7—c5 |

Die einzig mögliche Deckung des drohenden Matts.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 29. | Tf1—f3 | Ke8—d7 |
|-----|--------|--------|

Stellung nach dem 29. Zuge.



- | | | |
|-----|--------|------|
| 30. | Ta1—f1 | |
|-----|--------|------|

Weiß nutzt seinen großen Positionsvorteil aufs kräftigste aus; Schwarz ist jetzt unrettbar verloren.

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 30. | | Th8—f8 |
| 31. | Tf3—g3 | Dg6—h6 |
| 32. | Lh4—f6 | Lf5—e6 |
| 33. | Da3—a7! | |

Abermals sehr gut gespielt.

- | | | |
|-----|-----------|-------------|
| 33. | | Kd7—c7 |
| 34. | Tg3—b3 | Kc7—d7 |
| 35. | Da7 × b6 | Tc8—c6 |
| 36. | Db6 × b7† | Tc6—c7 |
| 37. | Db7—a6! | Aufgegeben. |

Es droht 38. Dd6†, Kc8; 39. Tf6, wogegen Schwarz keine genügende Antwort mehr hat.

Nr. 23.

(Aus dem im Jahre 1892 gespielten Wettkampfe.)

M. Tschigorin. W. Steinitz.

Weiß.

Schwarz.

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

3. Lf1—c4 Lf8—c5
4. b2—b4

Tschigorin bevorzugt, seinem lebhaften Spieltypus gemäß, das Evansgambit ganz besonders und hat mit dieser Eröffnung oft die glänzendsten Angriffe durchgeführt.

4. Lc5 × b4
5. c2—c3 Lb4—a5
6. 0—0 d7—d6!
7. d2—d4 Lc8—g4

Dieser Zug ist nicht so stark, wie der S. 110 f. ausgeführte 7., Ld7; der Läufer ist sehr bald gezwungen, nach d7 zurückzugehen.

8. Lc4—b5 e5 × d4
9. c3 × d4 Lg4—d7

Notwendig mit Rücksicht auf die Drohung d4—d5.

10. Lc1—b2 Sc6—e7

In einer anderen Partie desselben Matches spielte Steinitz an dieser Stelle 10., Sf6.

11. Sb5 × d7 † Dd8 × d7
12. Sb1—a3 Sg8—h6

Auf 12., Sf6 würde Weiß mit 13. Sc4, Lb6; 14. e5 einen starken Angriff erlangen.

13. Sa3—c4 La5—b6
14. a2—a4! c7—c6

Nach 14., a6; 15. Sb6; cb würden die schwarzen Bauern auf dem Damenfügel sehr schwach werden.

15. e4—e5 d6—d5

Schwarz würde besser thun, 15., de: zu spielen, obgleich dann Weiß mit 16. Se5: nicht unerhebliche Positionsvorteile hat; der Textzug räumt dem feindlichen Springer ein vorzügliches Standfeld ein.

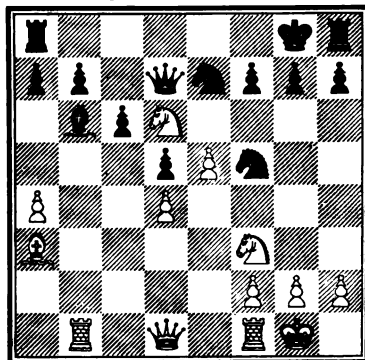
16. Sc4—d6 † Ke8—f8
17. Lb2—a3 Kf8—g8
18. Ta1—b1!

Ein sehr guter Zug: es droht nun a4—a5.

18. Sh6—f5?

Der entscheidende Fehler; 18., Tb8 war hier der gebotene Zug.

Stellung nach dem 18. Zuge.



19. Sd6 × f7!

Mit dieser schönen und überraschenden Opferkombination, welche völlig korrekt ist, gewinnt der Anziehende die Partie.

19. Kg8 × f7
20. e5—e6 † Kf7 × e6!
21. Sf3—e5!

Die Stärke dieses Zuges beruht darin, daß dem Könige das Rückzugsfeld f7 abgeschnitten wird, und dadurch die Drohung Te1 besondere Wirksamkeit gewinnt.

21. Dd7—c8

Die schwarze Dame muß den Punkt b7 mit Rücksicht auf das drohende a4—a5 gedeckt halten.

22. Tf1—e1 Ke6—f6
23. Dd1—h5!

Tschigorin trifft Zug für Zug die beste Fortsetzung; es droht jetzt 24. Sg4 †.

23. g7—g6
24. La3 × e7 † Kf6 × e7

Auf 24., Se7: gewinnt Weiß durch 25. Dh4 †, g5; 26. Sg4 †, Kf7; 27. Dg5: etc.

25. Se5 × g6 † † Ke7—f6
26. Sg6 × h8 Lb6 × d4

Dies ist noch am besten. Wollte Schwarz mit der Dame den Springer h8 nehmen, so würde Weiß durch 27. g4 rasch den Sieg erzwingen.

27. Tb1—b3!

Mit dem Eingreifen dieses Turmes werden die letzten Widerstandsversuche von Schwarz gebrochen.

- | | |
|---------------|----------|
| 27. | Dc8—d7 |
| 28. Tb3—f3 | Ta8 × h8 |
| 29. g2—g4 | Th8—g8 |
| 30. Dh5—h6 | Tg8—g6 |
| 31. Tf3 × f5† | |

Schwarz giebt auf, da auf 31., Df5; 32. Df8† folgt.

Nr. 24.

Abgelehntes Evansgambit.

(Gespielt im Turnier zu London 1883.)

M. Tschigorin. J.H.Zukertort.

- | Weiß. | Schwarz. |
|-----------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | Lc5—b6 |
| 5. 0—0 | d7—d6 |
| 6. a2—a4 | a7—a6 |
| 7. c2—c3 | Lc8—g4 |
| 8. d2—d3 | |

Eine ganz sichere und ruhige Behandlungsweise der Eröffnung.

- | | |
|------------|---------|
| 8. | Dd8—f6 |
| 9. Lc1—e3 | Sg8—e7 |
| 10. Sb1—d2 | Se7—g6! |

Hiermit stellt Schwarz eine sehr feine Falle; der Springerzug kostet scheinbar einen Bauer.

- | | |
|------------|------|
| 11. Le3—g5 | |
|------------|------|

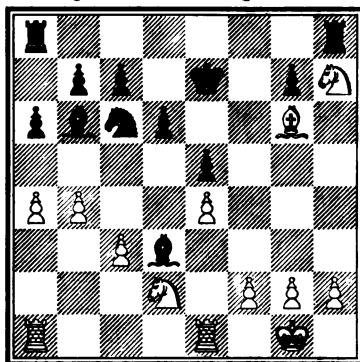
Diesen Zug wollte Schwarz provozieren. Weiß würde am besten 11. h3 gespielt haben, um den Läufer g4 zu entfernen.

- | | |
|---------------|----------|
| 11. | Df6 × g5 |
| 12. Sf3 × g5 | Lg4 × d1 |
| 13. Lc4 × f7† | Ke8—e7 |
| 14. Lf7 × g6 | |

Wenn 14. T:L, so 14., Sf4 mit der Doppeldrohung h6 und Se2†.

- | | |
|--------------|----------|
| 14. | Ld1—e2 |
| 15. Tf1—e1 | Le2 × d3 |
| 16. Sg5 × h7 | |

Stellung nach dem 16. Zuge von Weiß.



- | | |
|----------|--------|
| 16. | d6—d5! |
|----------|--------|

In diesem Bauernvorstoß beruht die Pointe des 10. Zuges von Schwarz. Mit bewunderungswürdigem Positionsblick hat Zukertort vorausgesehen, daß die Deplacierung der kleinen weißen Figuren Lg6 und Sh7 zum Ruin des weißen Spieles führen muß.

- | | |
|--------------|---------|
| 17. h2—h4 | d5—d4! |
| 18. a4—a5 | d4 × c3 |
| 19. a5 × b6 | c3 × d2 |
| 20. Te1—d1 | c7 × b6 |
| 21. Td1 × d2 | Th8—d8 |
| 22. Td2—b2 | b6—b5 |
| 23. Ta1—e1 | Td8—d4 |
| 24. Te1—e3 | |

Der b-Bauer kann nicht mehr gedeckt werden, und mit seinem Falle ist der Untergang des Anziehenden besiegelt, denn die schwarzen Freibauern auf dem Damenflügel müssen schließlich durchdringen.

- | | |
|------------|----------|
| 24. | Td4 × b4 |
| 25. Tb2—d2 | Ld3—c4 |
| 26. Te3—f3 | Sc6—d4 |
| 27. Tf3—g3 | |

Ein Verzweiflungsoffer, um einige Angriffschancen zu erlangen, welches aber die Partie keineswegs retten kann.

- | | |
|--------------|----------|
| 27. | Sd4—e2† |
| 28. Td2 × e2 | Lc4 × e2 |
| 29. Lg6—f5 | Ta8—g8 |
| 30. Tg3—g6 | Le2—c4 |

31. Tg6—b6	Tg8—b8	der Qualität darf er sich natürlich
32. Sh7—g5	a6—a5	nicht einlassen, weil dann die schwarzen
33. Tb6—g6	a5—a4	Bauern, von ihrem Könige geführt, ohne weiteres in die Dame
34. Tg6 × g7†	gehen würden.
Schwarz kümmert sich mit Recht		42. Td2—d5†
nicht viel um den Angriff des Gegners.		Kc5—c6
34.	Ke7—d6	43. Td5—a5
35. Tg7—d7†	Kd6—c5	b7—b5
36. Sg5—e6†	Lc4 × e6	Schwarz droht mit Kb6 den Turm
37. Lf5 × e6	Tb4 × e4	zu erobern.
38. h4—h5	Tb8—h8	44. Ta5—a6†
39. g2—g4	a4—a3	Kc6—b7
40. Td7—d2	b5—b4	45. Le6 × c4
41. f2—f3	Te4—c4!	Kb7 × a6
Weiß könnte jetzt bereits ruhig die		46. Lc4—b3
Partie aufgeben. Auf das Nehmen		Ka6—b6
		47. Kg1—f2
		Th8—a8
		48. Lb3—a2
		b4—b3
		49. La2 × b3
		a3—a2
		und Schwarz gewinnt.

Sechste Spielart.

Das Zweispringerspiel im Nachzuge.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Sg8—f6 |

Indem Schwarz sofort den Königsspringer entwickelt und den feindlichen e-Bauern angreift, geht er aus der Rolle des Verteidigers zu der des Angreifers über, hierbei entsteht aber ein schwacher Punkt in seinem Spiele, nämlich der Bauer f7. Weiß hat bereits durch Lf1—c4 diesen Bauern bedroht und kann nun noch ein zweites Mal durch 4. Sf3—g5 denselben angreifen. Wie man sehen wird, ergibt sich bei dieser Fortsetzung ein ungemein schwieriges Spiel, welches eine große Zahl von Varianten aufweist. Die Kenntnis aller dieser Varianten ist für denjenigen, welcher das Zweispringerspiel als Nachziehender spielt, unumgänglich notwendig, da niemand am Brett ohne vorhergegangenes Studium alle Möglichkeiten zu berechnen im stande ist. Weiß dagegen hat es in der Hand, das Spiel sehr einfach zu gestalten, indem er mit 4. d2—d3 fortfährt. Die sich hieraus entwickelnden Spiele zeigen einen weit einfacheren und ruhigeren Charakter, sie gehen häufig in die italienische Partie durch Zugumstellung über und nehmen nicht selten schon frühzeitig eine zum Remis führende Wendung.

Die Frage, welcher Zug für Weiß als Antwort auf 3., Sg8—f6 der beste sei, ist noch nicht endgültig gelöst, unzweifelhaft aber ist es, daß 4. Sf3—g5 dem Nachziehenden die meisten Schwierigkeiten bereitet. Bei dieser Spielart werden die Chancen beider Teile ungefähr gleich sein; wir behandeln im Folgenden hauptsächlich den Zug 4. Sf3—g5, da derselbe sehr beliebt ist und von vielen Spielern ausschließlich angewendet wird.

Erster Angriff.

4. Sf3—g5

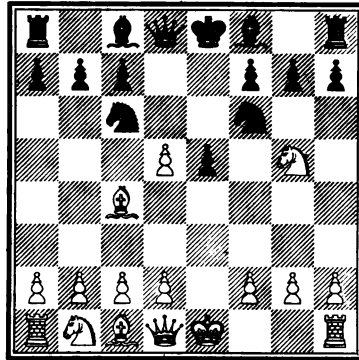
I

4. d7—d5!

Am besten. Schwarz hat kein anderes Mittel, um den angegriffenen Bauern f7 zu schützen.

5. e4 × d5

Stellung nach dem 5. Zuge von Weiß.



A

5. Sf6 × d5

Das Wiedernehmen des Bauern setzt Schwarz einem heftigen Angriff aus und ist nicht zu empfehlen.

a

6. Sg5 × f7

Die sich aus dieser Fortsetzung ergebenden Spiele sind äußerst interessant und lehrreich, obwohl das Opfer wahrscheinlich nicht ganz so stark ist wie der unter b S. 134 betrachtete Zug 6. d2—d4.

6. Ke8 × f7

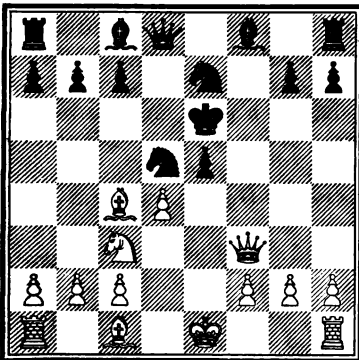
7. Dd1—f3† Kf7—e6

Der König muß diesen gefährlichen Platz einnehmen, um den Springer zu schützen.

8. Sb1—c3

Weiß setzt seinen Angriff am besten auf diese Art fort, denn Schwarz verliert nun Zeit, indem er für die Deckung des nochmals angegriffenen Springers sorgen muß.

Stellung nach dem 9. Zuge von Weiß.



8. Sc6—e7!
9. d2—d4

9. h7—h6
Um den Läufer von dem Felde g5 abzuhalten. Der Zug ist aber nicht so gut wie 9. . . ., c7—c6 (siehe β S. 130).

10. 0—0 c7—c6
Schwarz will möglichst bald mit dem König nach dem Damenflügel gehen und deckt deshalb

den Springer d5 durch den Bauern auf c6. Andere Züge würden noch ungünstiger sein.

11. Tf1—e1

Ke6—d6

12. Te1×e5

Se7—g6

Weiß drohte mit Lc1—f4 fortzufahren, weshalb Schwarz den Springer nach g6 zieht.

13. Sc3×d5 Sg6×e5

14. d4×e5† Kd6—d7

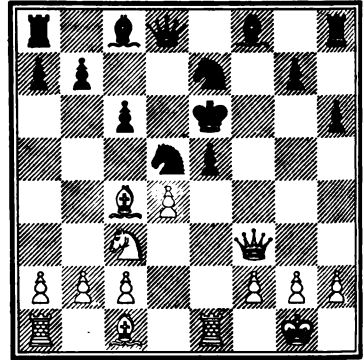
15. e5—e6† Kd7—d6

16. Lc1—f4† und gewinnt.

Zu bemerken ist, daß Schwarz im 11. Zuge auch anders spielen kann. Alle Varianten hier anzuführen, würde zu weit führen. Im allgemeinen läßt sich die Stellung als für Weiß günstig ansehen, denn die schwarze Entwicklung ist sehr weit zurück und der schwarze König heftigen Angriffen ausgesetzt. Erwähnen wollen wir

nur noch, daß auf 11., Ke6—d7 (siehe obenstehendes Diagramm) Weiß mit 12. d4×e5, Kd7—c7; 13. e5—e6, b7—b5; 14. Lc4×d5, Se7×d5; 15. Sc3×d5†, Dd8×d5; 16. Df3×d5, c6×d5; 17. e6—e7 und auf 11., Se7—g6 mit 12. Df3—h5, Ke6—f6 (falls 12., Ke6—f7, so 13. Te1—e3 und falls 12., Dd8—f6, so 13. d4×e5); 13. d4×e5†, Kf6—f7; 14. Sc3×d5, c6×d5; 15. Lc4—d3, Dd8—b6; 16. e5—e6† in Vorteil kommt.

Stellung nach dem 11. Zuge von Weiß.



β (Vgl. α S. 129.)

9.

e7—c6!

Der beste Zug für Schwarz, weil er dem bedrohten Springer d5 eine neue Stütze giebt.

10. Lc1—g5

h7—h6!

Andere Züge sind weniger zu empfehlen. So z. B. würde auf 10., e5×d4? Weiß 11. 0—0—0!, d4×c3; 12. Th1—e1†, Ke6—d6; 13. Lc4×d5, c3×b2†; 14. Kc1—b1! (besser als den Bauern nehmen, weil der feindliche Bauer hier zum Schutze des Königs dient), c6×d5; 15. Lg5×e7†, Lf8×e7; 16. Td1×d5†, Kd6—c7; 17. Df3—c3†, Kc7—b8; 18. Td5×d8, Le7×d8; 19. Dc3×g7 antworten und das Spiel zu seinen Gunsten wenden.

11. Lg5×e7

....

Weniger gut ist 11. Lg5—h4, g7—g5; 12. Lh4—g3, Lf8—g7; 13. d4×e5, Th8—f8 u. s. w.

11.

Lf8×e7

12. 0—0—0

Th8—f8

13. Df3—e4

Le7—g5†

Auf 13., Tf8×f2 folgt 14. Th1—f1, Tf2—f6; 15. d4×e5, Tf6×f1; 16. Td1×f1, Le7—g5†; 17. Kc1—b1, Ke6—e7; 18.

Lc4 × d5, c6 × d5; 19. Sc3 × d5†, Ke7—d7; 20. Tf1—d1, Kd7—e8; 21. Sd5—f6† und gewinnt; oder 14., Tf2 × f1; 15. Td1 × f1, Ke6—d7; 16. Lc4 × d5, c6 × d5; 17. Sc3 × d5, Dd8—e8 (um Tf1—f7 zu verhindern); 18. d4 × e5 mit Gewinnstellung; auch bei 14., Le7—g5†; 15. Kc1—b1, Tf2 × f1; 16. Td1 × f1, Dd8—d6; 17. De4—f5†, Ke6—e7; 18. Sc3 × d5†, c6 × d5; 19. Df5—f8†, Ke7—d7; 20. Lc4—b5† oder 16., Le7—f6; 17. d4 × e6, Lf6 × e5; 18. Tf1—e1, Dd8—d6; 19. De4—g6†, Ke6—e7; 20. Dg6 × g7†, Ke7—e6; 21. Lc4 × d5†, c6 × d5; 22. Sc3—b5, Dd6—b8; 23. Sb5—d4† behauptet Weiß ein siegreiches Angriffsspiel.

14. Kc1—b1 Tf8—f4!

Auf 14., Tf8 × f2, was weniger gut ist, folgt 15. Th1—f1!, und die Stellung ist dieselbe wie nach den Zügen 18., Tf8 × f2; 14. Th1—f1!, Le7—g5†; 15. Kc1—b1, welche wir in dem zweiten Teile der Anmerkung zum 13. Zuge von Schwarz als für Weiß günstig ausgeführt haben.

15. De4 × e5† Ke6—f7
 16. Sc3 × d5 c6 × d5
 17. Lc4 × d5† Kf7—f8
 18. Ld5—b3!

Weiß hat jetzt mit seinen drei Bauern einen genügenden Ersatz für die Figur, und Schwarz ist immer noch heftigen Angriffen ausgesetzt, da sein König in keineswegs gesicherter Lage sich befindet. Für den stärksten Zug gilt in dieser Stellung

18. Tf4—f5

Unvorteilhaft ist 18., Tf4 × f2 wegen 19. Th1—f1!, Tf2 × f1; 20. Td1 × f1†, Lg5—f6; 21. De5—e4, worauf Weiß die Dame nach h7 zu spielen droht und einen recht gefährlichen Angriff bekommt. Dagegen kommt die Fortsetzung 18., Dd8—f6 in Betracht; Weiß hat darauf schwerlich etwas Besseres als 19. De5—d5, Df6—f7; 20. Dd5 × f7†, Tf4 × f7; 21. Lb3 × f7, und es fragt sich, ob das materielle Übergewicht des Anziehenden zum Gewinn ausreicht.

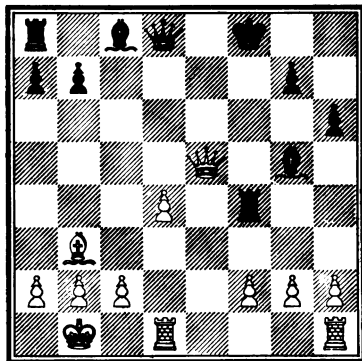
19. De5—e4!

Dies ist weit stärker als der vom Handbuch angegebene Zug 19. De5—e2.

19. g7—g6!

Weiß drohte 20. g2—g4 nebst 21. De4—h7 zu spielen. Schwarz würde gegen diese Drohung mit 19., Dd8—e7 sich weniger gut verteidigen, denn Weiß antwortet 20. De4—d3, g7—g6; 21. h2—h4,

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiß.



Lg5—f4! (21., Lg5×h4?; 22. Dd3—c4!); 22. g3—g4, Tf5—f6;
23. g4—g5 und erhält einen unwiderstehlichen Angriff.

20. h2—h4 Lg5—f4

21. g2—g4 Tf5—f6

22. g4—g5 Tf6—f5

Falls 22., Lc8—f5?, so 23. De4×b7 mit Gewinnstellung.

23. g5×h6 Lf4×h6

24. Th1—g1 Kf8—g7

Auf 24., Dd8—f6 folgt 25. Td1—e1, Kf8—g7; 26. De4—e8
und Weiß gewinnt.

25. h4—h5 g6—g5

26. f2—f4 und Weiß hat ein ausgezeichnetes An-
griffsspiel.

γ (Vgl. α S. 129.)

9. b7—b5

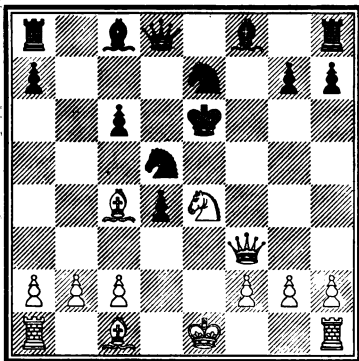
Dies geschieht, um ein Tempo zur besseren Deckung des Punktes
d5 zu gewinnen. Weiß ist aber doch im Vorteil, da er bei guter
Stellung drei Bauern für den geopferten Springer bekommen wird.

10. Sc3×b5 c7—c6

11. Sb5—c3 e5×d4

12. Sc3—e4 Dd8—a5†

Stellung nach dem 12. Zuge von Weiß.



Auf 12., h7—h6 folgt 13.
0—0, Ke6—d7; 14. c2—c3,
d4×c3; 15. b2×c3, Kd7—e8;
16. Tf1—e1 ebenfalls zu Gunsten
von Weiß.

13. Lc1—d2 Da5—b6

14. 0—0 Lc8—b7

15. Tf1—e1 Ke6—d7

16. Df3—f7 c6—c5

17. c2—c3 Db6—g6

18. Se4×c5† Kd7—c8

19. Lc4×d5 Lb7×d5

20. Df7×g6 h7×g6

21. c3×d4 und Weiß steht gut.

2 (Vgl. 1 S. 129.)

8. Sc6—b4

Diese Art, den Bauern zu decken, ist weniger gut und über-
läßt dem Gegner das weit überlegene Spiel. Der Springer ist auf b4
eher einem Angriff ausgesetzt als auf e7.

9. Df3—e4 b7—b5!

Auf 9., c7—c6 folgt 10. a2—a3, Dd8—a5; 11. a3×b4,
Da5×a1; 12. 0—0, Lf8—d6; 13. d2—d4 und Schwarz kann sich
trotz des Mehrbesitzes eines Turmes nicht genügend verteidigen.

10. Lc4—b3 c7—c5

Oder 10., Lc8—b7; 11. d2—d4, Dd8—d6; 12. a2—a3, Sb4—a6; 13. Lc1—f4 zu Gunsten von Weiß.

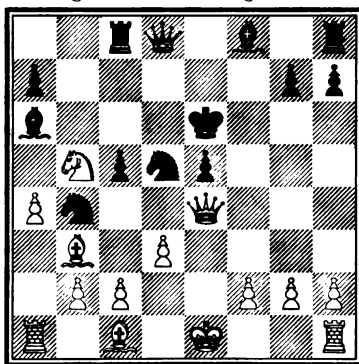
11. Sc3 × b5 Lc8—a6
 12. a2—a4 Ta8—c8
 13. d2—d3 c5—c4

Auf 13., Lf8—e7 erhält Weiß mit 14. 0—0, La6—b7; 15. c2—c3, Sb4—a6; 16. De4—g4†, Ke6—f7; 17. f2—f4, Th8—f8; 18. f4 × e5†, Kf7—g8; 19. Lc1—h6 Gewinnstellung. Spielt Schwarz im 14. Zuge Le7—f6, so folgt 15. c2—c3, Sb4—c6; 16. f2—f4, Sc6—e7; 17. f4 × e5 und gewinnt den Läufer. Die Lage von Schwarz ist nach 14. 0—0 deshalb so schwierig, weil

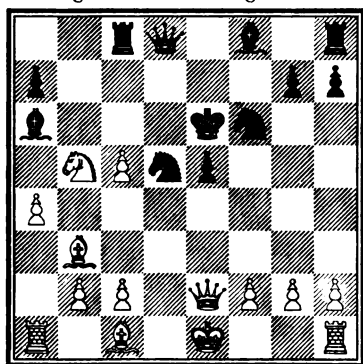
Weiß mit 15. f2—4 nebst 16. c2—c3 und 17. De4 × e5† oder 17. f4—f5† die Figur zurückzugewinnen droht, und Schwarz diesem Manöver, obwohl es als etwas umständlich erscheint, schwer entgegenwirken kann.

14. d3 × c4 Sd5—f6
 15. c4—c5† Sb4—d5
 16. De4—e2 Lf8 × c5

Stellung nach dem 13. Zuge von Weiß.



Stellung nach dem 16. Zuge von Weiß.



Auf 16., Dd8—a5† gewinnt Weiß mittels 17. Lc1—d2, La6 × b5; 18. Lb3 × d5†!, Ke6—d7! (falls 18., Ke6 × d5?, so 19. De2—f3†, e5—e4; 20. Df3—f5† mit Damengewinn); 19. De2 × e5, Da5—a6; 20. c5—c6†, Lb5 × c6; 21. Ld5—e6†.

17. 0—0 Ke6—f7

Auch mit 17., h7—h6; 18. Lc1—f4, Ke6—f7; 19. Lf4 × e5, Th8—e8; 20. Tf1—e1, Kf7—g8; 21. De2—f3 ist das schwarze Spiel nicht zu halten.

18. Lc1—g5 Tc8—c6

Ebenso wenig genügt 18., La6—b7; 19. Sb5—c3, Lc5—d4; 20. Lg5 × f6, g7 × f6; 21. De2—b5.

19. Ta1—d1 La6 × b5
 20. a4 × b5 Tc6—d6
 21. Lg5 × f6 g7 × f6
 22. Td1 × d5! Td6 × d5
 23. De2—e4 Kf7—e6
 24. Tf1—d1 und gewinnt.

b (Vgl. a S. 129.)

6. d2—d4

Dieser Zug bringt Weiß am sichersten in Vorteil.

6. . . . e5 × d4

7. 0—0!

Besser als 7. Sg5 × f7, worauf 7. . . ., Dd8—e7†!; 8. Dd1—e2, De7 × e2†; 9. Ke1 × e2, Ke8 × f7; 10. Lc4 × d5†, Lc8—e6 zum Ausgleich führt.

7. . . . Lc8—e6!

8. Tf1—e1 Dd8—d7

Auf 8. . . ., Lf8—e7 folgt 9. Te1 × e6, f7 × e6; 10. Sg5 × e6, Dd8—d7; 11. Dd1—h5† nebst 12. Dh5 × d5 zum Vorteil des Anziehenden.

9. Sg5 × f7! Ke8 × f7

Falls 9. . . ., Dd7 × f7, so 10. Lc4 × d5.

10. Dd1—f3† Kf7—g6

11. Te1 × e6† Dd7 × e6

12. Lc4—d3† und Weiß gewinnt.

Spielt Schwarz im 10. Zuge Kf7—g8, so kommt Weiß ebenfalls mit 11. Te1 × e6 in Vorteil.

Am besten verteidigt sich Schwarz in dieser Variante mit 6. . . ., Lc8—e6, Weiß erhält aber auch dann mit 7. Sg5 × e6, f7 × e6; 8. Lc4—b5, Sd5—e7; 9. Dd1—h5†, Se7—g6; 10. Lb5 × c6†, b7 × c6; 11. d4 × e5 das überlegene Spiel.

c (Vgl. a S. 129.)

6. Dd1—h5?

Dieser Zug ist ebenso wie 6. Dd1—f3 fehlerhaft; in der sich nach 6. Dd1—f3, Dd8 × g5; 7. Lc4 × d5, Sc6—d4; 8. Df3 × f7†, Ke8—d8 ergebenden Stellung ist aber die Lage der weißen Dame noch schlechter als nach 6. Dd1—h5, g7—g6; 7. Dh5—f3, Dd8 × g5; 8. Lc4 × d5, Sc6—d4; 9. Df3 × f7†, Ke8—d8, weil dem schwarzen Läufer, der demnächst nach g4 kommt, im ersteren Falle auf h5 ein geeignetes Angriffsfeld freisteht.

6. . . . g7—g6

7. Dh5—f3 Dd8 × g5

8. Lc4 × d5 Sc6—d4

9. Df3 × f7† Ke8—d8

10. Ke1—d1

Auf 10. Ld5—b3 entscheidet 10. . . ., Dg5 × g2; 11. Df7—f6†, Lf8—e7; 12. Df6 × h8†, Kd8—d7; 13. Lb3—d5, Dg2 × d5; 14. Th1—g1, Dd5—e4†; 15. Ke1—f1, Kd7—c6; 16. Dh8 × h7, De4—e2†; 17. Kf1—g2, De2—f3†; 18. Kg2—f1, Lc8—h3† zu Gunsten von Schwarz.

10.	Lc8—g4†
11. f2—f3
Oder 11. Ld5—f3, Sd4 × f3; 12. g2 × f3, Lg4—h5; 13. d2—d4, Dg5—g2; 14. Kd1—e2, Lf8—d6 und gewinnt.	
11.	Lg4—f5
12. d2—d3	Dg5 × g2
13. Df7—f6†	Lf8—e7
14. Df6 × h8†	Kd8—d7
15. Dh8 × e5	Dg2 × c2†
16. Kd1—e1	Le7—h4†

nebst Matt im nächsten Zuge.

B (Vgl. A S. 129.)

5. Sc6—a5

Schwarz spielt mit diesem Zuge unter Aufgabe eines Bauern auf Angriff und erhält in den meisten Fällen auch ein äußerst chancenreiches Spiel. Die Verteidigung wie der Angriff sind bei dieser Fortsetzung gleich schwer zu spielen, so daß häufig schon ein geringer Positionsfehler genügt, um die Partie verloren zu machen. Es ergeben sich aus dieser Spielart in hohem Grade interessante Verwickelungen, und dieselbe enthält bisweilen so geistreiche Kombinationen, wie man sie in anderen Eröffnungen nur sehr selten, fast niemals antrifft. Insbesondere hat der russische Schachmeister Tschigorin einige Partien dieser Eröffnung gespielt, welche an brillanten Ideen ihres Gleichen suchen. Ob der Anziehende theoretisch betrachtet im Vorteil bleibt, oder ob der Angriff von Schwarz überwiegt, das ist eine Frage, welche die bisherigen Forschungen noch nicht entschieden haben. Wahrscheinlich ist es für den Anziehenden möglich, seinen materiellen Vorteil zu behaupten und schließlich mit Hilfe desselben den Sieg zu erzwingen, indessen ist die Schwierigkeit der Verteidigung außerordentlich groß, und praktisch genommen, wird man daher wohl mit Recht sagen können, daß die Chancen beider Teile ungefähr die gleichen sind.

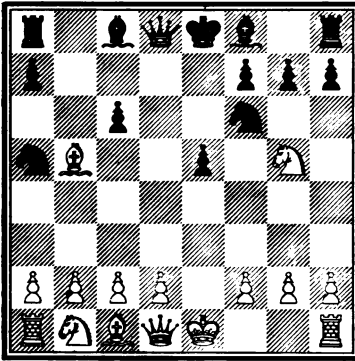
6. Lc4—b5†

Gewöhnlich wird dieser Zug gemacht. Es kann aber auch ohne Nachteil 6. d2—d3 geschehen, womit sich freilich der Bauer auf die Dauer nicht halten läßt. Die weitere Fortsetzung nach 6. d2—d3 könnte etwa sein 6., h7—h6; 7. Sg5—f3, e5—e4; 8. Dd1—e2, Sa5 × c4; 9. d3 × c4; Lf8—c5; 10. h2—h3, 0—0; 11. Sf3—h2, b7—b5; 12. Sb1—c3, b5 × c4; 13. De2 × c4, Dd8—d6; 14. Sc3—a4, Lc5—b6; 15. Sa4 × b6, a7 × b6; 16. Dc4—c6, Dd6 × d5; 17. Dc6 × d5, Sf6 × d5 und die Spiele stehen gleich. Würde Weiß im 17. Zuge Dc6 × c7 spielen, so könnte Schwarz durch 17., Lc8—a6; 18. Dc7 × b6, Tf8—d8; 19. Lc1—e3, Dd5—c4 den Gewinn erzwingen.

6. c7—c6

Weniger gut ist 6., Lc8—d7 wegen 7. Dd1—e2, Lf8—d6;
8. 0—0, 0—0; 9. Sb1—c3.

Stellung nach dem 7. Zuge.



7. d5 × c6 b7 × c6

8. Lb5—e2! a

Dieser Rückzug des Läufers, der auf e2 zum Schutze der weißen Königsstellung wesentlich beiträgt, gilt mit Recht für die beste Fortsetzung.

8. h7—h6

9. Sg5—h3 1

Von Steinitz in seinem „*Modern Chess Instructor*“ empfohlen.

Der Zug ist nicht so schwach, wie es auf den ersten Blick scheinen möchte, dürfte aber bei korrektem Gegenspiel sich nicht als genügend erweisen.

9. Lf8—c5

Spielt Schwarz 9., Lc8 × h3, so steht Weiß nach 10. g2 × h3 ganz gut, denn der weiße Läufer geht alsbald über f3 nach g2 und bietet so dem König nach vollzogener Rochade einen guten Schutz. Statt 9., Lf8—c5 hat S. Rosenthal in Paris 9., Dd8—d5 mit der Fortsetzung 10. 0—0, g7—g5; 11. Sb1—c3, Dd5—d4; 12. Kg1—h1, Lc8 × h3 oder 10. Le2—f3, e5—e4; 11. Sb1—c3, Dd5—e6 nebst 12., Lf8—d6 und 13., 0—0 vorgeschlagen.

10. d2—d3

Auf 10. c2—c3 antwortet Schwarz 10., Lc8 × h3; 11. g2 × h3, Sf6—e4 mit gutem Spiel.

10. 0—0

11. Sb1—c3 Sf6—d5

12. Sc3—a4 Lc5—d6

13. c2—c3

Wegen 13. Sh3—g1 vgl. Partie Nr. 27.

13. Lc8 × h3

14. g2 × h3 Dd8—h4

15. Le2—f1 f7—f5

16. b2—b4 e5—e4!

17. b4 × a5 e4—e3

18. Dd1—f3 e3 × f2†

19. Df3 × f2 Ta8—e8†

20. Lf1—e2 Te8 × e2†

21. Ke1 × e2 Tf8—e8†

22. Ke2—f1 Dh4 × h3†

und Schwarz gewinnt.

2 (Vgl. 1 S. 136.)

- | | |
|------------|-------|
| 9. Sg5—f3! | e5—e4 |
| 10. Sf3—e5 | |

 α

- | | |
|----------|--------|
| 10. | Dd8—d4 |
|----------|--------|

Der hiermit eingeleitete Angriff ist nicht so nachhaltig wie der unter β unten betrachtete.

- | | |
|-----------|------|
| 11. f2—f4 | |
|-----------|------|

Statt dessen kann auch geschehen: 11. Se5—g4, Lc8×g4; 12. Le2×g4, Sa5—c4; 13. c2—c3, Dd4—b6; 14. Lg4—e2, Sc4×b2; 15. Lc1×b2, Db6×b2; 16. Dd1—b3, Ta8—b8 mit gleichem Spiel.

- | | |
|------------|--------|
| 11. | Lf8—c5 |
| 12. Th1—f1 | Dd4—d6 |

Oder 12., Lc5—d6; 13. c2—c3, Dd4—d5; 14. b2—b4, Ld6×e5; 15. f4×e5, Dd5×e5; 16. b4×a5, De5×h2; 17. Lc1—a3!, Dh2—h4†; 18. Tf1—f2, e4—e3; 19. d2×e3, Sf6—e4; 20. Dd1—d4, Dh4×f2†; 21. Ke1—d1 und Weiß wird gewinnen.

- | | |
|---|--------|
| 13. c2—c3 | Sa5—b7 |
| 14. b2—b4 | Lc5—b6 |
| 15. Sb1—a3 | Lc8—e6 |
| 16. Dd1—a4 | Ta8—c8 |
| 17. Sa3—c4 | Le6×c4 |
| 18. Le2×c4 | 0—0 |
| 19. Lc1—a3 und Weiß behauptet den Bauern. | |

 β (Vgl. α oben.)

- | | |
|-----------|---------|
| 10. | Dd8—c7! |
| 11. f2—f4 | Lf8—d6 |
| 12. d2—d4 | 0—0 |

Auf 12., e4×d3 würde 13. Le2×d3 Vorteil für Weiß behaupten.

- | | |
|-----------|------|
| 13. c2—c3 | |
|-----------|------|

Dies halten wir für das beste.

- | | |
|------------|-------|
| 13. | c6—c5 |
| 14. Sb1—a3 | a7—a6 |

15. Sa3—c2 und Weiß wird den Angriff aushalten können, ist aber noch nicht aus aller Bedrängnis.

Wie leicht Weiß in diesem Spiel einen Fehler begehen kann, zeigt z. B. die Fortsetzung 13. 0—0 (statt c2—c3), c6—c5; 14. c2—c3, Ta8—b8; 15. Kg1—h1, Sa5—c6; 16. Dd1—a4; c5×d4; 17. Se5×c6, Lc8—d7; 18. Le2—b5, Tb8×b5; 19. Da4×b5, Ld7×c6, welche entschieden zu Gunsten von Schwarz ausschlägt. Ob Weiß hierbei mit 15. b2—b3, was den Vorzug vor 15. Kg1—h1 verdient, den Angriff aushält, ist zweifelhaft. Schwarz spielt darauf 15., Sa5—c6; 16. Se5×c6, Dc7×c6 u. s. w.

b (Vgl. a S. 136.)

8. Lb5—a4? h7—h6

Wegen 8., Lf8—d6 vgl. die Partie Anderssen—v. d. Lasa
S. 140.

9. Sg5—f3	e5—e4
10. Dd1—e2	Lc8—e6
11. Sf3—e5	Dd8—d4
12. La4 × c6†	Sa5 × e6
13. Se5 × c6	Dd4—c5
14. De2—a6	Le6—c8
15. b2—b4	Dc5—c2
16. Da6—b5	Dc2 × c1†
17. Ke1—e2	Dc1 × h1

und Schwarz gewinnt.

c (Vgl. a S 136.)

8. Dd1—f3?	Dd8—c7
9. Lb5—a4	Lf8—d6
10. d2—d3	0—0
11. 0—0	h7—h6
12. Sg5—e4	Sf6 × e4

und Schwarz behält den Angriff.

II (Vgl. I S. 129.)

4. Sf6 × e4?

Dies geschieht, um, wenn der Springer genommen wird, d7—d5
zu ziehen.

5. Lc4 × f7†!

Wenn 5. Sg5 × f7 geschieht, gestaltet sich das Spiel für Schwarz
günstiger; 5., Dd8—h4 ist dann der richtige Gegenzug, um in
Vorteil zu kommen.

5. Ke8—e7

6. d2—d4

Weniger gut ist 6. d2—d3, Se4—f6; 7. Lf7—b3, d7—d5;
8. f2—f4, Lc8—g4; 9. Dd1—d2, Ke7—d7!; 10. Sg5—f7, Dd8—e8;
11. Sf7 × h8, e5 × f4†; 12. Ke1—f1, Sc6—d4; 13. Sb1—c3, Lf8—c5
mit starkem Angriff.

6. h7—h6

Bei 6., Se4—d6; 7. Sg5—e6, d7 × e6; 8. Lc1—g5†,
Ke7—f7; 9. Lg5 × d8, Sc6 × d8; 10. d4 × e5, Sd6—f5 hat Weiß
die Dame erobert; es kann aber auch auf 6., Se4—d6; 7.
Lf7—b3, Sc6 × d4; 8. Sg5 × h7 u. s. w. geschehen. Auf 6.,
e5 × d4 folgt 7. Dd1—e2, d7—d5; 8. Lf7 × d5 und bei 6.,
d7—d5 ist 7. d4 × e5, Sc6 × e5; 8. Dd1 × d5 für Weiß vorteilhaft.
Gegen 6., Se4—f6 entscheidet 7. d4 × e5, Sc6 × e5; 8. Dd1—e2
und auf 6., d7—d6 gewinnt 7. Lf7—d5, Se4—f6; 8. Ld5 × e6,

b7 × c6; 9. d4 × e5. Endlich ist auch 6., Sc6 × d4; 7. Lf7—d5, Se4—f6; 8. Sg5—f7, Dd8—e8; 9. Lc1—g5 für Weiß günstig.

- | | |
|--|----------|
| 7. Sg5 × e4 | Ke7 × f7 |
| 8. d4—d5 | Sc6—e7 |
| 9. Dd1—h5† | g7—g6 |
| 10. Dh5 × e5 | Lf8—g7 |
| 11. De5—f4† | Kf7—g8 |
| 12. Sb1—c3 mit entscheidendem Vorteil. | |

Zweiter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 129.)

4. d2—d4
Dieser Zug führt zum Ausgleich.

- | | |
|----------|---------|
| 4. | e5 × d4 |
| 5. e4—e5 | |

Wegen 5. 0—0, Lf8—c5 vgl. italienische Partie S. 82 und wegen 5. 0—0, Sf6 × e4 siehe Partie Nr. 26 S. 140.

- | | |
|-------------|---------|
| 5. | d7—d5 |
| 6. Lc4—b5 | Sf6—e4 |
| 7. Sf3 × d4 | Lc8—d7 |
| 8. Lb5 × c6 | b7 × c6 |
| 9. 0—0 | Lf8—e7 |

und die Spiele stehen gleich.

Dritter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 129.)

4. 0—0	Sf6 × e4
5. d2—d4

Am einfachsten und besten ist wohl 5. Lc4—d5.

5.	d7—d5!
6. Dd1—e2

Auf 6. Lc4—b3 folgt 6., e5 × d4.

- | | |
|--------------|----------|
| 6. | Lc8—g4 |
| 7. d4 × e5 | Sc6 × e5 |
| 8. Sb1—c3 | f7—f5 |
| 9. Lc4—d3 | Lf8—e7 |
| 10. Lc1—f4 | Lg4 × f3 |
| 11. g2 × f3 | Se5 × d3 |
| 12. De2 × d3 | Se4 × c3 |
| 13. Dd3 × c3 | 0—0 |

und Schwarz hat das bessere Spiel.

Wegen der Fortsetzung 4. Sb1—c3, Sf6 × e4 vgl. russisches Springerspiel S. 59.

Es kann im 4. Zuge auch d2—d3 geschehen, worauf Schwarz am besten Lf8—c5 spielt, um in die italienische Partie einzulenken.

Parteien zum Zweispringerspiel im Nachzuge.

Nr. 25.

A. Anderssen. v. d. Lasa.

Weiß. Schwarz.

- | | |
|------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Sg8—f6 |
| 4. Sf3—g5 | d7—d5 |
| 5. e4 × d5 | Sc6—a5 |
| 6. Lc4—b5+ | c7—c6 |
| 7. d5 × c6 | b7 × c6 |
| 8. Lb5—a4 | |

Hierüber sowie in betreff des darauffolgenden Gegenzuges vgl. S. 138.

- | | |
|----------|--------|
| 8. | Lf8—d6 |
| 9. d2—d3 | |

Vorziehen ist 9. Sc3.

- | | |
|-------------|----------|
| 9. | h7—h6 |
| 10. Sg5—e4 | Sf6 × e4 |
| 11. d3 × e4 | Lc8—a6! |

Hätte Weiß 9. Sc3 gezogen, so wäre jetzt seine Rochade nicht gehindert.

- | | |
|------------|--------|
| 12. Sb1—c3 | Ta8—b8 |
|------------|--------|

Der Springer a5 steht in dieser Eröffnung immer einezeitlangmangelhaft, es findet sich jedoch gewöhnlich Gelegenheit, ihn zu tauschen oder mit Vorteil wieder ins Spiel zu führen.

- | | |
|------------|--------|
| 13. La4—b3 | 0—0 |
| 14. Lc1—d2 | Ld6—c5 |
| 15. Dd1—g4 | Kg8—h8 |
| 16. 0—0—0 | Lc5—d4 |

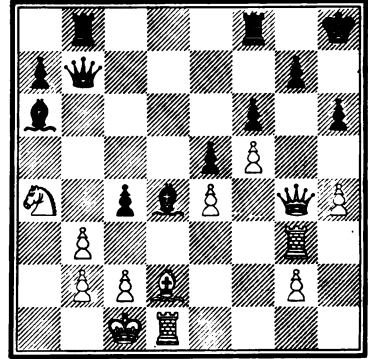
Fehlerhaft wäre 16., Lf2: wegen 17. Lh6!, Df6; 18. Td6, Le3†; 19. Kbl, Lc8; 20. Dd1, etc.

- | | |
|-------------|-----------|
| 17. f2—f4 | Sa5 × b3+ |
| 18. a2 × b3 | f7—f6 |
| 19. f4—f5 | Dd8—b6 |
| 20. Sc3—a4 | Db6—b7 |
| 21. h2—h4 | c6—c5 |
| 22. Th1—h3 | c5—c4 |
| 23. Th3—g3 | |

Dieser Zug bleibt ohne Wirkung, und der Turm kann später durch den Läufer d4 vertrieben werden. Weiß hat in der vorliegenden Position einen Raum, um seine Figuren zum

Angriff gegen den feindlichen König zu vereinigen, während Schwarz, namentlich wegen der offenen b-Linie, alle Offiziere vorteilhaft verwendet und selbst in Sicherheit bleibt.

Stellung nach dem 23. Zuge von Weiß.



- | | |
|---------------|----------|
| 23. | La6—b5 |
| 24. Sa4—c3 | Lb5—c6 |
| 25. Sc3—e2 | Ld4—f2 |
| 26. Tg3—f3 | Lf2—c5 |
| 27. Se2—g3 | c4 × b3 |
| 28. Tf3 × b3 | Db7—a6 |
| 29. Kc1—b1 | Tb8 × b3 |
| 30. c2 × b3 | Da6—d3+ |
| 31. Kb1—c1 | Tf8—c8 |
| 32. Dg4 × g7+ | |

Weiß hat nichts besseres. Falls 32. Lh6:, so 32., Le3† etc.

- | | |
|---------------|----------|
| 32. | Kh8 × g7 |
| 33. Ld2 × h6+ | Kg7 × h6 |
| 34. Td1 × d3 | Lc5—f2 |

Weiß giebt auf, da mindestens noch die Bauern e4 und f5 verloren gehen.

Nr. 26.

Prinz Dadian von Mingrelien. Bitcham.

Weiß. Schwarz.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Sg8—f6 |
| 4. d2—d4 | e5 × d4 |

5. 0—0 Sf6 × e4!
 Am besten.
 6. Tf1—e1 d7—d5
 7. Lc4 × d5 Dd8 × d5
 8. Sb1—c3 Dd5—c4?

Dieses Feld ist ungünstig für die Dame, welche nach d8 oder auch nach h5 ziehen sollte.

9. Te1 × e4† Lc8—e6

Hier wäre 9., Le7 etwas vorziehen.

10. Lc1—g5 Lf8—c5?

Schwach gespielt, weil nunmehr die schwarze Dame kalt gestellt wird.

11. Sf3—d2 Dc4—a6
 12. Sd2—b3 Lc5—b6

Hier kommt 12., Dc4 in Betracht.

13. Sc3—d5 h7—h6?

Stellung nach dem 13. Zuge.



Ein Fehler, der zu wunderschönen Wendungen Veranlassung giebt.

14. Sb3—c5! Da6—b5

Der Springer darf natürlich wegen 15. Sc7† nicht genommen werden.

15. Te4 × e6†!

Ein schöner Zug; nimmt Schwarz den Turm, so folgt 16. Dh5†, Kf8; 17. Se6†, Kg8; 18. Sf6†!, gf; 19. Dg6†.

15. Ke8—f8

16. Sc5—d7† Kf8—g8

17. Dd1—g4!

Weiß spielt die Partie geistreich und glänzend; es stehen augenblick-

lich drei weiße Figuren en prise, ohne daß eine genommen werden darf; z. B. 17., hg; 18. Dg5; fe (es drohte Sd5—f6†); 19. Sd5—f6† mit Damengewinn; oder 17., fe; 18. De6†, Kh7; 19. Sd7—f6†, Kg6; 20. Sf4†, Kg5; 21. Se4†, Kf4; 22. g3†, Kf3; 23. Sd2†; oder 17., Dd5; 18. Sf6†, gf; 19. Lf6† etc.

17. h6—h5
 18. Sd5—f6† g7 × f6
 19. Lg5—h6†!

Ein brillanter Schlußeffekt.

19. Db5—g5
 20. Sd7 × f6 †.

Auf 19., hg wäre dasselbe Matt erfolgt.

Nr. 27.

(Die nachfolgende Partie wurde im Jahre 1891 auf telegraphischem Wege gespielt.)

W. Steinitz in M. Tschigorin in
 New York. St. Petersburg.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sg1—f3 Sb8—c6
 3. Lf1—c4 Sg8—f6
 4. Sf3—g5 d7—d5
 5. e4 × d5 Sc6—a5
 6. Lc4—b5† c7—c6
 7. d5 × c6 b7 × c6
 8. Lb5—e2 h7—h6
 9. Sg5—h3

Über diesen Zug siehe S. 136 ff.

9. Lf8—c5
 10. d2—d3 0—0
 11. Sb1—c3 Sf6—d5
 12. Sc3—a4 Lf5—d6
 13. Sh3—g1

Weiß behauptet nun zwar einen Bauern mehr, ist aber bedeutend in der Entwicklung zurück.

13. f7—f5
 14. c2—c3 Lc8—d7

Schwarz zieht den Läufer nicht nach e6, um auf eventuelles 15. Sf3 mit 15., e5; 16. Sd4, c5; 17. de, cd; 18. ed, Te8 und gutem Angriffsspiele fortfahren zu können.

15. d3—d4 e5—e4

Schwarz spielt mit Recht konsequent darauf, die Entwicklung des Springers g1 zu verhindern.

16. c3—c4 Sd5—e7

17. Sa4—c3

Steinitz gab nachträglich 17. b3 als besten Zug an.

17. Ld7—e6

18. b2—b3

Jetzt ist dieser Zug notwendig, aber die weiße Stellung wird nun etwas unbequem.

18. Ld6—b4!

19. Lc1—b2 f5—f4

20. Dd1—c2

Steinitz selbst erklärte diesen Zug für das entscheidende Versehen und meinte, mit 20. Kf1 sein Bauernübergewicht ohne Nachteil festhalten zu können.

20. Dd8 × d4

21. Ke1—f1 f4—f3!

Schwarz giebt einen Bauern auf, um die f-Linie zu öffnen.

22. g2 × f3 e4 × f3

23. Le2 × f3

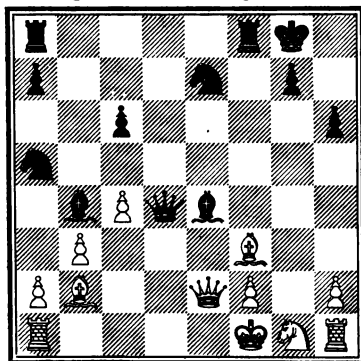
Auf 23. Sf3; steht dem Nachziehen den folgende kräftige Fortsetzung zu Gebote: 23., Lh3†; 24. Ke1, Tf3; 25. Lf3; Te8!; 26. Le2 (am besten), Sg6!; 27. Td1!, Df6 etc.

23. Le6—f5!

24. Sc3—e4 Lf5 × e4

25. Dc2—e2

Stellung nach dem 25. Zuge von Weiß.



25. Le4 × f3!!

Auf diese Wendung hatte Schwarz offenbar schon bei seinem 23. Zuge gespielt. Steinitz behält nun Dame und Bauer gegen Turm und zwei kleine Offiziere, bei seiner exponierten Königsstellung ist er jedoch sehr gefährlichen Angriffen ausgesetzt.

26. De2—e6† Kg8—h7

27. Lb2 × d4 Lf3 × h1

28. De6—h3

Dieser Zug ist notwendig, weil die Dame sonst durch 28., Sf5 nebst Tae8 aus dem Spiele gedrängt wird.

28. Se7—f5

29. Ld4—e5

Besser ist wohl noch 29. Lc3, denn nach dem Textzuge besetzt Schwarz mit Tempogewinn die e-Linie.

29. Ta8—e8

30. Le5—f4 Sf5—d4!

Der Schluß der Partie, der von dem russischen Meister mit unübertrefflicher Feinheit behandelt wird, liefert ein interessantes und lehrreiches Beispiel für die richtige Führung der kleinen Figuren gegen die Dame.

31. Dh3—d3† Lh1—e4

32. Dd3 × d4 Tf8 × f4

33. f2—f3

Weiß hat keinen anderen Zug: auf 33. Da7; bekommt Schwarz durch 33., Tg4; 34. f3!, Ld3†; 35. Kf2, Tg5 Gewinnstellung.

33. Te8—f8

34. Dd4 × a7 c6—c5

Mit dem doppelten Zwecke, einerseits die schwarze Dame abzusperrn, andererseits den bis jetzt unthätigen Springer a5 über c6 ins Gefecht zu bringen.

35. Da7—c7 Sa5—c6

36. a2—a3 Tf8 × f3†!

Ein hocheleganter Schluß. Auch auf 36., Kg2 hätte Schwarz 36., Tf3; gespielt, mit der Fortsetzung 37. Sf3; Tf3; 38. Kg1!, Sd4; 39. h4!, Se2†; 40. Kh2, Tf2†; 41. Kh3, Lf5 †.

37. Sg1 × f3 Tf8 × f3†

38. Kf1—g1

Nach 38. Ke2 erfolgt 38., Sd4†; 39. Kd1, Tf1 †.

38. Lb4—d2

Aufgegeben.

Weiß hat keine genügende Parade gegen das drohende Le3†; wenn z. B. 39. Dg3, so 39., Le3†; 40. Kg2, Tf5†; 41. Kh3, Th5†; 42. Kg4, Se5†; 43. Kh5, g5! und Matt in zwei Zügen.

Nr. 28.

Dr. S. Tarrasch. S. Taubenhaus.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Sg8—f6
4. d2—d3	Lf8—c5
5. c2—c3

Die Eröffnung ist nun vollständig ins Giuoco piano übergegangen.

5.	d7—d6
6. Lc1—e3	Lc5—b6
7. Sb1—d2	Lc8—e6
8. Lc4—b5	0—0
9. Dd1—e2

Hier kam auch 9. Lc6; wie S. 78 an dieser Stelle gespielt wird, stark in Betracht.

9.	Sc6—e7
10. d3—d4	Se7—g6
11. 0—0

Noch besser ist wahrscheinlich 11. de, de nebst langer Rochade.

11.	Sf6—h5
12. g2—g3

Dieser Zug ist eigentlich nicht empfehlenswert, weil er den Königsfügel schwächt, Weiß legt jedoch mit demselben eine sehr feine Falle. Ein Fehler wäre natürlich 11. Se5; wegen 11., Sgf4; 12. Df3, de etc.

12.	Le6—g4
----------	--------

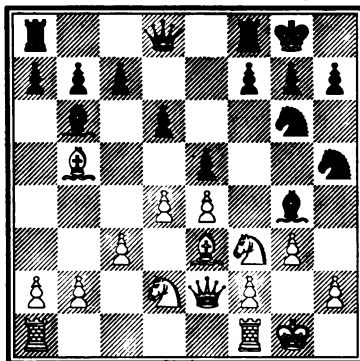
(Siehe Diagramm.)

13. h2—h3
-----------	------

Diese Fortsetzung hatte Weiß bei seinem vorigen Zuge im Auge gehabt. Das Manöver ist, wie schon bemerkt, außerordentlich fein und

geistreich, aber doch nicht völlig korrekt.

Stellung nach dem 12. Zuge.



13.	Lg4 × h3
14. Sf3—g5	Lh3 × f1?

Hier konnte Schwarz auf folgende Weise in Vorteil gelangen, 14., Shf4; 15. gf, Lf1; 16. Dh5!, h6; 17. Sfl; ef; 18. Sf3, fe; 19. fe, De7 etc. Nach dem Textzuge dringt die Kombination von Weiß durch.

15. De2 × h5	h7—h6
16. Sd2 × f1!

Hierzu bemerkt die „Deutsche Schachzeitung:“, „Meisterhaft gespielt. Man sieht hieraus, wie weit Dr. Tarrasch voraus berechnet; 16. Tf1: lag viel näher, war aber bedeutend weniger kräftig.“

16.	h6 × g5
17. Le3 × g5	Sg6—e7

Zu sehr interessanten Verwickelungen giebt hier 17., Dc8 Anlaß, doch wird Weiß auch darauf in Vorteil kommen, indem er seinen Springer von f1 über e3 zum Angriff gegen den schwarzen Königsfügel führt.

18. Sfl—e3	e5 × d4
------------	---------

Auf 16. g6 gewinnt Weiß durch 19. Dh6 mit der Drohung Lf8 zu spielen, da 19., f6 wegen Lb5—c4† wirkungslos ist.

19. Se3—d5	f7—f6
20. Lb5—c4!	Aufgegeben.

Falls 20., Tf7, so 21. Sf6†, gf; 22. Lf7† etc.

Siebente Spielart.

Unregelmäßige Fortsetzungen des Königsspringerspiels.

I. Das Gambit in der Rückhand.

- | | |
|------------------|---------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | f7—f5? |

Diese Fortsetzung erweist sich hier als ebenso inkorrekt, wie im 2. Zuge als Antwort auf Sg1—f3, da, wie dort, so auch hier eine Lockerung des Königsflügels dadurch herbeigeführt wird. Es kommt aber jetzt noch als Nachteil für Schwarz hinzu, daß der weiße Königsläufer vorläufig die Rochade hindert. Weiß spielt am stärksten:

- | | |
|-----------|--------|
| 4. d2—d4 | d7—d6 |
| 5. Sf3—g5 | Sg8—h6 |
| 6. d4—d5 | Sc6—e7 |
| 7. Sb1—c3 | c7—c6 |

Auf 7., Se7—g6 folgt 8. Dd1—h5, Lf8—e7; 9. Sg5 × h7, Ke8—f7; 10. e4 × f5, Lc8 × f5; 11. Lc1 × h6, Lf5 × c2; 12. Lh6—e3 mit weit überlegenem Spiele.

- | | |
|-------------|---------|
| 8. f2—f4 | c6 × d5 |
| 9. e4 × d5 | e5—e4 |
| 10. Lc4—b5† | Lc8—d7 |
| 11. Sg5—e6 | Dd8—c8 |
| 12. Dd1—d4 | Th8—g8 |

13. Dd4—a4 und Weiß droht Lb5 × d7† nebst Se6—c7† zu spielen, wogegen es keine genügende Abwehr giebt.

II. Ungarische Partie.

- | | |
|------------------|---------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—e7 |

Dieser Zug kam 1842 in einer Korrespondenzpartie zwischen Paris und Pest zur Anwendung, und seitdem wird die Eröffnung öfters als „ungarische Partie“ bezeichnet.

- | | |
|----------|-------|
| 4. d2—d4 | d7—d6 |
|----------|-------|

Auf 4., e5 × d4 gelangt Weiß mittels 5. c2—c3! zu einem starken Centrum, da 5., d4 × c3 wegen 6. Dd1—d5 nicht geschehen darf.

- | | |
|------------|--------|
| 5. 0—0 | Sg8—f6 |
| 6. d4—d5 | Sc6—a5 |
| 7. Lc4—d3 | b7—b6 |
| 8. b2—b4 | Sa5—b7 |
| 9. Ld3—b5† | Lc8—d7 |

10. Lb5—c6 und Schwarz hat ein gedrücktes Spiel.

Weiß kann auch ganz gut 4. Sb1—c3 spielen und auf 4., d7—d6 mit 5. d2—d3 fortfahren. Das schwarze Spiel ist dann in der Entwicklung durch den nicht gut postierten Königsläufer etwas behindert.

Achte Spielart.

Das englische Springerspiel.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. e2—c3 | |

Diese Fortsetzung hat einen weniger aggressiven Charakter als 3. Lf1—c4, ihr Zweck besteht hauptsächlich darin, durch frühzeitige Besetzung des Centrums mit beiden Mittelbauern an Terrain zu gewinnen und das feindliche Spiel allmählich einzuengen. Schwarz thut daher am besten, eine Verteidigung zu wählen, welche von vornherein diesem Plane entgegenwirkt und spielt am stärksten

Erste Verteidigung.

- | | |
|---------|---------|
| 3. | Sg8—f6! |
|---------|---------|

Hiermit wird der eine der beiden weißen Mittelbauern angegriffen und Weiß kann seinen Plan der Centrumsbildung nicht verwirklichen.

- | | |
|----------|-----------|
| 4. d2—d4 | Sf6 × e4! |
|----------|-----------|

Unvorteilhaft ist 4., e5 × d4 wegen 5. e4—e5.

- | | |
|-----------|------|
| 5. d4—d5! | |
|-----------|------|

Auf 5. d4 × e5 spielt Schwarz am sichersten 5. d7—d5; von zweifelhaftem Werte ist der Angriff 5., Lf8—c5; 6. Dd1—d5, Lc5 × f2+; 7. Ke1—e2, f7—f5!; 8. Sb1—d2, Se4 × d2; 9. Lc1 × d2, Lf2—b6; 10. Ta1—e1, Dd8—e7; 11. Ke2—d1, Sc6—d8; 12. Ld2—g5, De7—f7, und Schwarz hat ein gedrücktes Spiel bei einem Bauern mehr; falls 6. Lf1—c4, so 6., Se4 × f2; 7. Lc4 × f7+, Ke8 × f7; 8. Dd1—d5+, Kf7—e8; 9. Th1—f1, Sc6—e7 u. s. w.

- | | |
|---------|---------|
| 5. | Sc6—b8! |
|---------|---------|

An dieser Stelle ist der Angriffszug Lf8—c5 verfehlt, denn es folgt 6. d5 × c6, Lc5 × f2+!; 7. Ke1—e2, b7 × c6; 8. Dd1—a4, f7—f5; 9. Sb1—d2, 0—0; 10. Sd2 × e4, f5 × e4; 11. Da4 × e4!, d7—d5; 12. De4 × e5, Tf8—e8; 13. De5 × e8+, Dd8 × e8+; 14. Ke2 × f2, Lc8—f5; 15. Lf1—e2 und Weiß ist in dieser Position mit drei Figuren gegen die Dame im Vorteil; spielt Schwarz aber 11., Lf2—b6, so folgt 12. Lc1—g5, Dd8—e8; 13. Ta1—e1, d7—d6, und der materielle Nachteil von Schwarz ist zu groß, als daß der Angriff dafür einen genügenden Ersatz bieten könnte.

- | | |
|-----------|---------|
| 6. Lf1—d3 | Se4—c5! |
|-----------|---------|

Geht der Springer nach f6 zurück, so erhält Schwarz nach 7. Sf3 × e5, Lf8—c5; 8. 0—0, 0—0; 9. b2—b4, d7—d6; 10. Se5—c4, Lc5—b6; 11. Lc1—g5 ein sehr unbequemes Spiel.

- | | |
|-------------|-----------|
| 7. Sf3 × e5 | Sc5 × d3+ |
|-------------|-----------|

- | | |
|-------------|-------------------------------|
| 8. Se5 × d3 | und die Spiele stehen gleich. |
|-------------|-------------------------------|

Wegen der Fortsetzung vgl. die Partien Winawer — v. Bardeleben S. 149 und J. Showalter — M. Judd S. 150.

Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 145.)

3. d7—d5
4. Dd1—a4 d5×e4

Steinitz empfiehlt hier 4., f7—f6, worauf aber Weiß durch 5. Lf1—b5, Sg8—e7; 6. e4×d5, Dd8×d5; 7. d2—d4!, e5×d4; 8. c3×d4 zum Angriff kommt.

5. Sf3×e5 Dd8—d5

I

6. Lf1—b5 Sg8—e7
7. Se5×c6 Se7×c6!

Auf 7., b7×c6 folgt 8. Lb5—e2.

8. 0—0 Lf8—d6

und die Spiele stehen ziemlich gleich.

II (Vgl. I oben.)

6. Se5×c6! b7×c6

Nimmt die Dame wieder, so tauscht Weiß die Damen, und das Endspiel ist für Weiß günstig, da die schwarze Bauernstellung auf dem Damenflügel sehr schwach ist.

7. Lf1—c4 Dd5—d7

8. 0—0 Sg8—f6

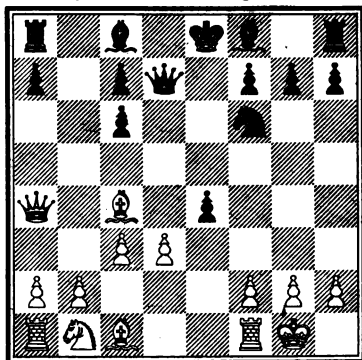
9. d2—d3!

Dies ist weit stärker als der übliche Zug 9. Tf1—e1, der dem Nachziehenden Zeit läßt, sich zu entwickeln, ohne daß Weiß dabei die eigene Stellung verbessert.

9. Lf8—e7

Wenn Schwarz mit 9., e4×d3 fortfährt, so wird seine Lage nach 10. Lc4×d3 sehr bedenklich, da Weiß im nächsten Zuge Ld3—f5! zu spielen droht, und auf 10., Lc8—b7 Weiß mit 11. Da4—b3, Ta8—b8; 12. Lc1—e3!, c6—c5; 13. Ld3—b5, c7—c6; 14. Tf1—e1! in Vorteil kommt.

Stellung nach dem 9. Zuge von Weiß.



10. d3×e4 und Weiß hat bei gutem Spiele einen Bauern mehr, den Schwarz durch 10., Sf6×e4 nicht zurückgewinnen kann, da 11. Lc4×f7+ folgen würde.

Dritte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 145.)

3. f7—f5

Im Gegensatz zu der herrschenden Meinung halten wir diesen Gambitzug nicht für korrekt.

I

4. e4 × f5!

Weiß kommt unserer Ansicht nach durch die Annahme des Gambits in Vorteil, allerdings darf er nicht auf Erhaltung des Bauern spielen, sondern muß denselben wieder aufgeben, um dafür eine Überlegenheit in der Stellung einzutauschen.

4. d7—d6

Am besten. Ganz aussichtslos für Schwarz wäre 4., e5—e4 wegen 5. Sf3—d4!, Sc6 × d4; 6. Dd1—h5†.

5. Lf1—b5! Lc8 × f5

6. 0—0 Sg8—f6

Schwarz hat offenbar nichts anderes als die schleunige Entwicklung des Königsflügels, da sein König wegen der bedrohlichen Stellung des weißen Läufers auf b5 keinesfalls nach dem Damenflügel gebracht werden darf.

7. d2—d4 e5 × d4

Auf 7., e5—e4 folgt 8. d4—d5, e4 × f3; 9. d5 × c6, b7 × c6; 10. Dd1 × f3 und Weiß hat das weitaus bessere Spiel.

8. Lb5 × c6† b7 × c6

9. Sf3 × d4 Lf5—d7

10. Tf1—e1† Lf8—e7

11. Dd1—e2 und Weiß hat das überlegene Spiel aus zwei Gründen, erstens weil Schwarz nicht so bald zur Rochade kommt, und zweitens weil die schwarze Bauernstellung auf dem Damenflügel schlecht ist. Spielt Schwarz 11., Ke8—f7, so folgt 12. Sd4—e6, Ld7 × e6; 13. De2 × e6†, Kf7—f8, 14. Lc1—g5 und Schwarz kann sich kaum rühren.

II (Vgl. I oben.)

4. d2—d4

Diese allgemein übliche Fortsetzung ist weit schwächer als 4. e4 × f5.

4. d7—d6

Auch mit 4., f5 × e4; 5. Sf3 × e5, Dd8—f6!; 6. f2—f4, d7—d5 scheint sich das Spiel auszugleichen.

5. d4 × e5 f5 × e4

6. Sf3—g5 Sc6 × e5

7. Sg5 × e4 Sg8—f6

8. Lc1—g5 Lf8—e7

mit gleichem Spiel.

Vierte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 145.)

3. Lf8—c5?

4. b2—b4

Wegen 4. Lf1—b5, womit Weiß ebenfalls in Vorteil kommt, vgl. spanische Partie.

4. Lc5—b6

- | | |
|---|-----------|
| 5. b4—b5 | Sc6—a5 |
| 6. Sf3 × e5 | Dd8—e7 |
| 7. d2—d4 | d7—d6 |
| 8. Lc1—a3 | f7—f6 |
| 9. Se5—f3 | De7 × e4† |
| 10. Lf1—e2 und Weiß hat das besser entwickelte Spiel. | |

Parteien zum englischen Springerspiel.

Nr. 29.

(Gespielt im Turnier zu Baden-Baden 1870.)

S. Rosenthal. A. Anderssen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	c2—c3	f7—f5
4.	d2—d4

Vgl. S. 146 f.

4.	f5 × e4
5.	Sf3 × e5	Sg8—f6

Hier muß, wie S. 147 II angegeben, 5., Df6 geschehen. Nach dem Textzuge läßt sich materieller Verlust oder bedeutender Positionsnachteil nicht mehr vermeiden.

6.	Lc1—g5!	Lf8—e7
7.	Lf1—b5	0—0

Hierauf geht die Qualität verloren, wie sich gleich zeigt, aber Schwarz hat höchstens noch die Fortsetzung 7., Se5; 8. de, Sg8 mit miserabler Entwicklung.

8.	Dd1—b3†	d7—d5
9.	Se5 × c6	b7 × c6
10.	Lb5 × c6	Lc8—e6
11.	Lc6 × a8	Dd8 × a8

Weiß sollte nun eigentlich in Mehrbesitze der Qualität die Partie gewinnen, Schwarz hat indessen in seinen beiden Läufern, sowie in der offenen b- und f-Linie nicht zu unterschätzende Angriffsmomente, welche er in der Folge, unterstützt durch einige schwache Züge des Gegners, trefflich zur Geltung zu bringen versteht.

12.	Sb1—d2	Le7—d6
13.	h2—h3	Sf6—h5
14.	Lg5—e8	Sh5—f4

15. Le3 × f4 Ld6 × f4

16. 0—0—0?

Weiß durfte angesichts der drohenden Stellung der feindlichen Läufer und bei der offenen b-Linie keinesfalls lang rochieren, sondern thäte am besten, erst Sd2—f1—e3 zu ziehen und dann nach der Königsseite hin zu rochieren.

16. a7—a5

Die vorzügliche Angriffsposition des Nachziehenden scheint jetzt schon den Verlust der Qualität auszugleichen, nach dem Fehler jedoch, den Weiß im nächsten Zuge begeht, wird die weiße Partie unhaltbar.

17. a2—a3?

Dieser Bauer mußte unbedingt zwei Schritte gehen.

17. a5—a4

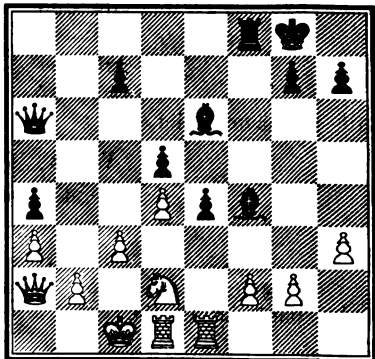
18. Db3—a2

Die Dame hat kein anderes Feld, denn auf 18. De2 entscheidet 18., Lf5 mit nachfolgendem e3 und auf 18. Db5, Tb8 für Schwarz.

18. Da8—a6

19. Th1—e1

Stellung nach dem 19. Zuge von Weiß.



19. e7—c5!

Der Schluß der Partie wird von Anderssen meisterhaft gespielt.

20. c3—c4

Wenn Weiß den c-Bauern schlägt, so erlangt Schwarz durch d5—d4 schnell Gewinnstellung.

20. c5 × d4

21. Kc1—b1

Es ist leicht ersichtlich, daß Weiß nicht 21. cd spielen darf, wegen 21., Dd3 nebst Tc8†.

21. d5 × c4

22. Te1 × e4

Auch dieses Qualitätsopfer bleibt fruchtlos.

22. Le6—f5

23. Kb1—a1

Auf 23. f3 könnte 23., Ld2; 24. Td2; Le4; 25. fe, Tf1† etc. die Folge sein.

23. Lf4 × d2

24. Te4 × d4 Lf5—e6!

25. Td4 × d2 c4—c3

26. Td2—d6 Da6 × d6

27. Td1 × d6 Le6 × a2

28. Ka1 × a2 Tf8 × f2

29. Ka2—b1 Tf2 × b2†

30. Kb1—a1 Tb2 × g2

31. Td6—c6 Tg2—g3

32. h3—h4 h7—h5

33. Ka1—b1 Tg3—g4

und Schwarz gewinnt.

Nr. 30.

(Gespielt im Turnier zu Dresden 1892.)

S. Winawer. C. v. Bardeleben.

Weiß.

Schwarz.

1. e2—e4

e7—e5

2. Sg1—f3

Sb8—c6

3. c2—c3

Sg8—f6

4. d2—d4

Sf6 × e4

5. d4—d5

Sc6—b8

6. Lf1—d3

Se4—c5

7. Sf3 × e5

Sc5 × d3†

8. Se5 × d3

d7—d6

9. Dd1—f3

Lf8—e7

10. Lc1—e3

0—0

11. Sb1—d2 Sb8—d7

12. 0—0—0?

Die lange Rochade ist ein Positionsfehler, den der Gegner sehr energisch ausbeutet. Wir verweisen hier auf die nächstfolgende Partie Showalter—Jud. S. 150 in welcher die Eröffnung von Weiß tadellos korrekt behandelt wird.

12. Sd7—e5!

13. Sd3 × e5 d6 × e5

14. Sd2—b3 Le7—d6

15. c3—c4?

Ein schwacher Zug, wie sich aus der Antwort des Gegners sofort ergibt.

15. Dd8—h4

16. Df3—e2

Auf 16. e5 würde 16., Dc4† nebst Lg4 folgen. Dagegen wäre sofortiges Lg4 wegen 17. De4! falsch.

16. b7—b6

17. f2—f3 Lc8—f5

18. g2—g3 Dh4—h3

19. Sb3—d2 Lf5—g6!

Die besondere Feinheit dieses Zuges beruht darin, daß Schwarz nun seine Dame über d7 nach a4 zu spielen droht, woselbst sie eine vernichtende Position einnehmen würde.

20. g3—g4 f7—f5

21. Td1—g1 f5 × g4

22. f3 × g4 e5—e4!

23. De2—e1

Um Kb1 zu ermöglichen, worauf sonst Tf8—f3 mit sehr starkem Spiele geschehen könnte, da ja Weiß den Turm nicht nehmen darf.

23. Ta8—e8!

24. a2—a3 Tf8—f3!

(Siehe Diagramm S. 150.)

Ein wohlberechtigtes Qualitätsopfer, welches der einzige Weg zum Gewinn zu sein scheint.

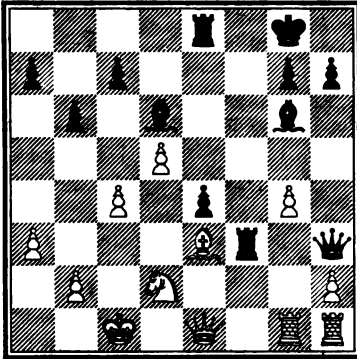
25. Sd2 × f3 e4 × f3

26. De1—f2

Etwas besser ist hier 26. Dc3, doch würde auch dann 26., Te4 für Schwarz entscheiden, weil die weißen Bauern auf dem Königsflügel sich nicht auf die Dauer halten lassen,

und überdies die beiden schwarzen Läufer von vorzüglicher Wirksamkeit sind. Interessant, aber für Schwarz weniger vorteilhaft, wäre statt 26., Te4 folgende Fortsetzung: 26. Dc3, f2; 27. Lf2., Lf4†; 28. Kd1, Ld3; 29. Tg3!, Lg3.; 30. Lg3.; Dg4†; 31. Kc1, und die Partie kann wegen der ungleichen Läufer leicht remis werden.

Stellung nach dem 24. Zuge.



26. Te8—e4!

Schwarz führt die Partie von Anfang bis zu Ende mit großer Kraft und Umsicht; die weiße Position ist nun ganz hoffnungslos geworden.

27. b2—b3 Ld6 × a3†

28. Kc1—d1 Te4 × g4

29. Tg1 × g4

Durch Unterlassen des Turmtausches könnte Weiß das Spiel, allerdings ohne Aussicht auf Rettung, noch etwas länger hinziehen.

29. Dh3 × g4

30. Kd1—e1 La3—b4†

31. Ke1—d1 Dg4—e4

Aufgegeben.

Nr. 31.

(Aus einem im Jahre 1891 gespielten Wettkampfe.)

J. Showalter. M. Judd.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. c2—c3 Sg8—f6

4. d2—d4 Sf6 × e4

5. d4—d5 Sc6—b8
 6. Lf1—d3 Se4—c5
 7. Sf3 × e5 Sc5 × d3†
 8. Se5 × d3 d7—d6
 9. 0—0 Lf8—e7
 10. Dd1—f3! 0—0
 11. Sb1—d2 Sb8—d7
 12. Tf1—e1 Tf8—e8

Schwarz verfolgt eine verfehlte Taktik; die gesündeste Behandlungsweise der Position besteht in 12., Sf6 nebst späterem b7—b6 und Lb7, um so einerseits einen Druck auf d5 auszuüben, andererseits den weißen Springer nicht nach e4 zu lassen.

13. Sd2—e4 Sd7—e5

Auch jetzt noch wäre Sf6 das beste gewesen, denn nach dem Textzuge bekommt Weiß die stärkere Bauernstellung auf der Damenseite.

14. Sd3 × e5 d6 × e5

15. Se4—g3 Le7—f8

16. c3—c4 Dd8—d6

17. Lc1—d2 Dd6—g6

18. Ta1—c1

In der richtigen Erkenntnis, daß die gegnerischen Angriffspläne auf dem Königsflügel nicht zu fürchten sind, operiert Weiß ausschließlich auf der Damenseite und sucht daselbst sein Übergewicht zur Geltung zu bringen.

18. b7—b6

Dieser Zug ist notwendig, um c4—c5 zu verhindern, enthält aber eine weitere Schwächung des schwarzen Spiels, weil jetzt der weißen Dame die Diagonale f3—f8 freigelegt wird.

19. b2—b4 f7—f5

20. c4—c5 f5—f4

21. Sg3—f1 Ta8—b8

22. Df3—c3! b6 × c5

23. b4 × c5

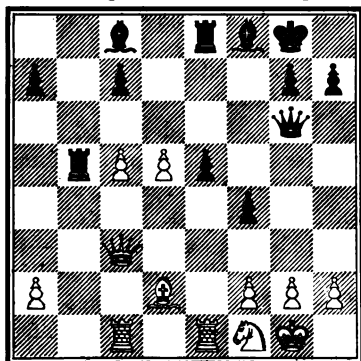
Schwarz hat nun schlechte Bauern, ohne in der offenen b-Linie hierfür ein Äquivalent zu erhalten.

23. Tb8—b5

(Siehe Diagramm S. 151.)

Ein Fehlzug, der zu einem originellen Schlusse Gelegenheit giebt.

Stellung nach dem 23. Zuge.



24. d5—d6 Dg6—e6

Wegen des drohenden Damenschachs auf e4.

25. Te1 × e5!

Ein ausgezeichnete Zug und viel stärker als der naheliegende 25. Lf4, worauf 25., cd; 26. cd, Ld6: die Folge sein würde.

25. De6 × e5

26. Dc3—c4† Te8—e6

Besser ist 26., De6, aber Schwarz will offenbar den Bauern noch halten.

27. Dc4 × b5 c7 × d6

Auf 27., Ld6: gewinnt Weiß durch 28. Db8.

28. Db5—c6

Eine eigenartige Stellung: der Läufer c8 geht auf jeden Fall verloren.

28. Te6—e8

29. Tc1—e1 Aufgegeben.

Neunte Spielart.

Die schottische Partie und das schottische Gambit.

Erster Teil.

Die schottische Partie.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. d2—d4

Der Doppelschritt des Damenbauern geschieht in der schottischen Partie zu dem Zweck, um die d-Linie zu öffnen und dem Damenläufer eine schnelle Entwicklung zu geben. Weiß beabsichtigt, nachdem Schwarz den Bauern genommen hat, mit dem Springer wiederzunehmen, während in dem sogenannten schottischen Gambit der Anziehende vor der Hand den Bauern aufgibt und einen Angriffszug macht. Man hat neuerdings der ersteren Spielart mehr Beachtung geschenkt, als der letzteren, weil bei dem Gambit Schwarz meistens nicht auf Erhaltung des Bauern spielt, sondern durch schleunige Rückgabe desselben ein bequemes, leicht auszugleichendes Spiel erhält.

Da Schwarz bei 3., d7—d6 durch 4. d4 × e5, d6 × e5; 5. Dd1 × d8† entweder die Rochade oder einen Bauern verlieren würde, bleibt nur die Frage zu untersuchen, ob er den Bauern d4 mit dem Springer oder mit dem Bauern nehmen soll. Wir wollen daher diese beiden Spielarten hier näher betrachten.

Erste Verteidigung.

3. Sc6 × d4

Diese Verteidigung halten wir nicht für ganz genügend.

4. Sf3 × d4! e5 × d4

5. Dd1 × d4 Sg8—e7

Ginge die schwarze Dame nach f6, so geschähe 6. e4—e5, Df6—g6; 7. Sb1—c3 u. s. w.

6. Lf1—c4 Se7—c6

7. Dd4—d5 Dd8—f6

8. 0—0 Lf8—e7 oder —b4.

Weiß hat einen kleinen Vorteil, welcher in der besseren Stellung seines Königsläufers und darin besteht, daß f2—f4 bald erfolgen kann.

Bemerkte zu werden verdient noch, daß Weiß 4. Sf3 × e5 deshalb vermied, weil 4., Sd4—e6; 5. Lf1—c4, Sg8—f6, Dd8—f6 oder c7—c6 zum Ausgleich führen konnte. Dasselbe Resultat ergibt sich bei 4. Sf3 × e5, Sd4—e6; 5. f2—f4, Lf8—c5; 6. Se5—f3, c7—c6; 7. Lf1—c4, Sg8—e7 oder 6. Lf1—c4, d7—d6; 7. Lc4—b5†, c7—c6; 8. Se5 × c6, b7 × c6; 9. Lb5 × c6†, Lc8—d7 u. s. w.

Stellung nach dem 4. Zuge von Weiß.



Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 151.)

3. e5 × d4

4. Sf3 × d4

I

4. Lf8—c5

Schwarz spielt hiermit auf Gegenangriff und erhält ein ganz gutes Spiel. Weiß kann den angegriffenen Springer entweder fortziehen oder decken.

A

5. Sd4—f5?

Auf diesem Felde steht der Springer nicht gut, weil er sofort angegriffen wird.

5. d7—d5!

Schwarz giebt einen Bauern auf, erhält dafür aber einen sehr starken Angriff.

6. Sf5 × g7† Ke8—f8

7. Sg7—h5 Dd8—h4

8. Sh5—g3 Sg8—f6

a

9. e4 × d5? Lc8—g4

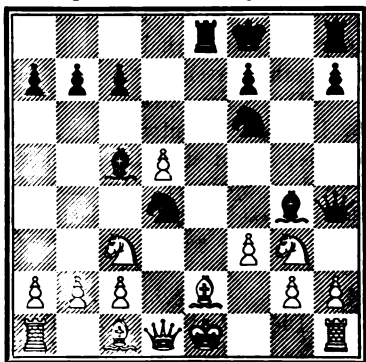
10. f2—f3 Ta8—e8†

11. Lf1—e2 Sc6—d4

12. Sb1—c3 Lg4 × f3

13. Dd1—d2! h7—h6!

Stellung nach dem 12. Zuge von Weiß.



Es drohte 14. Dd2—h6†.

14. Ke1—d1	Lf3 × e2†
15. Sg3 × e2	Sd4 × e2
16. Sc3 × e2	Sf6—e4

und Schwarz erobert die Dame.

b (Vgl. a S. 152.)

9. Lf1—e2!	Sf6 × e4
10. 0—0!	Lc8—e6
11. Sg3 × e4	d5 × e4
12. Lc1—e3	Lc5—d6
13. g2—g3	Th8—g8
14. Sb1—c3!	Le6—f5

und Schwarz steht besser.

B (Vgl. A S. 152.)

5. Sd4 × c6	Dd8—f6!
6. Dd1—f3	Df6 × f3
7. g2 × f3	d7 × c6

mit gleichem Spiel.

C (Vgl. A S. 152.)

5. Sd4—b3	Lc5—b6
6. Sb1—c3	Dd8—f6
oder 6. c2—c4	d7—d6

mit gleichem Spiele.

D (Vgl. A S. 152.)

5. Lc1—e3

Die Deckung des Springers mittels dieses Zuges bildet die gebräuchlichste Fortsetzung. Fehlerhaft wäre 5. c2—c3 wegen 5., Dd8—e7!; 6. f2—f3, Lc5 × d4; 7. c3 × d4, De7—b4† und Schwarz gewinnt einen Bauern.

5.	Dd8—f6
6. c2—c3	Sg8—e7

a

7. Lf1—c4

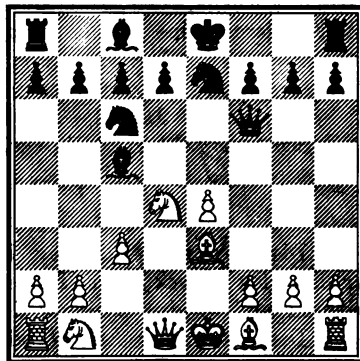
Für die Entwicklung des Königsläufers erweist sich das Feld c4 als unvorteilhaft, weil, wie der nächste Zug zeigt, Schwarz sofort den Läufer angreifen kann.

7. Sc6—e5!

8. Lc4—e2!

Auf 8. Lc4—b3 folgt 8., d7—d6; 9. 0—0, 0—0 und Schwarz steht gut.

Stellung nach dem 6. Zuge.



- | | |
|---------|--------|
| 8. | Df6—g6 |
| 9. 0—0 | d7—d5! |

und das schwarze Spiel verdient den Vorzug.

b (Vgl. a S. 153.)

- | | |
|--------------|----------|
| 7. Lf1—e2 | d7—d5! |
| 8. Le2—f3 | Lc5 × d4 |
| 9. c3 × d4 | d5 × e4 |
| 10. Lf3 × e4 | 0—0 |

und das schwarze Spiel ist stärker, da Weiß einen vereinzelt Bauern hat.

c (Vgl. a S. 153.)

- | | |
|--------------|---------|
| 7. Lf1—b5 | 0—0 |
| 8. 0—0 | d7—d6 |
| 9. Sd4 × c6 | b7 × c6 |
| 10. Le3 × c5 | c6 × b5 |

und die Spiele stehen gleich.

d (Vgl. a S. 153.)

- | | |
|----------|------|
| 7. f2—f4 | |
|----------|------|

Dieser Zug ist nicht gut, da die weißen Bauern jetzt ziemlich schwach werden. Durch die folgende von Steinitz gefundene Spielweise erlangt Schwarz einigen Stellungs Vorteil.

- | | |
|------------|----------|
| 7. | Df6—g6! |
| 8. Dd1—f3 | Sc6 × d4 |
| 9. c3 × d4 | Lc5—b4† |
| 10. Sb1—c3 | d7—d5 |
| 11. e4—e5 | Dg6—c2 |

mit überlegenem Spiele.

e (Vgl. a S. 153.)

- | | |
|-----------|------|
| 7. Sd4—c2 | |
|-----------|------|

Auch dieser Zug ist nicht zu empfehlen; Weiß bleibt durch denselben zu sehr in der Entwicklung zurück, wie denn auch kein Grund vorliegt, den ganz gut postierten Springer zurückzuziehen, statt andere Steine herauszubringen.

- | | |
|-------------|----------|
| 7. | Lc5 × e3 |
| 8. Sc2 × e3 | Df6—e5 |
| 9. Dd1—f3 | 0—0 |

und Schwarz steht etwas besser.

f (Vgl. a S. 153.)

- | | |
|------------|------|
| 7. Dd1—d2! | |
|------------|------|

Dieser von L. Paulsen herrührende Zug ist wohl der beste; er hat den Zweck, dem Läufer e3 eine geeignete Deckung zu gewähren und so den Springer d4 liquid zu machen. Es droht nach dem Damenzuge der Angriff Sd4—b5.

- | | |
|---------|-------|
| 7. | d7—d5 |
|---------|-------|

Die Frage, was Schwarz an dieser Stelle thun soll, ist eine der schwierigsten, die es giebt. Mit 7., a7—a6 würde eine direkte Abwehr der drohenden Gefahr erzielt werden, Schwarz verliert aber mit diesem Zuge ein Tempo, da er im Laufe des Spieles genötigt werden wird, Lc5×d4 zu spielen. Geschieht sofort 7., Lc5×d4, so ist nach 8. c3×d4, d7—d5; 9. Sb1—c3, 0—0; 10. f2—f3! das weiße Spiel etwas stärker. Besser als diese beiden Züge scheint uns 7., 0—0, worauf 8. Sd4—b5, Lc5×e3; 9. Dd2×e3, d7—d5 zu demselben Spiele führt, wie der Textzug 7., d7—d5 (siehe S. 154), dagegen die Fortsetzung 8. f2—f4! das Spiel des Nachziehenden etwas einengt; die weitere Folge könnte dann etwa sein: 8., d7—d6; 9. Sd4×c6, Se7×c6; 10. Le3×c5, d6×c5; 11. Dd2—e3, Tf8—e8; 12. Lf1—d3, Lc8—f5; 13. Sb1—d2 oder 11., Df6—g6; 12. Sb1—d2.

8. Sd4—b5

Lc5×e3

1

9. f2×e3

Bei dieser Fortsetzung erhält Schwarz durch das im 10. Zuge folgende, von Steinitz vorgeschlagene Turmpfer einen sehr starken, wahrscheinlich zum Siege führenden Angriff.

9. 0—0

10. Sb5×c7 d5×e4!

11. Sc7×a8 Tf8—d8

12. Dd2—c1

Durch das Damenopfer 12. Dd2×d8† würde Weiß keinen materiellen Ausgleich erzielen, da nach 12., Sc6×d8 Weiß seinen Springer a8 schwerlich wird befreien können, z. B. würde 13. Sa8—c7 wegen 13., Df6—b6; 14. Sc7—b5, Db6×e3† nicht gut sein. Auf 12. Dd2—e2 folgt 12., Sc6—e5; 13. Sb1—d2, Se5—d3†; 14. Ke1—d1, Lc8—g4 und auf 12. Dd2—c2 folgt 12., Se7—d5; 13. Dc2—f2, Df6—g5 in beiden Fällen zum Vorteil von Schwarz.

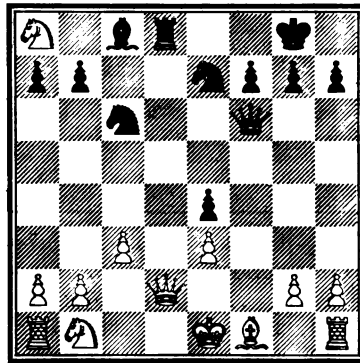
12. Se7—f5

13. g2—g3 Df6—g5

14. Ke1—f2 Sc6—e5

15. Lf1—e2 Td8—d3! u. s. w.

Stellung nach dem 11. Zuge.



2 (Vgl. 1 oben.)

9. Dd2×e3!

0—0!

Hiermit gestaltet sich das Spiel äußerst interessant und kombinationsreich. Wie es nach eingehenden Untersuchungen Dr. Flechsig's, Dr. v. Gottschall's und v. Bardeleben's scheint, führt das Bauern-

opfer des Nachziehenden zu einem so gefährlichen Angriff, daß Weiß besser thut, dasselbe nicht anzunehmen.

10. Sb5 × c7

Mit 10. Sb1—d2, d5 × e4; 11. Sd2 × e4, Df6—e5 gleicht sich das Spiel aus.

10.

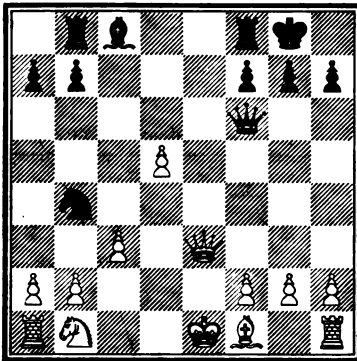
Ta8—b8

11. Sc7 × d5

....

Oder 11. Sb1—d2, d5 × e4; 12. Sd2 × e4, Df6—e5; 13. Sc7—b5, Se7—d5; 14. De3—e2, Sd5—f4; 15. De2—e3, Sf4 × g2†; 16. Lf1 × g2, De5 × b5 mit gleichem Spiele.

Stellung nach dem 12. Zuge.



11. Se7 × d5

12. e4 × d5 Sc6—b4!

Auf diesen schönen Zug hat Dr. v. Gottschall aufmerksam gemacht.

13. c3 × b4

Wenn Weiß das Springeropfer nicht annimmt, bleibt Schwarz ebenfalls im Vorteil. Es kann z. B. geschehen: 13. Sb1—a3, Lc8—g4; 14. Lf1—b5, Sb4 × d5; 15. De3—e4, Sd5 × c3; 16. De4 × g4, Sc3 × b5 oder 13. De3—d2, Sb4 × d5!; 14. Dd2 × d5, Tf8—e8†; 15. Lf1—e2, Lc8—g4; 16. f2—f3,

Tb8—d8; 17. Dd5—b5, a7—a6; 18. Db5 × b7, Te8—e7; 19. Db7—b3, Df6—e5; 20. Db3—c4, Lg4—f5 u. s. w.

13. Df6 × b2

14. De3—c3 Tf8—e8†

15. Ke1—d1 Db2 × f2

16. Dc3—d2! Lc8—g4†

17. Kd1—c2 Tb8—c8†

18. Kc2—b2! Lg4—e2!

19. d5—d6 Te8—e3

20. d6—d7 Df2—f6†

und Schwarz steht auf Gewinn.

II (Vgl. I S. 152.)

4. Sg8—f6

Dieser Zug ist ganz sicher, führt aber zu weniger interessanten Kombinationen als 4., Lf8—c5.

Stellung nach dem 4. Zuge.



A

5. Sd4 × c6

b7 × c6

6. Lf1—d3

....

Weniger gut ist 6. e4—e5 wegen 6., Dd8—e7; 7. Dd1—e2, Sf6—d5; 8. c2—c4, Sd5—b6.

6. d7—d5

7. Dd1—e2

Auf 7. e4—e5 folgt 7., Sf6—g4; 8. Lc1—f4, Lf8—c5;
9. 0—0, g7—g5; 10. Lf4—g3, h7—h5 und Schwarz hat den Angriff.

7. d5 × e4

8. Ld3 × e4 Sf6 × e4

9. De2 × e4† Dd8—e7

Schwarz hat zwar vereinzelte Bauern auf dem Damenflügel, seine beiden
Läufer sind aber stark. Es geschieht nun auf 10. De4 × e7†, Lf8 × e7; 11.
0—0, 0—0, auf 10. Sb1—c3, Lc8—f5 und auf 10. De4—e3, Lc8—a6.
In allen Fällen dürfte beiderseitig korrektes Spiel Remis herbeiführen.

B (Vgl. A S. 156.)

5. Sb1—c3 Lf8—b4

6. Sd4 × c6 b7 × c6

7. Dd1—d4

Ebenso gut ist auch 7. Lf1—d3.

7. Dd8—e7

8. f2—f3 c6—c5!

9. Dd4—e3

Oder 9. Dd4—f2, 0—0; 10. Lc1—d2 mit gleichem Spiel.

9. 0—0

10. Lf1—c4 Tf8—e8

In Betracht kommt hier auch die Fortsetzung 10., Lb4 × c3†;
11. b2 × c3, Tf8—e8; 12. Lc1—a3, Sf6 × e4!; 13. f3 × e4, De7 × e4;
14. Lc4 × f7†, Kg8 × f7; 15. 0—0†, Kf7—g8; 16. De3 × e4,
Te8 × e4; 17. La3 × c5 mit gleichem Spiel.

11. 0—0 c7—c6

12. De3—g5! Lb4 × c3

13. b2 × c3 d7—d5

14. Lc4—e2!

Auf 14. e4 × d5 folgt 14., c6 × d5; 15. Lc4 × d5, h7—h6;
16. Dg5—d2, Sf6 × d5!; 17. Dd2 × d5, Lc8—a6 zu Gunsten von Schwarz.

14. d5 × e4

15. Lc1—a3! e4 × f3

16. Le2 × f3 Sf6—d5

Unvorteilhaft für Schwarz ist

16., De7—e3† wegen 17.

Dg5 × e3, Te8 × e3; 18. Lf3 × c6,

Ta8—b8; 19. La3 × c5, Te3 × c3;

20. Lc5 × a7.

16. Dg5 × e7 Te8 × e7

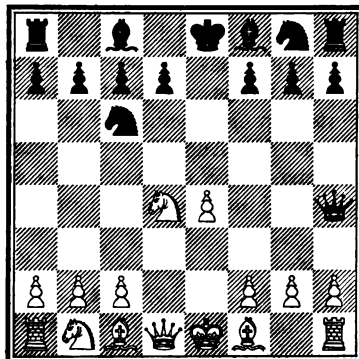
17. La3 × c5 mit gleichem Spiele.

III (Vgl. I S. 152.)

4. Dd8—h4

Diese Verteidigung ist haupt-
sächlich von Steinitz kultiviert

Stellung nach dem 4. Zuge.



worden. Weiß kann sich mit dem Opfer eines Bauern leicht ein lebhaftes Angriffsspiel verschaffen, welches jedoch einer vorsichtigen Verteidigung gegenüber von zweifelhaftem Werte ist.

A

5. Sd4—b5

Dieser Zug ist der beliebteste, er hat jedenfalls die Wirkung, daß Schwarz für den Bauern die Rochade aufgeben muß und ein schwer zu verteidigendes Spiel bekommt.

5. Dh4 × e4†

Weniger gut ist 5., Lf8—c5 wegen 6. Dd1—f3, Sc6—d4; 7. Sb5 × c7†, Ke8—d8; 8. Df3—f4.

6. Lf1—e2 Lf8—b4†

7. Lc1—d2

Falsch ist 7. Sb1—d2 wegen der Kombination De4 × g2; 8. Le2—f3, Dg2—h3; 9. Sb5 × c7†, Ke8—d8; 10. Sc7 × a8, Sg8—f6!; 11. c2—c3 (auch 11. a2—a3 hilft nichts), Th8—e8†; 12. Lf3—e2, Sf6—d5! u. s. w. Die Variante bildet ein lehrreiches Beispiel eines versteckten Angriffes, dessen Stärke leicht unterschätzt werden kann.

7. Ke8—d8

8. 0—0 Lb4 × d2

9. Sb1 × d2

In Betracht kommt auch 9. Dd1 × d2, a7—a6!; 10. Sb1—c3, De4—e5; 11. Sb5—a3, b7—b5; 12. Le2—f3, Sg8—e7; 13. Ta1—d1, De5—f5; 14. Tf1—e1 und Weiß steht recht gut, hat allerdings einen Bauern weniger.

9. De4—f4

Dies scheint für die Dame das beste Feld zu sein.

10. c2—c4!

Dieser Zug hält den schwarzen Damenflügel noch lange eingeschlossen und ist für die Weiterführung des Angriffes von großer Bedeutung.

10. Sg8—h6

11. Le2—f3 Df4—f6

12. Sb5—c3 Th8—e8

Weiß hat immer noch einen sehr starken Angriff und dürfte in der Partie am Brett eher die besseren Chancen haben, da die Verteidigung, wenn auch möglich, so doch weit schwerer durchführbar ist als der Angriff. Vom Standpunkte der Theorie aus ist wohl Schwarz im Vorteile, denn sein Bauernübergewicht wird im Endspiele schließlich den Ausschlag geben.

B (Vgl. A oben.)

5. Sd4—f3

Man hat auch die Spielart 5. Sd4—f5, Dh4 × e4†; 6. Sf5—e3 sowie den Zug 5. Lc1—e3 versucht. Die Frage, welcher von den

vier hier angeführten Zügen der beste sei, ist noch nicht endgiltig entschieden.

5.	Dh4 × e4†
6.	Lf1—e2	Lf8—b4†
Das Läuferschach hat den Zweck, Sb1—c3 zu hindern.		
7.	c2—c3	Lb4—c5
8.	0—0	Sg8—f6
9.	b2—b4	Lc5—b6
10.	Le2—d3	De4—g4
11.	h2—h3	Dg4—h5
12.	Tf1—e1†	Ke8—d8
13.	b4—b5 und Weiß hat ein gutes Spiel.	

C (Vgl. A S. 158.)

5. Sb1—c3

Diesen Zug in Verbindung mit dem folgenden Bauernopfer empfiehlt Steinitz in seinem „*Modern Chess Instructor*“. Wir glauben aber kaum, daß Weiß einen für den Bauern genügenden Ersatz bietenden Angriff erhält.

5.	Lf8—b4
6.	Sd4—b5	Dh4 × e4†
7.	Lf1—e2	Lb4 × c3†
8.	Sb5 × c3	De4—d4
9.	Le2—d3

a

9.	Sg8—e7?
10.	0—0	a7—a6
11.	Dd1—h5 und Weiß hat einen aussichtsvollen Angriff.	

b (Vgl. a oben.)

9.	Sc6—b4!
10.	Sc3—b5	Dd4—e5†

Statt dessen läßt Steinitz den Nachziehenden 10., Sb4 × d3†? spielen und führt das Spiel mit 11. Dd1 × d3, Dd4 × d3; 12. c2 × d3, Ke8—d8; 13. Lc1—f4, d7—d6; 14. Ta1—c1 zu Gunsten von Weiß aus.

11.	Lc1—e3	a7—a6
12.	Sb5—d4	Sg8—f6
13.	0—0	Sb4 × d3

Es kann wohl auch sofort die Rochade erfolgen.

14.	Dd1 × d3	0—0
-----	----------	-----

und Schwarz bleibt ohne Positionsnighteil im Mehrbesitze eines Bauern.

Zweiter Teil.

Das schottische Gambit.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 × d4

I

4. Lf1—c4

....

Auf das Gambit kann Schwarz entweder eingehen, indem er den gewonnenen Bauern zu behaupten sucht, oder er kann es nachträglich ablehnen, indem er es vermeidet, den Bauern d4 im nächsten Zuge noch einmal zu decken. Letztere Spielart wird am besten mit 4., Sg8—f6 eingeleitet, wodurch man in das Fahrwasser einer anderen Eröffnung, nämlich des Zweispringerspiels im Nachzuge, gerät (vgl. S. 139); das Spiel läßt sich durch diesen Zug ausgleichen.

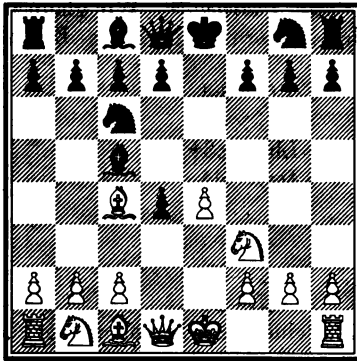
Die verschiedenen, dem Schwarzen zu Gebote stehenden Züge wollen wir der Reihe nach betrachten.

A

4.

Lf8—c5!

Stellung nach dem 4. Zuge.



Der Läuferzug bildet die stärkste Verteidigung; Weiß hat darauf nur eine Entgegnung, welche genügend ist, um das Spiel auszugleichen.

a

5. c2—c3!

Hiermit gewinnt Weiß den Bauern zurück oder erhält, wenn Schwarz ihn zu schützen versucht, ein überwiegendes Angriffsspiel. Am besten antwortet Schwarz 5., Sg8—f6, worauf 6. c3×d4 oder 6. e4—e5 mit gleichem Spiel

folgt. Die Stellung ist dann dieselbe, wie in der italienischen Partie nach den Zügen 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Lf1—c4, Lf8—c5; 4. c2—c3, Sg8—f6; 5. d2—d4, e5×d4 (vgl. S. 74 vierte Verteidigung). Wenn Schwarz den Bauern halten will, so könnte etwa folgendes Spiel sich ergeben:

5.

Dd8—e7?

Daß 5., d4×c3 wegen 6. Lc4×f7+ unvorteilhaft ist, liegt auf der Hand. Der Damenzug führt zu einer mißlichen Stellung, giebt uns aber Gelegenheit, die Stärke des Angriffs in der offenen Partie an einigen Varianten zu zeigen.

6. 0—0

....

Die Rochade hat den doppelten Vorteil, den König in Sicherheit zu bringen und den Angriff zu verstärken.

1

6.

Sc6—e5

7. Sf3×e5

De7×e5

8. f2—f4

....

Die Angriffe sind mannigfaltig, es kann hier z. B. 8. b2—b4, Lc5—b6; 9. Lc1—b2, d4×c3; 10. Sb1×c3 u. s. w. geschehen.

8. d4×c3†

9. Kg1—h1 De5—d4

Weniger gut ist 9., c3×b2; 10. f4×e5, b2×a1D; 11. Dd1—d5, Lc5—e7; 12. Dd5×f7†, Ke8—d8; 13. Df7×g7, und Weiß gewinnt.

10. Dd1—b3 Sg8—h6

11. Sb1×c3 c7—c6

12. Tf1—d1 Dd4—f6

Ginge die Dame nach f2, so würde der Königsbauer vorrücken.

13. Sc3—a4 Df6—e7

14. Sa4×c5 De7×c5

15. Db3—c3 und hat ein gutes Spiel.

2 (Vgl. 1 S. 160.)

6. d4×c3?

7. Sb1×c3 d7—d6

8. Sc3—d5. De7—d7!

Auf 8., De7—d8 folgt

9. b2—b4, Lc5×b4; 10. Sd5×b4,

Sc6×b4; 11. Dd1—b3, Sb4—c6;

12. Lc1—b2, Sg8—f6; 13.

Lc4×f7†, Ke8—f8; 14. e4—e5,

Sf6—g8 (falls 14., d6×e5,

so 15. Lb2—a3†, Sc6—e7; 16.

Ta1—d1, Lc8—d7; 17. Sf3×e5

und gewinnt, falls 14., Sc6×e5,

so 15. Sf3×e5, Dd8—e7; 16.

Lf7—c4); 15. e5×d6, c7×d6;

16. Tf1—e1 und Weiß gewinnt,

denn geschieht 16., Lc8—d7,

so folgt 17. Lf7×g8, Th8×g8;

18. Sf3—e5, d6×e5; 19. Lb2—a3†

oder 18., Sc6×e5; 19. Te1×e5 und gewinnt; spielt Schwarz aber 16., Sc6—e7, so gewinnt Weiß mit 17. Lf7×g8.

Wenn Schwarz im 12. Zuge Sc6—e5 zog, so erfolgte 13.

Sf3×e5, d6×e5; 14. Lc4×f7†; zieht nun der König nach e7, so:

15. Lb2—a3†, wodurch die Dame gezwungen wird, nach d6 zu

gehen, geschieht aber 14., Ke8—f8, so folgt 15. Ta1—d1 und,

je nachdem Schwarz 15., Lc8—d7 oder 15., Dd8—g5 spielt,

16. Lf7×g8 oder Lb2—a3†.

9. b2—b4

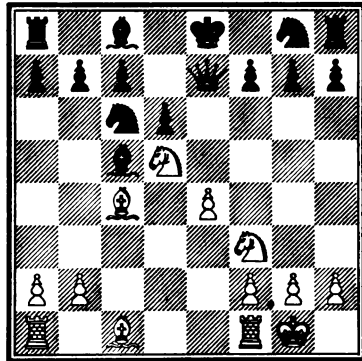
Dieses zweite Opfer erweitert das Feld für den Angriff.

9. Sc6×b4

Schwarz kann mit dem Läufer nehmen, es folgt dann aber

10. Lc1—b2, Ke8—f8; 11. Sd5×b4, Sc6×b4; 12. Sf3—g5,

Stellung nach dem 8. Zuge von Weiß.



Sg8—h6; 13. Dd1—d4, f7—f6; 14. Sg5—e6†, Kf8—e8; 15. Dd4—d2, Dd7—e7; 16. Se6×c7†, De7×c7; 17. Dd2×b4 und Weiß ist im Vorteil. Wollte Schwarz überhaupt nicht den Bauern b4 nehmen, so bliebe sein Spiel doch sehr schwach; z. B. 9., Lc5—b6; 10. Lc1—b2, f7—f6; 11. Dd1—b3, Sg8—e7; 12. Lb2×f6, Se7×d5; 13. e4×d5, g7×f6; 14. Lc4—b5, a7—a6; 15. Lb5—a4, Lb6—a7; 16. Db3—c3, b7—b5; 17. d5×c6 u. s. w.

10. Sd5×b4	Lc5×b4
11. Sf3—g5	Sg8—h6
12. Lc1—b2

Die beiden Läufer werden dem feindlichen Königsflügel nun sehr gefährlich.

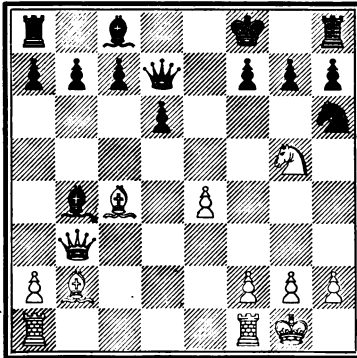
12. Ke8—f8

Der Zug des Königs geschieht im Angriff zuweilen mit Vorteil, bei der Verteidigung pflegt aber der Verlust der Rochade wegen der beschränkten Wahl der Züge und der mithin erhöhten Schwierigkeit, den beengten Turm ins Spiel zu führen, empfindlich zu sein. Hier ist der Zug indessen notwendig, weil, wenn zur Deckung für g7 12., f7—f6 geschieht, der Bauer vom Läufer genommen wird, auf 12., 0—0 dagegen durch 13. Dd1—d4 das Matt auf g7 undeckbar wird.

13. Dd1—b3

Dd7—e7

Stellung nach dem 13. Zuge von Weiß.



Mit diesem Zuge verliert Schwarz einen Bauern, er tauscht aber dabei den lästigen Springer g5 und erlangt etwas mehr Freiheit.

Auf 13., Lb4—c5 folgt 14. Db3—c3, f7—f6; 15. Sg5—e6†, Kf8—e8; 16. Dc3—g3 und Weiß ist im Vorteil; auf 13., Lb4—a5 setzt Weiß den Angriff durch 14. f2—f4 oder Ta1—d1 fort.

14. Sg5×f7 Sh6×f7

15. Db3×b4 Sf7—e5

16. f2—f4

Das Vorrücken dieses Bauern ist häufig entscheidend, indem zu-

gleich der Turm in Wirksamkeit tritt. Man muß daher, falls der Königsspringer, wie gewöhnlich, im Anfang vor diesen Bauern gestellt worden ist, eine Kombination herbeizuführen suchen, welche dem Springer gestattet, sich, wenn auch nur für einen Zug, zu entfernen, um das Vorrücken des f-Bauern möglich zu machen.

16. Se5×c4

17. Db4×c4 De7—f7

Es ist im allgemeinen für die Partei, welche ein materielles Übergewicht hat, oder welche einem starken Angriffe ausgesetzt ist, ratsam, die Offiziere und namentlich die Damen zu tauschen. Hier

ist der Vorteil eines Bauern bei der schlechten Stellung des Königs zwar unerheblich, Schwarz stellt aber die Dame zum Tausch, um den König zu befreien.

18. Dc4—c3 Lc8—e6
 19. f4—f5 Le6—c4
 20. Tf1—f4 und Weiß steht auf Gewinn.

b (Vgl. a S. 160.)

5. Sf3—g5

Dies ist ein vorzeitiger Angriffszug.

5. Sg8—h6

6. Sg5 × f7

Mit dem Angriff 6. Dd1—h5 erreicht Weiß jetzt nichts, denn es folgt 6., Dd8—e7!; 7. 0—0, d7—d6; 8. h2—h3, Lc8—d7; 9. f2—f4, 0—0—0; 10. Lc4 × f7, Sh6—g8; 11. Lf7—d5!, Td8—f8; 12. Dh5—d1, h7—h6; 13. Sg5—f3, Sg8—f6 und Schwarz steht besser; der verfrühte Angriff hat hier viele Tempi gekostet: Dd1—h5—d1, Sf3—g5—f3!

6. Sh6 × f7
 7. Lc4 × f7 † Ke8 × f7
 8. Dd1—h5 † g7—g6
 9. Dh5 × c5 d7—d5!

Auch mit 9., d7—d6;

10. Dc5—b5, a7—a6 erhält Schwarz eine günstige Stellung, indessen ist der Doppelschritt des Damenbauern noch stärker, da er entweder zum Gewinn des Bauern e4 oder zu einem starken Angriff führt.

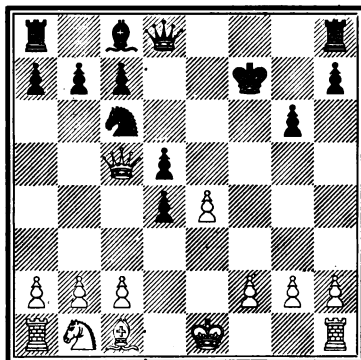
1

10. Dc5 × d5 † Dd8 × d5
 11. e4 × d5 Th8—e8 †
 12. Ke1—d1 Sc6—b4
 13. Lc1—d2 Sb4 × d5
 14. Sb1—a3 Lc8—f5

und Schwarz hat das bessere Spiel.

2 (Vgl. 1 oben.)

10. e4 × d5 Th8—e8 †
 11. Ke1—d1 Te8—g5
 12. c2—c4 Dd8—h4
 13. Dc5—a3 Lc8—g4 †
 14. f2—f3 Dh4—f2
 15. Lc1—d2 Df2 × g2
 16. Th1—e1 Lg4 × f3 † und gewinnt.



3 (Vgl. 1 S. 163.)

10.	f2—f3	d5 × e4
11.	f3 × e4	Dd8—h4†
12.	Ke1—f1!	Th8—f8
13.	Sb1—d2	Kf7—g8†
14.	Sd2—f3	Dh4 × e4

und Schwarz hat bei guter Stellung einen Bauern mehr.

4 (Vgl. 1 S. 163.)

10.	Sb1—d2	Th8—e8
11.	f2—f3	d5 × e4
12.	Sd2 × e4	Dd8—h4†
13.	Ke1—f1	Te8—e5 mit überlegenem

Spiel.

c (Vgl. a S. 160.)

5. 0—0

Auch dieser Zug ist nicht so gut wie 5. c2—c3.

5. d7—d6

6. c2—c3 Lc8—g4!

Schwächer ist 6., Sg8—f6 wegen 7. c3 × d4, Lc5—b6; 8. Sb1—c3, Lc8—g4; 9. Lc1—e3, 0—0; 10. a2—a3, und Weiß ist durch seine starken Mittelbauern etwas im Vorteil.

7. Dd1—b3 Lg4 × f3

8. Lc4 × f7† Ke8—f8

9. Lf7 × g8 Th8 × g8

10. g2 × f3 g7—g5

1

11. Kg1—h1

Auf 11. Db3—e6 folgt 11., Tg8—g6; 12. De6—h3, Kf8—g8.

11. Dd8—f6

12. f3—f4 g5 × f4

13. Db3 × b7 Df6—g5

14. Db7 × a8† Sc6—d8

15. e4—e5 c7—c6 und gewinnt.

2 (Vgl. 1 oben.)

11. Db3—d1 Dd8—d7

12. b2—b4 Lc5—b6

13. Lc1—b2 d4—d3

14. Dd1 × d3 Sc6—e5

15. Dd3—e2 Dd7—h3

und Schwarz steht ausgezeichnet.

B (Vgl. A S. 160.)

4. Dd8—f6

Dieser Zug, mit dem Schwarz den d-Bauern zu halten versucht, ist nicht empfehlenswert. Die Dame steht auf f6 nicht gut, weil der weiße Damenspringer sie später auf d5 anzugreifen droht. Diese Gefahr würde verschwinden, wenn Weiß jetzt 5. c2—c3 spielte, denn es folgt dann 5., d4×c3; 6. Sb1×c3, Lf8—b4; 7. 0—0, Lb4×c3. Am besten geschieht

5. 0—0 Lf8—c5

6. c2—c3 d7—d6

7. Lc4—b5 Lc8—g4

7., Lc8—d7 giebt nicht allein den Bauern auf, sondern gestattet auch dem Gegner die Vereinigung zweier Bauern im Centrum und ist daher nicht gut.

8. Lb5×c6† b7×c6

9. Dd1—a4 Lg4×f3

10. Da4×c6† Ke8—e7

11. Dc6×a8 Df6—g6

12. g2—g3 und Weiß steht auf Gewinn.

C (Vgl. A S. 160.)

4. Lf8—b4†

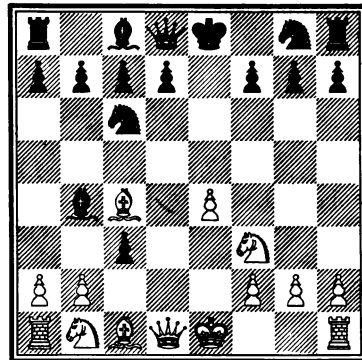
Hiermit wird zwar der gewonnene Bauer erhalten, indessen verliert Schwarz ein Tempo und bleibt in der Entwicklung zurück, so daß der Angriff von Weiß sich als überwiegend erweist.

5. c2—c3 d4×c3

6. 0—0!

Die schleunige Entwicklung mittels der Rochade bildet die richtige Fortsetzung des Angriffs. Auf 6. b2×c3 folgt 6., Lb4—a5; 7. e4—e5, Sg8—e7; 8. Lc1—a3, 0—0; 9. 0—0, Kg8—h8; 10. Sf3—g5, Sc6×e5; 11. Sg5×h7, Se5×c4!; 12. Dd1—h5, g7—g6; oder 7. 0—0, d7—d6 u. s. w., und Schwarz scheint dem Angriff mit Erfolg begegnen zu können.

Stellung nach dem 5. Zuge.



2

6. d7—d6

Wenn Schwarz den dritten Bauern nicht nehmen will, so ist der Zug d7—d6 wohl der beste, andere Züge wären z. B. 6., Dd8—f6, doch folgt darauf 7. e4—e5, oder 6., Sg8—f6, worauf

7. b2 × c3, Lb4—c5; 8. e4—e5, d7—d5; 9. e5 × f6 geschieht, und Weiß hat in beiden Fällen das bedeutend bessere Spiel.

- | | |
|-------------|----------|
| 7. a2—a3 | Lb4—c5 |
| 8. b2—b4 | c3—c2 |
| 9. Dd1 × c2 | Lc5—b6 |
| 10. Dc2—b3 | Dd8—e7 |
| 11. Sb1—c3 | Lc8—e6 |
| 12. Sc3—d5 | Le6 × d5 |
| 13. e4 × d5 | |

Dieser Zug, welcher den Angriffsläufer verstellt, bedarf der Erläuterung. Es geschieht nämlich nicht Lc4 × d5, weil der Vorteil, welchen die offene Königslinie für den Angriff gewährt, hier sehr bedeutend ist. Auch wenn die feindliche Dame nicht gerade vor ihrem König stände, was z. B. der Fall sein würde, wenn Schwarz 10., Dd8—f6 statt 10., Dd8—e7 gezogen hätte, würde es wichtig sein, für den Turm die e-Linie zu öffnen.

- | | |
|--|-----------|
| 13. | Sc6—e5 |
| 14. Lc1—b2 | Se5 × f3† |
| 15. Db3 × f3 | Ke8—f8 |
| 16. Tf1—e1 und Weiß hat das bessere Spiel. | |

b (Vgl. a S. 165.)

- | | |
|-------------|---------|
| 6. | c3 × b2 |
| 7. Lc1 × b2 | |

Die Verteidigung ist jetzt nach Ansicht der meisten Theoretiker aussichtslos, weil Weiß einen enormen Vorsprung in der Entwicklung hat.

1

- | | |
|-----------|--------|
| 7. | Sg8—f6 |
| 8. Sf3—g5 | 0—0 |
| 9. e4—e5 | d7—d5 |

9., Sf6—g4 hätte 10. Dd1 × g4, d7—d5; 11. e5—e6 zur Folge. Das Beste für Schwarz wäre vielleicht noch 9., Sc6 × e5, um drei Bauern für eine Figur zu bekommen, aber in einem so frühen Stadium der Partie pflügt die Kraft der Figur stets zu überwiegen.

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| 10. e5 × f6 | d5 × c4 |
| 11. Dd1—h5 | h7—h6 |
| 12. Sg5—e4 | c4—c3 |
| 13. Sb1 × c3 und Weiß muß gewinnen. | |

2 (Vgl. 1 oben.)

- | | |
|------------|----------|
| 7. | Lb4—f8 |
| 8. e4—e5 | d7—d6 |
| 9. e5 × d6 | Dd8 × d6 |

Auf 9., c7 × d6 folgt 10. Tf1—e1†, Sc6—e7; 11. Sf3—g5 und gewinnt.

- | | |
|-------------------------|---------|
| 10. Dd1—b3 | Lc8—e6 |
| 11. Lc4 × e6 | f7 × e6 |
| 12. Tf1—d1 und gewinnt. | |

3 (Vgl. 1 S. 166.)

- | | |
|---------|--------|
| 7. | Ke8—f8 |
|---------|--------|

Weiß könnte nun durch 8. a2—a3 und 9. Dd1—b3 oder 9. Sb1—c3 eine gute Entwicklung erlangen und darauf bedacht bleiben, den Damenfügel des Gegners zurück zu halten, aber es kann auch die folgende Spielart mit Vorteil angewendet werden.

- | | |
|----------|--------|
| 8. e4—e5 | Lb4—e7 |
|----------|--------|

Auf 8., Dd8—e7 folgt 9. a2—a3, Lb4—c5; 10. Sb1—c3, d7—d6; 11. Sc3—d5 nebst 12. Tf1—e1, und Weiß hat das weitaus bessere Spiel.

Der Rückzug des Läufers nach e7 ist an dieser Stelle empfehlenswert, weil es gut ist, wenn man ein wenig entwickeltes und bedeutenden Angriffen ausgesetztes Spiel hat, sich möglichst zu konzentrieren, namentlich die entferntesten Stücke zurück zu ziehen, da sie vereinzelt doch von keiner großen Wirkung sein können, und ihre Deckung häufig schwierig wird. Schwarz könnte auch gelegentlich versuchen, durch Aufgeben eines Bauern sein Spiel zu sichern, Weiß wird aber stets es so einzurichten imstande sein, daß sich dem Nachziehenden zu der Ausführung seines Vorhabens keine geeignete Gelegenheit bietet.

- | | |
|-------------|---------|
| 9. Dd1—d5 | Dd8—e8 |
| 10. Tf1—e1 | f7—f6 |
| 11. e5 × f6 | g7 × f6 |
| 12. Sb1—c3 | h7—h5 |
| 13. Sc3—e4 | Sc6—b4 |
| 14. Dd5—d2 | De8—g6 |

15. a2—a3 und Weiß hat das bessere Spiel vermöge seiner ausgezeichneten Angriffsstellung.

4 (Vgl. 1 S. 166.)

- | | |
|----------|-------|
| 7. | f7—f6 |
| 8. e4—e5 | |

Zieht Weiß jetzt Sf3—g5, so folgt 8., Sg8—h6, und nach 9. Dd1—h5†, Ke8—f8 würde Schwarz nicht übel stehen. Hingegen gewährt 8. Dd1—b3 ebenfalls einen nachhaltigen Angriff.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. | Lb4—e7 |
| 9. Sf3—h4 | Sg8—h6 |

Wenn Schwarz den König nach f8 zieht, so spielt Weiß 10. f2—f4, geschieht aber 9., d7—d5, so folgt 10. Dd1—h5†,

Ke8—d7; 11. Dh5—f7 und Weiß ist im Vorteil. Auf 9., f6×e5 endlich ist 10. Dd1—d5, Sg8—h6; 11. Sh4—f5, Sc6—b4; 12. Sf5×g7† die Folge.

10. Dd1—h5†	Ke8—f8
11. Sh4—f5	Sc6×e5
12. Lb2×e5	Dd8—e8

Schwarz versucht drei Bauern für eine Figur zu behaupten.

13. Dh5×e8†	Kf8×e8
14. Sf5×h6	f6×e5
15. Sh6—f7	Th8—f8
16. Sf7×e5	Le7—f6
17. Tf1—e1	Ke8—d8
18. Sb1—d2 und Weiß hat das überlegene Spiel.	

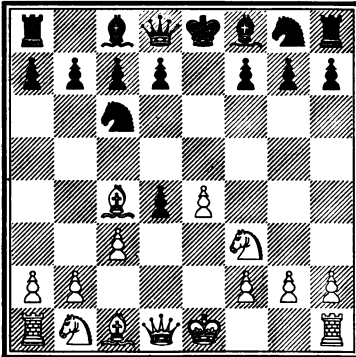
II (Vgl. I S. 160.)

(Göringgambit.)

4. c2—c3

....

Stellung nach dem 4. Zuge von Weiß.



Diese Fortsetzung, welche um den Preis eines Bauern dem Anziehenden einen recht starken Angriff verschafft, rührt von dem verstorbenen Schachmeister Prof. Göring in Leipzig her.

A

4. d4×c3

Bei vorsichtigem Spiele wird Schwarz den Mehrbesitz des Bauern behaupten können.

5. Lf1—c4 Sg8—f6!

Auf 5., c3×b2, was nicht zu empfehlen ist, folgt 6. Lc1×b2, Lf8—b4†; 7. Sb1—c3, Sg8—f6; 8. Dd1—c2!, d7—d6; 9. 0—0—0, Lb4×c3; 10. Dc2×c3!, Lc8—e6; 11. Th1—e1, Le6×c4; 12. Dc3×c4, 0—0; 13. e4—e5, Sf6—e8; 14. h2—h4 und Weiß hat einen übermächtigen Angriff.

6. Sb1×c3

....

Auf 6. 0—0 folgt 6., d7—d6; 7. Sb1×c3, Lf8—e7; 8. Lc1—e3, 0—0; 9. Sf3—d4, Sf6—g4; 10. Sd4×c6, b7×c6; 11. Le3—f4, Le7—f6; 12. Lc4—e2, Sg4—e5 oder 7. Sf3—g5?, Sc6—e5; 8. Lc4—b3, h7—h6; 9. f2—f4, h6×g5; 10. f4×e5, d6×e5!; 11. Lb3×f7†, Ke8×f7; 12. Dd1×d8, Lf8—c5† nebst 13., Th8×d8 und Schwarz steht in beiden Fällen besser.

6.	Lf8—b4!
7.	0—0	0—0!
8.	Sf3—g5

Auch 8. e4—e5 führt zu nichts, da 8., Lb4 × c3; 9. b2 × c3, d7—d5 den Angriff abschlägt.

8.	Lb4 × c3
9.	b2 × c3	Dd8—e7!
10.	Kg1—h1	d7—d6!
11.	f2—f4	Sf6 × e4

und Schwarz hat das bessere Spiel.

B (Vgl. A S. 168.)

4.	d7—d5
----	------	-------

Wenn Schwarz das Gambit ablehnen will, so ist der sicherste Zug 4., d4—d3.

5.	e4 × d5	Dd8 × d5
6.	c3 × d4	Lc8—g4
7.	Lf1—e2!

Weiß darf nicht sogleich Sb1—c3 ziehen, weil 7., Lg4 × f3; 8. Sc3 × d5, Lg4 × d1; 9. Sd5—c7†, Ke8—d7; 10. Sc7 × a8, Ld1—h5; 11. Lc1—d2, Sg8—f6 folgen würde.

7.	0—0—0
----	------	-------

Hier wäre 7., Lg4 × f3; 8. Le2 × f3, Dd5 × d4 ein grober Fehler, da Weiß mit 9. Lf3 × c6† die Dame erobern würde.

8.	Sb1—c3	Dd5—a5
9.	Lc1—e3	Lf8—c5
10.	0—0	Lg4 × f3
11.	Le2 × f3	Sc6 × d4
12.	Le3 × d4	Lc5 × d4
13.	Dd1—b3	Da5—b6
14.	Db3 × f7	Sg8—h6

15. Df7—c4! und Weiß hat noch etwas Angriff, Schwarz wird sich aber wohl halten können.

Partieen zur schottischen Partie und zum schottischen Gambit.

Nr. 32.

	P. Morphy.	S. Boden.
	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 × d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	0—0

Stärker ist der S. 160 a ausgeführte Zug 5. c3.

5.	d7—d6
6.	c2—c3	Sg8—f6

Hier geschieht am besten 6., Lg4 (siehe S. 164 c).

7.	c3 × d4	Lc5—b6
8.	Sb1—c3	0—0

Auch jetzt verdient 8., Lg4 den Vorzug.

9. d4—d5 Sc6—a5

9., Se5 ist die korrekte Fortsetzung.

10. Lc4—d3 c7—c5

Wegen der Drohung b2—b4.

11. Lc1—g5 h7—h6

12. Lg5—h4 Lc8—g4

Auf 12., g5 kommt Weiß mit 13. Sg5.; hg; 14. Lg5.; c4; 15. Df3, Kg7; 16. e5, d. 17. Se4 in entscheidenden Vorteil.

13. h2—h3 Lg4—h5

14. g2—g4 Lh5—g6

15. Dd1—d2 Tf8—e8

16. Ta1—e1 Lb6—c7

Hier mußte, wie sich gleich zeigt, 16., a6 geschehen. Weiß hat jetzt ein vorzüglich entwickeltes Spiel, während die schwarze Stellung wenig widerstandsfähig ist.

17. Sc3—b5 Kg8—h7

Um den h-Bauern nach dem Abtausch auf f6 gedeckt zu haben.

18. Lh4×f6 g7×f6

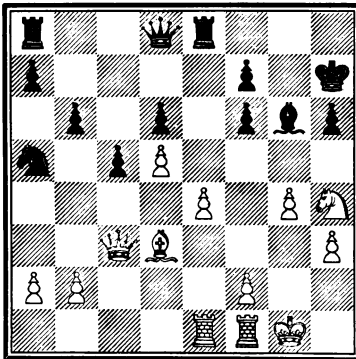
19. Sb5×c7 Dd8×c7

20. Dd2—c3 Dc7—d8

Es drohte Springerverlust durch b2—b4.

21. Sf3—h4 b7—b6

Stellung nach dem 21. Zuge.



22. f2—f4

Weiß wirft die unhaltbar gewordene schwarze Stellung nun in einem ener-

gisch durchgeführten Angriff über den Haufen.

22. Kh7—g7

23. Sh4×g6 f7×g6

24. e4—e5 Ta8—c8

25. Ld3—b1 Kg7—f7

26. e5—e6+ Kf7—g7

27. Dc3—d3 f6—f5

28. g4×f5 Dd8—f6

29. f5×g6 Df6×b2

30. f4—f5 Db2—f6

31. e6—e7 c5—c4

32. Dd3—g3 c4—c3

33. Te1—e6 Df6—d4+

34. Dg3—f2 Dd4×d5

35. f5—f6+ Aufgegeben.

Nr. 33.

(Gespielt im Leipziger Turnier 1877.)

L. Paulsen. A. Anderssen.

Weiß.

Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. d2—d4 e5×d4

4. Sf3×d4 Lf8—c5

5. Lc1—e3 Dd8—f6

6. c2—c3 Sg8—e7

7. Lf1—b5 0—0

8. 0—0 Lc5—b6

9. f2—f4 d7—d6

10. Sb1—a3 a7—a6

Ein Tempoverlust.

11. Lb5—e2 Df6—g6

12. Le2—f3 f7—f5?

Dies ist ein Fehler, durch den ein Bauer verloren geht. Schwarz übersieht offenbar das spätere Damenschach auf b3.

13. e4×f5 Lc8×f5

14. Sd4×f5 Se7×f5

15. Le3×b6 c7×b6

16. Dd1—b3+ Kg8—h8

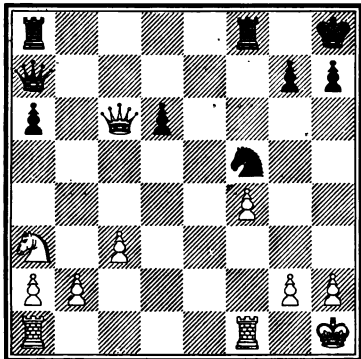
17. Db3×b6 Dg6—f7

18. Lf3×c6 b7×c6

19. Db6×c6 Df7—a7+

20. Kg1—h1

Stellung nach dem 20. Zuge von Weiß.



20. Sf5—g3+

Diese Opferkombination hat einen Haken.

21. h2 × g3 Tf8—f6

22. Tf1—f2!

Die einzig mögliche Mattdeckung. Schwarz hat nun keine Aussicht, den Angriff fortzusetzen.

22. g7—g5

23. Dc6—f3 g5—g4

24. Df3—e2 Ta8—f8

25. De2—d2 Tf6—h6+

26. Kh1—g1 Tf8—f5

27. Dd1—d4+ Aufgegeben.

Nr. 34.

J. H. Blackburne. G. Mackenzie.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. d2—d4 e5 × d4

4. Sf3 × d4 Lf8—c5

5. Lc1—e3 Dd8—f6

6. c2—c3 Sg8—e7

7. Sd4—c2

Über diesen Zug, sowie über 7. Dd2!, siehe S. 154.

7. Lc5—b6

8. Sb1—a3

Der Springer geht wohl besser nach d2.

8. Df6—g6

9. f2—f3 Sc6—d8

10. Dd1—d2 Sd8—e6

11. Sa3—c4 d7—d6

12. Sc4 × b6 a7 × b6

13. Lf1—c4 0—0

14. g2—g4 Se7—c6

15. 0—0—0

Die lange Rochade ist bei der offenen Turmlinie nicht unbedenklich; die konsequente Fortsetzung des Angriffs besteht in 15. h4.

15. Sc6—e5

16. Lc4—e2 Se6—c5

17. Le3 × c5 b6 × c5

18. f3—f4 Se5—c6

Der Bauer g4 darf natürlich nicht vom Springer geschlagen werden wegen 19. f5, Dh4; 20. h3.

19. f4—f5 Dg6—f6

20. g4—g5?

Dieser Zug ist deshalb falsch, weil er die schwarze Dame nach e5 treibt, wo sie den wichtigen Bauer e4 angreift. Letzterer muß gedeckt werden, und nun findet Schwarz Gelegenheit, denschon lange einstehenden a-Bauern zu nehmen. Die stärkste Spielart wäre immer noch 20. h4 gewesen. Wollte Schwarz darauf Ta2: ziehen, so würde 21. g5, De5; 22. Lc4, Ta4; 23. Lb3, Ta7; 24. g6! zum Vorteil für Weiß folgen.

20. Df6—e5

21. Le2—f3 Ta8 × a2

22. Kc1—b1 Ta2—a7

23. Sc2—e3 Sc6—a5

24. Se3—g4 De5—e7

25. Dd2—g2 Kg8—h8

Der weiße Angriff hat nun gar keine Aussichten mehr.

26. f5—f6 De7—e6

27. f6 × g7+ Kh8 × g7

28. Td1—d5 Sa5—c4

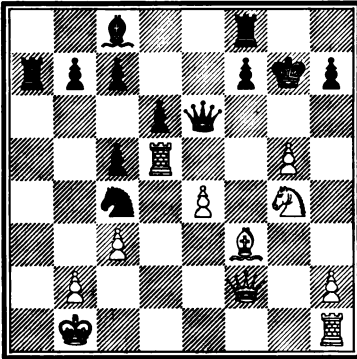
29. Dg2—f2?

(Siehe Diagramm S. 172.)

Nach diesem Fehlzuge folgt ein hübscher, überraschend schneller Schluß. 24. Te1 hätte die Partie noch lange gehalten.

29. De6 × d5!

Stellung nach dem 29. Zuge von Weiß.



30. e4 × d5 Lc8—f5†

31. Df2—c2

Der König kann nicht ausweichen,
weger Ta1 †.

31. Ta7—a1†!

Eine problemartige Wendung.

32. Kb1 × a1 Lf5 × c2

Aufgegeben.

Die Drohung Ta8 † ist nicht zu
parieren.

Nr. 35.

(Aus dem im Jahre 1886 gespielten
Wettkampfa.)

W. Steinitz. J. H. Zukertort.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. d2—d4 e5 × d4

4. Sf3 × d4 Sg8—f6

5. Sb1—c3 Lf8—b4

6. Sd4 × c6 b7 × c6

7. Lf1—d3

Über 7. Dd4 siehe S. 157 B.

7. d7—d5

8. e4 × d5 c6 × d5

9. 0—0 0—0

10. Lc1—g5 c7—c6

Schwarz könnte durch Abtausch
auf c3 dem Gegner einen Doppel-
bauern machen, aber dann wür-
den die weißen Läufer sehr wirksam
in.

1. Sc3—e2 Lb4—d6

12. Se2—g3

Nicht vorteilhaft, weil nun dem
Läufer g5 das Rückzugsfeld g3 ge-
nommen ist; 12. Dd2 ist das beste.

12. h7—h6

13. Lg5—d2 Sf6—g4

14. Ld3—e2 Dd8—h4

15. Le2 × g4 Lc8 × g4

16. Dd1—c1 Lg4—e2!

17. Tf1—e1 Le2—a6

Schwarz hat seine Läufer sehr gut
postiert.

18. Ld2—c3

Hier wäre wohl 18. f4 vorzuziehen.

18. f7—f5

19. Te1—e6 Ta8—d8

20. Dd1—d2 d5—d4

21. Lc3—a5 Td8—d7

22. Te6 × d6!

Weiß benutzt mit Recht diese Ge-
legenheit, den gefährlichen Läufer
zu beseitigen.

22. Td7 × d6

23. La5—b4 Dh4—f6

24. Ta1—d1

Der Turm sollte lieber nach e1
gehen. Falsch wäre 24. Sf5: wegen
24., Te6; 25. Lf8; Df5: nebst
Te2 oder 25. Sd4; Td8 u. s. w.

24. Td6—d5

25. Lb4 × f8 Df6 × f8

26. Sg3—h5 Df8—e8

27. Sh5—f4 Td5—e5

28. h2—h4 c6—c5

29. h4—h5 Te5—e4

30. c2—c3?

Schwach, weil nun der feindliche
d-Bauer frei wird. 30. b3 oder g3
wären die richtigen Züge gewesen.

30. De8—b8

31. g2—g3 Db8—e5

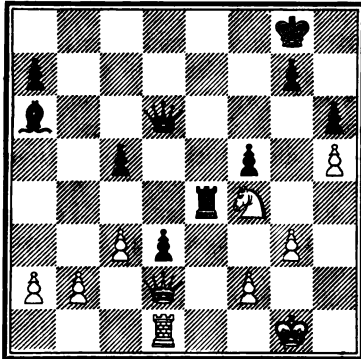
32. Sf4—g6

Die beste Fortsetzung wäre hier
32. f3, Te3; 33. cd gewesen.

32. De5—d6

33. Sg6—f4 d4—d3

Stellung nach dem 33. Zuge.



Der vorgerückte d-Bauer übt nun einen starken Druck auf das gegnerische Spiel aus und führt schließlich die Entscheidung herbei. Zukertort führt die ganze Partie mit vollendeter Meisterschaft.

34. b2—b3 c5—c4
35. Td1—b1 Kg8—h7

36. Kg1—h2 Dd6—b6
37. Kh2—g1 La6—b7
38. Tb1—b2 Db6—c6
39. f2—f3 Dc6—c5+
40. Dd2—f2 Te4—e1+
41. Kg1—h2?

Zum Schluß noch ein Fehler, der dem Gegner eine rasche Entscheidung gestattet; Weiß konnte mit 41. Kg2 sich noch halten, z. B. 41. Kg2, Te3; 42. Se6!, Lf3±; 43. Df3; Te6; 44. cb, Te3; 45. Df4 u. s. w.

41. Dc5 × f2+
42. Tb2 × f2 Lb7 × f3!
43. g3—g4

Wegen der Mattdrohung auf h1.

43. Lf3—e2
44. Sf4—g2 d3—d2
45. Sg2—e3 c4 × b3
46. a2 × b3 Le2 × g4

Weiß gibt auf.

Zehnte Spielart.

Die spanische Partie oder das Springerspiel des Ruy Lopez.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—b5

Die Bedeutung des Läuferzuges nach b5 wurde zuerst von dem spanischen Geistlichen Ruy Lopez im 16. Jahrhundert erkannt, der Wert desselben wurde jedoch von ihm überschätzt, denn er erklärt in seinem 1561 erschienenen Schachbuche, daß wegen 3. Lf1—b5 der vorhergehende Zug von Schwarz, Sb8—c6, nicht gut sei, was jedenfalls eine zu weitgehende Behauptung ist. Allerdings bildet die Aufstellung des Läufers auf b5 die konsequente Ausnutzung des Springerzuges von Schwarz, indem Weiß sofort ein für seinen Läufer frei gewordenes Feld besetzt, von welchem, wenn der schwarze Springer nicht auf c6 stände, Schwarz den Läufer mit c7—c6 wieder vertreiben würde; außerdem bedroht der Läufer von b5 aus das schwarze Spiel erstens mit dem Abtausch Lb5 × c6, der unter Umständen einen für Schwarz unbequemen Doppelbauern zur Folge haben kann, und zweitens mit dem Angriff auf den Bauern e5. Letztere Drohung ist zwar im Moment noch wirkungslos, da nach Lb5 × c6, d7 × c6, Sf3 × e5 Schwarz mittels Dd8—d4 den Bauern zurückerobert, wird aber durch Vorbereitungszüge wie Sb1—c3,

d2—d3 oder 0—0 sehr leicht genügend unterstützt. Die Frage, wie der Nachziehende sich am besten verteidigt, ist noch immer nicht erledigt. Neuerdings hat Steinitz die alte Verteidigung 3., d7—d6 wieder empfohlen und durch einige neue Varianten verbessert, indessen giebt diese Verteidigung eine gedrückte Stellung und überläßt dem Anziehenden das bequemere und chancenreichere Spiel. Unserer Ansicht nach ist 3., a7—a6 die natürliche Fortsetzung, worauf Schwarz am besten thut, nach 4. Lb5—a4, mit 4., Sg8—f6 sich zu entwickeln. Diese Verteidigung hat den Vorzug, daß der weiße Läufer um ein Feld weiter zurückgedrängt wird, und Schwarz in der Lage ist, nötigenfalls mit b7—b5 den Abtausch des Springers c6 zu verhindern, was häufig von großer Wichtigkeit ist.

Erste Verteidigung.

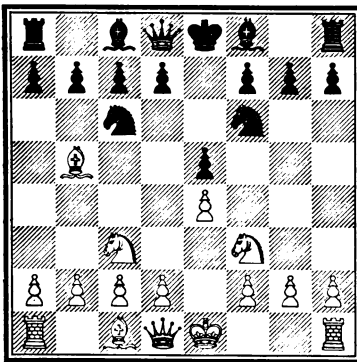
3. Sg8—f6

Dieser Zug wird sehr häufig gemacht. Er hat den Zweck, durch einen Gegenangriff auf den Bauern e4 Weiß zu beschäftigen. Weiß kann nun entweder den Bauern decken oder im Interesse des Angriffs einen Entwicklungszug machen.

I

4. Sb1—c3

Stellung nach dem 4. Zuge von Weiß.



Hiermit entsteht das sogenannte Vierspringerspiel. Die Partie nimmt bei dieser Fortsetzung, wenn Schwarz richtig spielt, einen ruhigen, gleichmäßigen Charakter an. Wir wollen aber zuerst eine nicht ganz korrekte Spielweise betrachten.

A

4. Lf8—c5?

Dieser früher beliebte Zug (Morphy wandte denselben in einer berühmten Partie gegen L. Paulsen an, vgl. S. 219) hat sich neueren Forschungen gegen-

über als nicht ganz genügend erwiesen.

5. 0—0!

Weniger gut ist 5. Sf3×e5 wegen 5., Sc6×e5; 6. d2—d4, Lc5—d6; 7. f2—f4, Se5—c6!; 8. e4—e5, Ld6—b4; 9. d4—d5, Sf6—e4; 10. Dd1—d3, Se4×c3; 11. b2×c3, Lb4—e7; 12. d5×c6, d7×c6 und die Spiele stehen gleich.

5. 0—0

Wegen 5., d7—d6 vgl. die Partie L. Paulsen—Zukertort S. 211.

6. Sf3 × e5 Sc6 × e5
 Auf 6., Tf8—e8 folgt 7. Se5—f3!, Sf6 × e4; 8. d2—d4, Se4 × c3; 9. b2 × c3, Lc5—f8; 10. d4—d5, Sc6—e5; 11. Sf3 × e5, Te8 × e5; 12. Lc1—f4 und Weiß steht besser. Wegen 7. Se5 × c6? vgl. die erwähnte Partie L. Paulsen—Morphy S. 219.

- | | | |
|-----|---|----------|
| 7. | d2—d4 | Lc5—d6 |
| 8. | f2—f4 | Se5—c6 |
| 9. | e4—e5 | Ld6—b4 |
| 10. | d4—d5 | Lb4 × c3 |
| 11. | b2 × c3 | Sf6 × d5 |
| 12. | Dd1 × d5 und Weiß hat die etwas bessere Stellung. | |

B (Vgl. A S. 174.)

4. Lf8—b4!
 Dieser Zug gleicht das Spiel aus.

5. 0—0
 Oder 5. Sc3—d5, Sf6 × d5; 6. e4 × d5, Sc6—d4; 7. Sf3 × d4, e5 × d4; 8. Dd1—g4, Dd8—f6; 9. f2—f4, 0—0; 10. 0—0, Df6—g6; 11. Dg4—h4, f7—f5! mit gleichem Spiel. Ob Schwarz statt 8., Dd8—f6 mit 8. 0—0 den Bauern d4 opfern kann, um sich schneller zu entwickeln, ist fraglich.

5. 0—0
 6. d2—d3 Lb4 × c3!
 Wegen 6., d7—d6; 7. Lb5 × c6, b7 × c6; 8. Sc3—e2! vgl. die Partie v. Bardeleben—Mackenzie S. 212.

7. b2 × c3 d7—d6
 8. Lb5 × c6
 Der Abtausch geschieht hier deshalb, weil Weiß einen Doppelbauern hat und nur durch Lb5 × c6 dem Gegner denselben Nachteil zufügen kann. Anderenfalls würde Schwarz, nachdem der Bauer e5 gedeckt ist, Sc6—e7 spielen. In neuerer Zeit hat man das Prinzip, schon von Anfang der Partie an große Aufmerksamkeit auf die Bauernstellung zu verwenden, da eine ungünstige Bauernstellung sehr oft im Endspiel ausschlaggebend ist. Man soll sich deshalb auch nicht scheuen, Figuren zu tauschen, wodurch das Spiel scheinbar vereinfacht und daher weniger interessant wird, wenn solcher Tausch den Zweck erfüllt, die feindlichen Bauern zu zerreißen oder zu isolieren.

8. b7 × c6
 9. Lc1—e3 mit gleichem Spiel.

II (Vgl. I S. 174.)

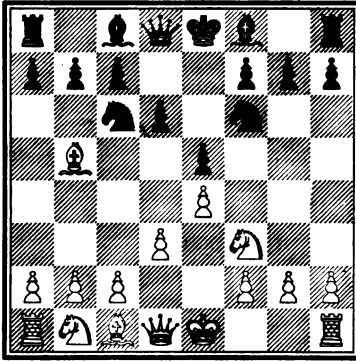
4. d2—d3
 Diese Fortsetzung wurde mit besonderer Vorliebe von Anderssen gespielt, sie giebt ein solides Spiel und ist mehr darauf angelegt, im Endspiel in Vorteil zu kommen.

4.

d7—d6

Es kann auch 4., Lf8—c5 ohne Nachteil geschehen. Weiß darf dann nicht etwa auf Bauerngewinn spielen, da auf 5. Lb5 × c6,

Stellung nach dem 4. Zuge.



6., Dd8—d4; 7. Lc1—e3, Dd4 × e5; 8. d3—d4, De5 × e4; 9. d4 × c5, De4 × g2 in Vorteil kommt. Dagegen führt 5. c2—c3, 0—0!; 6. Lb5 × c6, b7 × c6; 7. Sf3 × e5, d7—d5!; 8. 0—0, d5 × e4; 9. d3—d4, Lc5—d6; 10. f2—f4! zum Ausgleich; zu bemerken ist hierbei, daß 10. Se5 × c6 wegen 10., Dd8—e8; 11. Sc6—a5, De8—b5!; 12. Sa5—b3, Lc8—g4; 13. Dd1—d2, Ld6 × h2†; 14. Kg1 × h2, Db5 × f1; 15. Dd2—f4, Lg4—f3; 16. g2 × f3, Df1 × f2†; 17. Kh2—h1, e4 × f3;

18. Df4—h2, Df2—e1† für Weiß nachteilig ist. Auch die Abweichung 8. Se5 × c6 (statt 8. 0—0), Dd8—e8; 9. Sc6—d4, d5 × e4; 10. Lc1—e3, Lc8—a6; 11. d3 × e4, Sf6 × e4; 12. Sb1—d2, Ta8—b8; 13. Dd1—c2, f7—f5; 14. 0—0—0, Se4 × d2; 15. Le3 × d2, De8—f7; 16. Kc1—b1, La6—c4 u. s. w. ist nicht zu empfehlen.

Eine geistreiche, aber nicht ganz korrekte Verteidigung bietet der auf dem Londoner Turnier 1883 zuerst in Anwendung gekommene Zug 4., Sc6—e7, mit dem Schwarz dem Gegner eine Falle stellt. Wenn Weiß nämlich 5. Sf3 × e5 spielt, so folgt 5., c7—c6; 6. Lb5—c4, Dd8—a5† und Schwarz gewinnt eine Figur, oder 6. Se5—c4, Se7—g6; 7. Lb5—a4, b7—b5 mit demselben Erfolg. Weiß spielt aber besser 5. Sb1—c3, c7—c6; 6. Lb5—a4!, d7—d6; 7. Lc1—e3, Se7—g6; 8. h2—h3, Lf8—e7; 9. Dd1—d2 und erhält, wenn Schwarz kurz rochiert, einen sehr starken Angriff durch das Vorgehen der Bauern auf dem Königsfügel, während bei anderen Zügen von Schwarz die Königsstellung dem eigenen Spiele hinderlich ist. Statt 5. Sb1—c3 erwähnt Dufresne in seinem „Kleinen Lehrbuch des Schachspiels“ 5. Lb5—c4, woraus sich die elegante Variante 5., c7—c6; 6. Sb1—c3, Se7—g6; 7. h2—h4, h7—h5; 8. Sf3—g5, d7—d5; 9. e4 × d5, c6 × d5; 10. Sc3 × d5! (von Blake gegen Fraser gespielt), Sf6 × d5; 11. Dd1—f3, Lc8—e6; 12. Sg5 × e6, f7 × e6; 13. Lc4—b5†!, Ke8—e7; 14. Lc1—g5†, Sd5—f6; 15. Df3 × b7† ergeben kann. Schwarz spielt aber besser 6., d7—d6; 7. d3—d4, e5 × d4; 8. Dd1 × d4, Se7—g6, und Weiß hat nur die etwas freiere Stellung, wie auch bei 5. Sb1—c3 in Verbindung mit 6. Lb5—a4.

A

5. Lb5 × c6†

....

Früher pflegte man regelmäßig diesen Zug zu machen, neuerdings sind aber auch andere Fortsetzungen beliebt geworden. Weiß strebt, nachdem $Lb5 \times c6$ geschehen, dahin, dem Gegner die Auflösung des Doppelbauern nicht zu gestatten und, sei es auch erst im Endspiel, aus der besseren Bauernstellung Nutzen zu ziehen. Bei korrektem Gegenspieler wird er jedoch nicht mehr als Ausgleich erzielen.

5. $b7 \times c6$
 6. $h2-h3$

Um die Fesselung des Springers durch $Lc8-g4$ zu verhüten. Weiß sucht sich die Springer zu erhalten, welche zum Angriff auf schlecht postierte Bauern sehr geschickt sind.

6. $g7-g6$

Auf $e7$ würde der Königsläufer das eigene Spiel hemmen; deshalb wird er nach $g7$ gebracht, von wo aus er später sehr bedrohlich werden kann, falls Weiß lang rochirt.

7. $Sb1-c3$

Es ist ein allgemeines Prinzip, die Figuren zu entwickeln, wenn kein besonderer Grund vorliegt, dies zu unterlassen. Im vorigen Zuge that Weiß es nicht, weil er erst die Drohung $Lc8-g4$ abwehren wollte, jetzt aber ist die Stellung gesichert, daher ist es richtig, für die Entwicklung zu sorgen. Der Grund, weshalb letztere so wichtig ist, liegt nicht etwa darin, daß diese oder jene Figur, nachdem sie ihren ursprünglichen Platz verlassen, auf diesem oder jenem Felde besonders gut steht, sondern darin, daß sie bisher besonders schlecht gestanden hat, und man kann daher sagen, daß jeder Stein, welcher von dem durch die Anstellung ihm angewiesenen Standort entfernt wird, stets eine Verbesserung der Stellung bedeutet, vorausgesetzt, daß er nicht direkt fehlerhaft postiert wird.

7. $Lf8-g7$
 8. $Lc1-e3$ $Ta8-b8$

Schwarz thut gut daran, seine offene Turmlinie sofort zu benutzen.

9. $b2-b3$ $c6-c5$
 10. $Dd1-d2$ $h7-h6$

Abtausch durch $Lc3-h6$ zuzulassen, wäre nicht gut, denn es würde den schwachen Königsfügel bedenklich schwächen.

12. $g2-g4$ $Sf6-g8$

Der Springer beabsichtigt, über $e7$ und $c6$ nach $d4$ zu gehen. In Stellungen, welche, wie die vorliegende, eine Auflösung der Bauernstellung auf abschbare Zeit hin nicht gestatten, hat man Zeit, mit den Offizieren so weit aussehende Manöver zu vollführen.

13. $Sc3-e2$ $Sg8-e7$
 14. $Se2-g3$ $Se7-c6$

Die Chancen sind ungefähr gleich.

B (Vgl. A S. 176.)

5. Sb1—c3 Lc8—d7

6. Lc1—e3 Lf8—e7

Es kann auch 6., g7—g6 nebst 7., Lf8—g7 geschehen.

7. 0—0 0—0

und die Spiele stehen gleich.

C (Vgl. A S. 176.)

5. c2—c3

Diese Spielweise rührt von Steinitz her; Weiß sucht hiermit nachträglich ein starkes Bauernzentrum zu bilden, indem er bei Gelegenheit d3—d4 zieht.

5. g7—g6

Ebenfalls korrekt ist 5., Lf8—e7.

6. d3—d4 Lc8—d7

7. Sb1—d2 Lf8—g7

8. d4 × e5 Sc6 × e5

9. Sf3 × e5 d6 × e5

mit gleichem Spiel.

III (Vgl. I S. 174.)

4. d2—d4

Dieser Zug verleiht dem Spiele einen lebhafteren Charakter als 4. d2—d3.

A

4. Sc6 × d4

Eine nicht ganz korrekte Verteidigung.

5. Sf3 × d4 e5 × d4

6. e4—e5! c7—c6

7. 0—0 c6 × b5

8. Lc1—g5 Lf8—e7

9. e5 × f6 Le7 × f6

10. Tf1—e1† Ke8—f8

11. Lg5 × f6 Dd8 × f6

12. c2—c3 oder 12. Dd1—d2 und Weiß hat ein

ausgezeichnetes Spiel.

B (Vgl. A oben.)

4. e5 × d4

Es kann auch 4., Sf6 × e4 geschehen, Weiß antwortet darauf am besten 5. 0—0, und es entsteht durch Zugumstellung eine Variante, die wir unter IV A S. 179 betrachten (4. 0—0, Sf6 × e4; 5. d2—d4.)

5. e4—e5 Sf6—e4

6. 0—0 Lf8—e7

7. Tf1—e1 Se4—c5

8. Sf3 × d4 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

IV (Vgl. I S. 174.)

4. 0—0

Diese Fortsetzung ist jetzt die beliebteste.

A

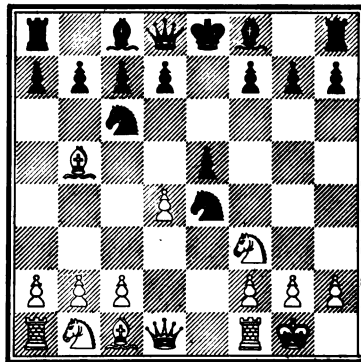
4. Sf6 × e4

a

5. d2—d4!

Weiß braucht nicht auf sofortigen Rückgewinn des Bauern zu spielen, da er einen bedeutenden Vorsprung in der Entwicklung hat, und Schwarz den Bauern, ohne in Nachteil zu kommen, nicht behaupten kann.

Stellung nach dem 5. Zuge von Weiß.



5. e5 × d4?

Das Nehmen des zweiten Bauern ist wegen der daraus resultierenden ungünstigen Stellung des Springers auf e4 unbedingt verwerflich. Noch schwächer als das Nehmen mit dem Bauern ist 5., Sc6 × d4, da 6. Sf3 × d4, e5 × d4; 7. Tf1—e1 nebst f2—f3 den Springer erobert.

6. Tf1—e1 f7—f5!

Falls 6., d7—d5, so 7. Sf3 × d4, Lc8—d7; 8. Lb5 × c6, b7 × c6; 9. f2—f3 und falls 6., Dd8—e7, so 7. Sf3—g5, f7—f5; 8. Lb5 × c6, d7 × c6; 9. f2—f3 und Weiß gewinnt in beiden Fällen die Figur.

7. Sf3 × d4 Sc6 × d4

Ungünstig für Schwarz ist 7., Lf8—c5 wegen 8. Lb5 × c6, d7 × c6; 9. Te1 × e4†, f5 × e4; 10. Dd1—h5† nebst 11. Dh5 × c5.

8. Dd1 × d4 Lf8—e7!

Schwarz hat gegenüber der Drohung f2—f3 keinen anderen Zug, denn auf 8., Ke8—f7 entscheidet die Kombination 9. Lb5—c4†, Kf7—g6; 10. Te1 × e4, f5 × e4; 11. Dd4 × e4†, Kg6—f6; 12. De4—h4† sofort zu Gunsten von Weiß.

9. Dd4 × g7 Le7—f6

10. Dg7—h6 und Weiß hat das weitaus bessere

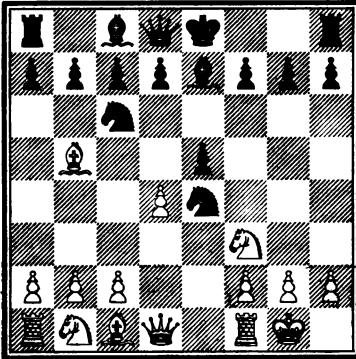
Spiel.

2 (Vgl. 1 S. 179.)

5.

Lf8—e7

Stellung nach dem 5. Zuge.



Dieser Zug, welcher unter Rückgabe des Bauern die Entwicklung fördert, war früher die allgemein übliche Fortsetzung. Neuerdings ist man von dem Läuferzuge etwas zurückgekommen, da es sich durch die Erfahrung herausgestellt hat, daß Weiß durch Abtausch des Läufers b5 gegen den Springer c6 im geeigneten Moment entweder zum Angriff kommt oder die Bauernstellung von Schwarz wesentlich verschlechtert und infolge dessen die bessere Chance für das Endspiel bekommt.

α

6. Dd1—e2!

....

Von den hier in Betracht kommenden drei Zügen halten wir den Damenzug unbedingt für den stärksten, weil er den Gegner an der Entfaltung seiner Streitkräfte am wirksamsten hindert.

6.

Se4—d6

Daß 6., d7—d5 an 7. Sf3×e5, Lc8—d7; 8. Lb5×c6, b7×c6; 9. Tf1—e1!, Se4—f6; 10. Lc1—g5, Sf6—g8; 11. Se5×d7, Dd8×d7; 12. Lg5×e7, Sg8×e7; 13. Sb1—c3, f7—f6; 14. Sc3—a4 u. s. w. seine theoretische Widerlegung findet, ist außer Zweifel.

7. Lb5×c6

b7×c6

Verderblich ist 7., d7×c6? wegen 8. d4×e5, Sd6—f5; 9. Tf1—d1, Lc8—d7; 10. e5—e6!, f7×e6; 11. Sf3—e5, Le7—d6; 12. De2—h5†, g7—g6; 13. Se5×g6, Sf5—g7; 14. Dh5—h6, Sg7—f5; 15. Dh6—h8 u. s. w.

8. d4×e5

Sd6—b7

Auf 8., Sd6—f5 folgt 9. De2—e4, g7—g6; 10. g2—g4, Sf5—h4; 11. Sf3×h4, Le7×h4; 12. Lc1—h6 zu Gunsten von Weiß.

9. Sb1—c3

0—0

10. Sf3—d4!

....

Dieser Zug hat den Zweck, Schwarz an dem Aufziehen des Damenbauern zu hindern. Die Fortsetzung 10. Lc1—f4 (von E. v. Schmidt, Schachztg. 1891, S. 302 f. empfohlen) dürfte sich weniger empfehlen, da Schwarz 10., Sb7—c5; 11. Tf1—e1, Sc5—e6; 12. Lf4—g8, d7—d5; 13. e5×d6, c7×d6! spielt, worauf die Spiele sich auszugleichen scheinen.

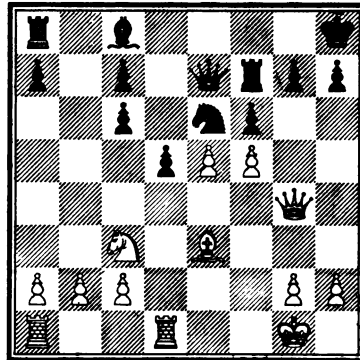
10.

Sb7—c5

11. Tf1—e1
 Oder 11. Tf1—d1, Dd8—e8; 12. Sd4—f5, f7—f6; 13. De2—g4,
 Sc5—e6; 14. Lc1—h6, Tf8—f7; 15. Lh6—e3, Kg8—h8; 16.
 Sf5×e7, Dd8×e7; 17. e5×f6, De7×f6; 18. Dg4—a4 und Weiß
 hat infolge seiner besseren Bauernstellung das überlegene Spiel.

Zu beachten ist hier, daß Weiß mit dem scheinbar starken Angriffszuge 16. f2—f4 nichts erreicht, denn es folgt 16., d7—d5!; 17. Sf5×e7, De8×e7; 18. f4—f5 (siehe nebenstehendes Diagramm), d5—d4!; 19. e5×f6!, De7×f6; 20. Le3×d4, Se6×d4; 21. Dg4×d4, Lc8×f5 mit gleichem Spiel oder 19. Le3×d4, Se6×d4; 20. Dg4×d4, Lc8×f5 u. s. w.

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiß.



11. Sc5—e6
 12. Lc1—e3 Se6×d4
 13. Le3×d4 f7—f6
 Besser ist 13., d7—d5,
 obwohl Weiß auch bei dieser Fortsetzung mit 14. e5×d6 das etwas
 bessere Spiel behauptet.

14. Ta1—d1 f6×e5
 15. Ld4×e5 und das weiße Spiel ist besser ent-
 wickelt.

β (Vgl. *α* S. 180.)

6. d4—d5
 Hiermit erreicht Weiß bei richtiger Verteidigung nicht mehr
 als Ausgleich. Der Angriff erweist sich als vorzeitig, da die weißen
 Steine noch nicht genügend entwickelt sind.

6. Se4—d6
 7. Sb1—c3
 Mit 7. d5×c6, Sd6×b5; 8. c2—c4, Sb5—d4; 9. Sf3×d4,
 c5×d4 erhält Schwarz ohne Schwierigkeit ein gleiches Spiel.

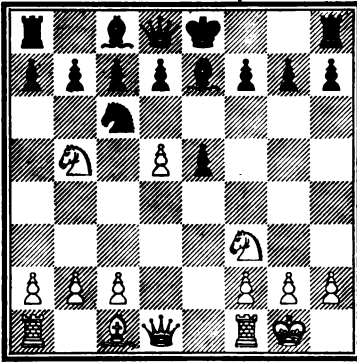
7. Sd6×b5!
 Am besten. Bei 7., e5—e4 gewinnt Weiß mit 8. Sf3—d2,
 Sc6—d4; 9. Lb5—a4, 0—0; 10. Sd2×e4 den Bauern zurück und
 steht sehr gut.

8. Sc3×b5
 Ungenügend ist 8. d5×c6, denn es folgt 8., Sb5×c3;
 9. c6×d7+, Dd8×d7; 10. b2×c3, Dd7×d1; 11. Tf1×d1, f7—f6
 oder 9. c6×b7, Lc8×b7; 10. b2×c3, d7—d6 oder endlich 9.
 b2×c3, b7×c6; 10. Sf3×e5, 0—0 und Schwarz behauptet den
 Bauern.

8.
9. d5 × c6

a7—a6!
....

Stellung nach dem 8. Zuge von Weiß.



Auf 9. Sb5 × c7† folgt 9., Dd8 × c7; 10. d5 × c6, b7 × c6 u.s.w.

Die Fortsetzung 9. Sb5—c3, Sc6—b8 ist ebenfalls unbedenklich für den Nachziehenden, denn der in dem Rückzug des Springers liegende Tempoverlust wird dadurch wieder ausgeglichen, daß Weiß, nachdem er den Bauern e5 genommen, ebenfalls mit seinem Springer ein Tempo verliert. Die weitere Folge könnte etwa sein: 10. Sf3 × e5, d7—d6; 11. Se5—d3, 0—0; 12. Lc1—e3, Lc8—f5; 13. f2—f4, Le7—f6; 14. Dd1—d2,

Lf6 × c3; 15. Dd2 × c3, Lf5 × d3; 16. Dc3 × d3, Sb8—d7 oder 11. Se5—f3, 0—0; 12. Lc1—f4, Lc8—g4; 13. h2—h3, Lg4 × f3; 14. Dd1 × f3, Sb8—d7; 15. Tf1—e1, Le7—f6 mit gleichem Spiele.

9.
10. c6 × b7

a6 × b5
....

Wenn Weiß 10. c6 × d7† spielt, so antwortet Schwarz am besten 10., Dd8 × d7; 11. Sf3 × e5, Dd7 × d1; 12. Tf1 × d1, 0—0 und hat ein gutes Spiel; schwächer wäre 10., Lc8 × d7 wegen 11. Sf3 × e5, Ld7—e6; 12. Dd1—e2!, e7—c6; 13. Tf1—e1! und Schwarz darf nicht rochieren, da Weiß alsdann mittels 14. Se5 × f7 einen Bauern gewinnt, oder 11., Le7—d6 (statt 11., Ld7—e6); 12. Se5 × d7, Dd8 × d7; 13. Dd1—e2†, Ld6—e7; 14. Tf1—d1, Dd7—c6; 15. Td1—e1 und Weiß verhindert ebenfalls die Rochade. Hieraus sieht man, wie schwer es unter Umständen ist, die Rochade zu bewerkstelligen, wenn der Gegner vorher rochiert hat, man darf in solchem Fall es nicht scheuen, durch Damentausch das Spiel zu vereinfachen resp. „langweilig“ zu machen, denn anderenfalls erlangt der Gegner, wie hier gezeigt ist, die überlegene Stellung und gewinnt wahrscheinlich die Partie. In etwas schwieriger, aber noch nicht geradezu schlechter Situation ist ein Abtausch von einer oder mehreren Figuren häufig das einzige Mittel, um einer drohenden Gefahr zu entgehen, und ein erfahrener Spieler wird niemals Bedenken tragen, sich dieses Mittels zu bedienen, während Anfänger es lieben, den Tausch möglichst zu vermeiden, und daher nicht selten in Nachteil kommen.

10.
11. Sf3 × e5
12. Se5—f3

Lc8 × b7
d7—d6
0—0

mit gleichem Spiele.

Auf 12. Dd1—e2 würde Schwarz ebenfalls rochieren, da 13. De2 × b5 wegen 13., Lb7—a6 nicht geschehen darf.

γ (Vgl. α S. 180.)

6. Tf1—e1

Dieser Zug gleicht das Spiel ebenfalls aus.

6. Se4—d6

7. Lb5 \times c6

Oder 7. d4 \times e5, Sd6 \times b5; 8. a2—a4, d7—d6; 9. a4 \times b5, Sc6 \times e5; 10. Sf3 \times e5, d6 \times e5 u. s. w.

7. d7 \times c6

Jetzt zeigt sich der Unterschied zwischen dem stärkeren Zuge 6. Dd1—e2 und 6. Tf1—e1, denn in der analogen Stellung bei 6. Dd1—e2 war Schwarz gezwungen, mit dem b-Bauern wiederzunehmen und dadurch seine Bauern zu zerreißen (vgl. S. 180 α Zug 7).

8. d4 \times e5 Sd6—f5

mit gleichem Spiele.

3 (Vgl. 1 S. 179.)

5. Se4—d6

Auch bei diesem Zuge ist das weiße Spiel etwas stärker.

6. Lb5 \times c6!

Die Kombination 6. d4 \times e5, Sd6 \times b5; 7. a2—a4, d7—d6!; 8. a4 \times b5, Sc6 \times e5 führt zu nichts.

6. d7 \times c6

Auf 6., b7 \times c6 folgt entweder 7. d4 \times e5, Sd6—b7; 8. Dd1—e2 mit der für Weiß günstigen Stellung der Variante 2 α S. 180 oder 7. Sf3 \times e5, Lf8—e7; 8. f2—f4, 0—0; 9. f4—f5 und Weiß steht ebenfalls besser.

7. d4 \times e5 Sd6—f5

8. Dd1 \times d8† Ke8 \times d8

9. Sb1—c3 und Weiß hat das etwas bessere Spiel, da die Bauernstellung von Schwarz schlechter als die weiße ist, und der schwarze König den eigenen Figuren im Wege steht.

4 (Vgl. 1 S. 179.)

5. a7—a6!

Dieser Zug bildet die beste Verteidigung für Schwarz.

6. Lb5—d3

Auf 6. Lb5—d3 folgt 6., b7—b5, welche Fortsetzung man unter „zweite Verteidigung“ S. 186 f. nachsehe.

Am stärksten ist 6. Lb5 \times c6, d7 \times c6; 7. Dd1—e2, womit Weiß ein geringes Positionsübergewicht behauptet.

6. d7—d5

7. c2—c4 Lc8—g4

Natürlich darf 7., e5 \times d4? wegen 8. c4 \times d5, Dd8 \times d5; 9. Ld3 \times e4 nicht geschehen.

8. c4 \times d5 Dd8 \times d5

9. Tf1—e1 Se4—f6

10. Sb1—c3 Dd5—d8!

11. d4 \times e5 Sf6—d5

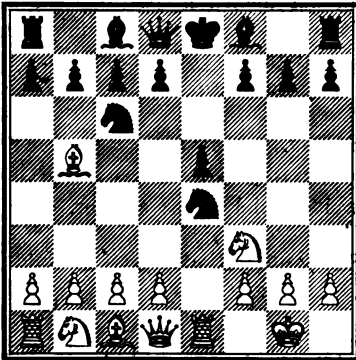
und die Spiele stehen gleich.

Statt des 10. Zuges von Schwarz giebt das Handbuch S. 256, Nr. 60 den weniger guten Zug 10., Dd5—d7 an und führt das Spiel mit 11. Sf3×e5, Sc6×e5; 12. Te1×e5†, Lf8—e7; 13. Ld8—e2, 0—0; 14. Lc1—g5!, Lg4—f5; 15. Le2—f3, c7—c6; 16. d4—d5 zu Gunsten des Anziehenden aus.

b (Vgl. a S. 179.)

5. Tf1—e1

Stellung nach dem 5. Zuge von Weiß.



Dieser Zug ist nicht so stark wie 5. d2—d4 und zwar aus dem Grunde, weil er nicht in dem Maße wie der Doppelschritt des Damenbauern die Entwicklung fördert.

5. Se4—d6
6. Sf3×e5

1
6. Sc6×e5
7. Te1×e5† Lf8—e7
8. Sb1—c3! 0—0!

Auf 8., Sd6×b5? folgt 9. Sc3—d5!, 0—0; 10. Sd5×e7†,

Kg8—h8; 11. Dd1—h5! (droht Damenopfer auf h7), g7—g6; 12. Dh5—h6, Tf8—e8; 13. Te5—h5! und gewinnt.

9. Lb5—d3 Le7—f6
10. Te5—e3 mit gleichem Spiele.

2 (Vgl. 1 oben.)

6. Lf8—e7
7. Lb5×c6

Wenn Weiß den angegriffenen Läufer zurückzieht, so rochiert Schwarz und steht gut.

7. d7×c6
8. Dd1—e2 Lc8—e6
9. d2—d3 Sd6—f5!

Man beachte, daß Schwarz immer noch nicht rochieren darf, da 10. Se5×f7 folgen würde.

10. c2—c3

Falls 10. Sb1—d2, so 10., Sf5—d4; 11. De2—d1, 0—0, 12. c2—c3, Sd4—f5; 13. d3—d4, c6—c5; 14. d4×c5, Le7×c5 mit gleichem Spiele oder 11. De2—e4?, Sd4×c2; 12. Se5×c6, Dd8—d6!; 13. Sc6×e7, Sc2×e1 zu Gunsten von Schwarz.

10. 0—0
11. Sb1—d2 c6—c5
Dieser Zug empfiehlt sich, um d3—d4 zu verhindern.
12. Sd2—f3 c7—c6

und die Spiele stehen gleich. Zöge Schwarz aber 12., f7—f6?, so käme Weiß durch 13. Se5—c6 in Vorteil.

c (Vgl. a S. 179.)

- | | |
|-------------|---------|
| 5. Dd1—e2 | Se4—d6 |
| 6. Lb5 × c6 | d7 × c6 |
| 7. Sf3 × e5 | Lf8—e7 |
| 8. Tf1—e1 | Lc8—e6 |
| 9. d2—d4 | 0—0! |

Dieser Zug wurde von H. v. Gottschall auf dem Dresdener Turnier 1892 angewendet.

- | | |
|--------------|----------|
| 10. Se5 × f7 | Le6 × f7 |
| 11. De2 × e7 | Dd8 × e7 |
| 12. Te1 × e7 | Tf8—e8 |

mit gleichem Spiele.

B (Vgl. A S. 179.)

4. Lf8—c7

Indem Schwarz den Läufer nach e7 zieht, begiebt er sich in eine etwas gedrückte Stellung und verzichtet von vornherein auf jeden Versuch des Gegenangriffs; denn, wie man sehen wird, ist der Zug d7—d6 früher oder später notwendig, und dem Läufer wird dadurch die Aussicht nach c5 versperrt, während Weiß mit dem Doppelschritt des Damenbauern Terrain gewinnt.

5. Sb1—c3

Hiermit droht Bauerngewinn durch Lb5 × c6 nebst Sf3 × e5.

5. d7—d6

Auf 5., Sc6—d4 folgt 6. Sf3 × d4, e5 × d4; 7. e4—e5, d4 × c3; 8. e5 × f6, c3 × b2; 9. f6 × e7, b2 × a1D; 10. e7 × d8D†, Ke8 × d8; 11. d2—d4, Da1 × a2; 12. Dd1—g4, Th8—g8; 13. c2—c4, c7—c6; 14. Lc1—g5†, Kd8—c7; 15. Dg4—f4†, d7—d6; 16. c4—c5 mit übermächtigem Angriff.

6. d2—d4 Lc8—d7

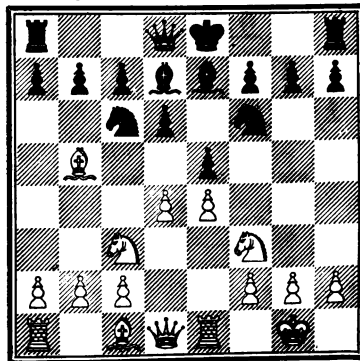
Oder 6., e5 × d4; 7. Sf3 × d4, Lc8—d7; 8. Tf1—e1, Sc6 × d4; 9. Dd1 × d4; Ld7 × b5; 10. Sc3 × b5, 0—0; 11. Lc1—f4 mit etwas besserer Stellung.

7. Tf1—e1 0—0

Besser ist 7., e5 × d4 mit Einlenkung in die eben als Anmerkung zum 6. Zuge angeführte Variante.

- | | |
|--------------|----------|
| 8. Lb5 × c6 | Ld7 × c6 |
| 9. d4 × e5 | d6 × e5 |
| 10. Dd1 × d8 | Ta8 × d8 |
| 11. Sf3 × e5 | |

Stellung nach dem 7. Zuge von Weiß.



Weiß hat nun bei guter Stellung einen Bauern mehr. Wenn Schwarz denselben zurückzugewinnen versucht, könnte sich das Spiel etwa wie folgt gestalten:

- | | |
|---------------|----------|
| 11. | Lc6 × e4 |
| 12. Sc3 × e4 | Sf6 × e4 |
| 13. Se5—d3 | f7—f5 |
| 14. f2—f3 | Le7—c5† |
| 15. Sd3 × c5! | |

Weit schwächer ist 15. Kg1—f1 wegen 15., Lc5—b6!; 16. f3 × e4, f5 × e4†; 17. Sd3—f4, g7—g5.

- | | |
|---|----------|
| 15. | Se4 × c5 |
| 16. Lc1—g5! und Weiß gewinnt durch die Drohung Lg5—e7 die Qualität (falls 16., Td8—d5, so 17. Lg5—e7 nebst 18. c2—c4). | |

Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 174.)

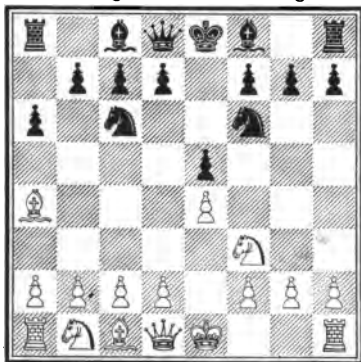
- | | |
|---------|--------|
| 3. | a7—a6! |
|---------|--------|

Wir halten es für richtiger, den soweit vorgedrungenen weißen Läufer erst um einen Schritt zurückzudrängen und dann in der Entwicklung des Spieles mittels Sg8—f6 fortzufahren. Schwarz hat, nachdem Lb5—a4 geschehen, die Möglichkeit, mittels b7—b5 unter Umständen den feindlichen Läufer noch weiter zurückzutreiben, was bisweilen nicht unwichtig ist, weil dadurch der Abtausch des Läufers gegen den Springer c6 vermieden wird. Aus diesem Grunde scheint uns 3., a7—a6 eine bessere Verteidigung zu sein, als 3., Sg8—f6.

- | | |
|-----------|------|
| 4. Lb5—a4 | |
|-----------|------|

Mit 4. Lb5 × c6, d7 × c6; 5. d2—d4, e5 × d4 gleicht sich das Spiel aus; von fraglichem Werte ist dagegen 5. 0—0 wegen 5., Lc8—g4!; 6. h2—h3, h7—h5, wie auch 5. Sf3 × e5, worauf 5., Dd8—d4; 6. Se5—f3, Dd4 × e4†; 7. Dd1—e2, De4 × e2†; 8. Ke1 × e2, Lc8—g4 Schwarz etwas günstiger stellt.

Stellung nach dem 4. Zuge.



Erstes Gegenspiel.

- | | |
|---------|---------|
| 4. | Sg8—f6! |
|---------|---------|
- Bei 4., b7—b5; 5. La4—b3, Lc8—b7; 6. d2—d4!, e5 × d4; 7. 0—0, Lf8—c5; 8. c2—c3 oder 6., d7—d6!; 7. d4—d5, Sc6—e7; 8. a2—a4 behauptet Weiß das überlegene Spiel.

I

- | | |
|--------|------|
| 5. 0—0 | |
|--------|------|

Die Rochade wird am häufigsten gespielt, obwohl sie zu keinem so heftigen Angriff führt wie bei der Verteidigung 3., Sg8—f6.

Die Theorie neigt sich mehr der Fortsetzung 5. Sb1—c3 zu, welche zwar zu weniger lebhaften und verwickelten Spielen zu führen pflegt, aber das schwarze Spiel etwas einengt.

5. Sf6 × e4

Wenn Schwarz, statt den Bauern zu nehmen, 5., Lf8—e7 spielt, so folgt 6. Sb1—c3!, und Schwarz muß, um den Bauern e5 zu decken, entweder d7—d6 spielen, was ihm einen Doppelbauern auf der c-Linie zuzieht, oder durch b7—b5 seine Bauerstellung auf dem Damenflügel schwächen. Auf 5., Lf8—c5? spielt Weiß mit Vorteil 6. c2—c3 nebst d2—d4, was ihm ein starkes Centrum verschafft.

A

6. d2—d4 b7—b5

7. La4—b3

Mit 7. Sf3 × e5, Sc6 × e5!; 8. d4 × e5, d7—d5; 9. e5 × d6, Se4 × d6; 10. La4—b3, Lf8—e7; 11. Dd1—f3, Lc8—d7; 12. Sb1—c3, 0—0 gleicht sich das Spiel ebenfalls aus. Ungünstig für den Nachziehenden wäre aber die Abweichung 7., b5 × a4 wegen 8. Se5 × c6, d7 × c6; 9. Tf1—e1.

7. d7—d5

8. d4 × e5 Lc8—e6

9. c2—c3 Lf8—c5

10. Lb3—c2 0—0

11. Dd1—e2 Le6—f5

und die Spiele stehen gleich.

B (Vgl. A oben.)

6. Tf1—e1 Se4—c5

7. La4 × c6 d7 × c6

8. Sf3 × e5 Lf8—e7

9. d2—d4 Sc5—e6

10. c2—c3 0—0

mit gleichem Spiele.

C (Vgl. A oben.)

6. Sb1—c3

Diese geistreiche Opferkombination verschafft dem Anziehenden einen gefährlichen Angriff, wiegt aber bei richtiger Verteidigung den Verlust des Bauern nicht auf.

6. Se4 × c3

7. b2 × c3 b7—b5!

8. La4—b3 d7—d5

9. d2—d4 e5—e4

10. Sf3—g5 f7—f6

11. Sg5—h3 Lc8 × h3

12. Dd1—h5† g7—g6

13. Dh5 × h3 f6—f5

- | | |
|-------------|--------|
| 14. g2—g4 | Dd8—d7 |
| 15. g4 × f5 | 0—0—0 |

und Schwarz steht besser.

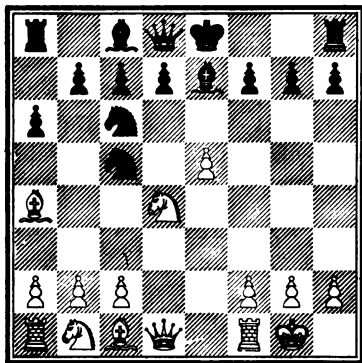
II (Vgl. I S. 186.)

- | | |
|----------|---------|
| 5. d2—d4 | e5 × d4 |
|----------|---------|

Auf 5., Sf6 × e4 folgt 6. Dd1—e2, f7—f5; 7. d4—d5, Sc6—e7; 8. Sf3 × e5, Se4—c5; 9. La4—b3!, Sc5 × b3; 10. a2 × b3, d7—d6; 11. Se5—f3, g7—g6; 12. 0—0, Lf8—g7; 13. Tf1—e1 mit etwas besserem Spiele für Weiß. Daß Schwarz im 6. Zuge nicht

d7—d5 spielen darf, da 7. Sf3 × e5 nebst 8. f2—f3 folgen würde, liegt auf der Hand.

Stellung nach dem 8. Zuge.



- | | |
|-------------|---------|
| 6. 0—0 | Lf8—e7 |
| 7. e4—e5 | Sf6—e4 |
| 8. Sf3 × d4 | Se4—c5! |
| 9. La4 × c6 | |

Das Handbuch S. 236, Nr. 49 führt hier auch den Zug 9. Sd4—f5 an und giebt als besten Gegenzug die Rochade an, es scheint uns jedoch sehr fraglich, ob Schwarz sich nicht auf die Opferkombination einlassen darf, z. B. 9., Sc5 × a4; 10. Sf5 × g7†, Ke8—f8; 11.

Lc1—h6, Kf8—g8; 12. Dd1—g4, Sc6 × e5; 13. Dg4 × a4, d7—d6; 14. Sg7—h5, Lc8—g4 und Schwarz steht gut.

- | | |
|------------|---------|
| 9. | d7 × c6 |
| 10. Lc1—e3 | 0—0 |

und die Spiele stehen gleich.

III (Vgl. I S. 186.)

- | | |
|----------|------|
| 5. d2—d3 | |
|----------|------|

A

- | | |
|---------|--------|
| 5. | Lf8—c5 |
|---------|--------|

Neuerdings ist man von diesem Zuge etwas zurückgekommen, weil Schwarz früher oder später b7—b5 spielen muß, um den e-Bauern zu schützen, wodurch der Damenfügel geschwächt wird.

- | | |
|---------|------|
| 6. 0—0! | |
|---------|------|

Auf 6. c2—c3, was weniger gut ist, antwortet Schwarz am besten 6., 0—0, was zu einer Variante der zweiten Verteidigung führt, die wir unter II S. 176 in der Anmerkung zum 4. Zuge betrachtet haben. Daß der Bauer a7 dort noch nicht gezogen ist, und der weiße Läufer auf b5 statt auf a4 steht, macht für die Fortsetzung keinen Unterschied.

- | | |
|---------|-------|
| 6. | b7—b5 |
|---------|-------|

Auf 6., d7—d6 folgt 7. Lc1—e3 und Schwarz muß die Läufer tauschen, wodurch dem Anziehenden die f-Linie zum Angriff

geöffnet wird; wollte Schwarz den Läufertausch vermeiden, so wird entweder seine Bauernstellung verschlechtert, da Weiß seinerseits tauscht und so dem Gegner einen Doppelbauern auf der c- oder b-Linie macht, oder es geht nach 7., Lc5—a7 durch 8. Le3×a7 ein wichtiges Tempo für die Entwicklung des Nachziehenden verloren, denn sowohl 8., Ta8×a7 als 8., Sc6×a7 sind Züge, welche einfach wieder zurück gemacht werden müssen (d. h. es muß im Laufe des Spieles entweder Ta7—a8 oder Sa7—c6 geschehen), um die Stellung zu rehabilitieren.

- | | |
|------------|---|
| 7. La4—b3 | d7—d6 |
| 8. Lc1—e3 | Lc5×e3 |
| 9. f2×e3 | Lc8—e6 |
| 10. Sb1—c3 | Le6×b3 |
| 11. a2×b3 | Sc6—e7 |
| 12. Sc8—e2 | und Weiß ist im Besitz der besseren Bauernstellung. |

B (Vgl. A S. 188.)

5. d7—d6l

Hiermit stellt sich Schwarz sicher.

a

6. La4×c6† b7×c6

Wegen der Fortsetzung vgl. erste Verteidigung II A S. 176 f.

b (Vgl. a oben.)

6. Sb1—c3 g7—g6

Oder 6., Lc8—d7 vgl. erste Verteidigung II B S. 178.

7. h2—h3 Lf8—g7
8. Lc1—e3 h7—h6

Wenn Schwarz rochiert, so spielt Weiß Dd1—d2 nebst Le3—h6 und der Läufer g7, welcher dem Königsflügel als Stütze dienen soll, wird abgetauscht. Weiß erhält dann etwas Angriff, weshalb es besser ist, mit der Rochade noch zu warten.

9. Dd1—d2 Lc8—d7

und die Spiele stehen ungefähr gleich.

c (Vgl. a oben.)

6. c2—c3 Lf8—e7

Schwarz kann auch 6., g7—g6 spielen, vgl. erste Verteidigung II C S. 178.

7. h2—h3 b7—b5
8. La4—c2 d6—d5

mit gleichem Spiel.

IV (Vgl. I S. 186.)

5. Dd1—e2

.....

Der Damenzug nach e2 ist mit Recht wenig beliebt, Schwarz hat bei dieser Fortsetzung eine ziemlich leichte Verteidigung und bekommt ein bequemes Spiel.

5.

b7—b5

6. La4—b3

Lc8—b7

7. d2—d3

.....

Auf 7. Sf3—g5? folgt 7., Sc6—d4!; 8. Lb3 × f7†, Ke8—e7; 9. De2—d1, h7—h6 oder 8. Sg5 × f7, Dd8—e7 zum Vorteil von Schwarz.

7.

Lf8—c5

8. c2—c3

0—0

9. Lc1—g5

h7—h6

10. Lg5—h4

Lc5—e7

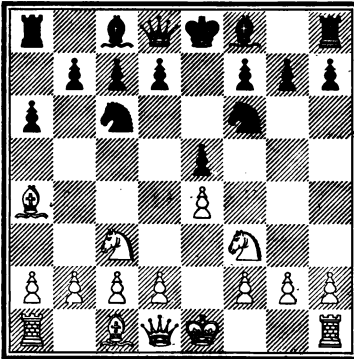
mit gleichem Spiel.

V (Vgl. I S. 186.)

5. Sb1—c3

.....

Stellung nach dem 5. Zuge von Weiß.



Wegen dieser Fortsetzung (Vier-springerspiel) halten mehrere hervorragende Theoretiker die Verteidigung 3., a7—a6 nebst 4., Sg8—f6 für nicht ganz genügend. In der That hat Schwarz auch mit großen Schwierigkeiten zu kämpfen, indessen scheint es uns doch für Schwarz möglich, bei vorsichtiger Behandlung des Spieles einen Ausgleich herbeizuführen. Es kommen hauptsächlich drei Züge in dieser Stellung in Betracht.

A

5. Lf8—c5

Diese Verteidigung gilt für nicht ganz genügend.

6. Sf3 × e5!

.....

Hiermit erlangt Weiß einen sehr starken Angriff. Eine ruhigere, weniger chancenreiche Spielart ist 6. 0—0, b7—b5; 7. La4—b3, d7—d6; 8. a2—a4, Ta8—b8 mit gleichem Spiel. Ebenfalls zum Ausgleich führend kann der Zug 6. d2—d3 gesehen.

6.

Sc6 × e5!

Auf 6., Lc5 × f2† folgt 7. Ke1 × f2, Sc6 × e5; 8. d2—d4, Sf6—g4†; 9. Kf2—e1!, Dd8—h4†; 10. g2—g3, Dh4—h3; 11. d4 × e5 oder 8., Se5—g4†; 9. Kf2—g1 und Weiß spielt demnächst h2—h3 nebst Kg1—h2 und Th1—f1, wodurch eine Art

künstliche Rochade bewerkstelligt wird. Weiß steht in beiden Fällen besser.

7. d2—d4 Lc5—d6!

Spielt Schwarz 7., Lc5—b4, so folgt 8: d4 × e5, Sf6 × e4;
9. Dd1—d4, Se4 × c3; 10. b2 × c3, Lb4—e7; 11. Lc1—f4, 0—0;
12. Ta1—d1 mit besserem Spiel für Weiß.

8. d4 × e5

Dieser Zug gestattet dem Gegner, ein gleiches Spiel herbeizuführen.

8. Ld6 × e5

9. Sc3—e2! c7—c6

10. f2—f4 Le5—b8!

Es ist besser, den Läufer bis b8 zurückzuziehen, als 10., Le5—c7 zu spielen, weil er, wie man später sehen wird, unter Umständen mit Vorteil nach a7 gehen kann.

11. e4—e5 Sf6—e4

12. Lc1—e3!

Geschähe jetzt 12. Dd1—d4, so antwortet Schwarz 12., f7—f5 mit der Drohung Lb8—a7. Anders wäre aber die Sache, wenn Schwarz 10., Le5—c7 gezogen hätte, dann könnte Weiß 12. Dd1—d4 spielen; ohne den Angriff des feindlichen Läufers fürchten zu müssen, da auf 12., f7—f5 in diesem Falle 13. Lc1—e3 der Drohung Lc7—b6 wirksam begegnen würde.

12. d7—d5

13. 0—0 0—0

14. c2—c3 mit gleichem Spiel.

b (Vgl. a oben.)

8. f2—f4 Se5—c6!

9. e4—e5 Ld6—b4!

10. e5 × f6 Dd8 × f6

11. Lc1—e3 0—0

und die Spiele stehen gleich.

c (Vgl. a oben.)

8. 0—0!

Die Rochade bildet die einzige Fortsetzung, welche geeignet ist, den Positionsvorteil des Anziehenden festzuhalten. (Siehe Diagramm.)

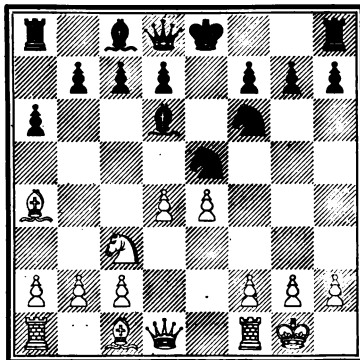
1

8. c7—c5

9. d4 × e5 Ld6 × e5

10. La4—b3

Stellung nach dem 8. Zuge von Weiß.



α

- | | | |
|-----|----------|-------------------|
| 10. | | Le5 × c3 |
| 11. | b2 × c3 | b7—b5 |
| 12. | e4—e5! | c5—c4 |
| 13. | e5 × f6 | Dd8 × f6 |
| 14. | Tf1—e1† | Ke8—d8 |
| 15. | Dd1—d5 | Df6—c6 |
| 16. | Lb3 × c4 | b5 × c4 |
| 17. | Dd5—a5† | Dc6—c7 |
| 18. | Dd5—g5† | und Weiß gewinnt. |

 β (Vgl. α oben.)

- | | | |
|-----|----------|--------------|
| 10. | | Dd8—c7 |
| 11. | Sc3—d5 | Sf6 × d5 |
| 12. | Lb3 × d5 | d7—d6 |
| 13. | f2—f4 | Le5—f6 |
| 14. | e4—e5 | Lf6—e7 |
| 15. | f4—f5 | d6 × e5 |
| 16. | Dd1—h5 | 0—0 |
| 17. | f5—f6 | Le7 × f6 |
| 18. | Tf1 × f6 | g7 × f6 |
| 19. | Lc1—h6 | Dc7—d7 |
| 20. | Ta1—d1 | e5—e4 |
| 21. | Lh6 × f8 | Kg8 × f8 |
| 22. | Ld5 × e4 | und gewinnt. |

2 (Vgl. 1 S. 191.)

- | | | |
|----|-------|------|
| 8. | | 0—0! |
| 9. | f2—f4 | |

 α

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| 9. | | Se5—c6 |
| 10. | e4—e5 | Ld6—b4 |
| 11. | e5 × f6 | Lb4 × c3! |
| 12. | b2 × c3 | Dd8 × f6 |
| 13. | f4—f5! | |

Dieser Zug, welcher allein imstande ist, Weiß in Vorteil zu bringen, wurde zuerst in v. Bardelebens „Kritik der spanischen Partie“ angegeben.

- | | | |
|-----|------|---------|
| 13. | | Sc6—a5! |
|-----|------|---------|

Die beste Antwort. Auf 13., d7—d5 folgt 14. g2—g4, h7—h6; 15. g4—g5, h6 × g5; 16. Dd1—g4, g7—g6; 17. Lc1 × g5, g6 × f5; 18. Dg4—f4, Df6—d6; 19. Df4—h4, Dd6—g6; 20. Kg1—h1, Dg6—h7; 21. Dh4—f4, Tf8—e8; 22. Tf1—g1 und gewinnt. Geschieht 13., Sc6—e7, so spielt Weiß mit Vorteil 14. Dd1—f3.
14. Dd1—h5! h7—h6

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 15. | g2—g4 | b7—b5 |
| 16. | g4—g5 | h6 × g5 |
| 17. | Lc1 × g5 | Df6—c6 |
| 18. | Tf1—f3 | |

Weniger gut ist 18. Tad1 wegen 18., Lc8—b7.

- | | | |
|-----|-----------------------------------|--------|
| 18. | | Lc8—b7 |
| 19. | Tf3—g3 | Tf8—e8 |
| 20. | Kg1—f2 und Weiß steht auf Gewinn. | |

β (Vgl. *α* S. 192.)

- | | | |
|----|------|--------|
| 9. | | Se5—c4 |
|----|------|--------|

Diesen Zug empfiehlt Dufresne, das Spiel gestaltet sich aber auch bei dieser Fortsetzung etwas besser für Weiß.

- | | | |
|-----|-------|------|
| 10. | e4—e5 | |
|-----|-------|------|

aa

- | | | |
|-----|-------------------------------|----------|
| 10. | | Ld6—e7 |
| 11. | e5 × f6 | Le7 × f6 |
| 12. | La4—b3 | Sc4—a5 |
| 13. | Lc1—e3 | Sa5 × b3 |
| 14. | a2 × b3 | d7—d5 |
| 15. | Dd1—f3 und Weiß steht besser. | |

bb (Vgl. **aa** oben.)

- | | | |
|-----|--------------------------------|----------|
| 10. | | Sf6—e8 |
| 11. | La4—b3 | b7—b5 |
| 12. | Lb3 × c4 | b5 × c4 |
| 13. | e5 × d6 | Se8 × d6 |
| 14. | f4—f5 | f7—f6 |
| 15. | Dd1—g4 | Lc8—b7 |
| 16. | Lc1—f4 | Sd6—f7 |
| 17. | d4—d5 | c7—c6 |
| 18. | Tf1—f3 | Kg8—h8 |
| 19. | Tf3—g3 | Tf8—g8 |
| 20. | d5—d6 und Weiß ist im Vorteil. | |

cc (Vgl. **aa** oben.)

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 10. | | b7—b5 |
| 11. | La4—b3 | Lc8—b7 |
| 12. | a2—a4 | Sf6—e4 |

Anf 12., Sf6—d5 folgt 13. Lb3 × c4, Sd5 × c3; 14. b2 × c3, b5 × c4; 15. e5 × d6, c7 × d6; 16. Lc1—a3 zu Gunsten von Weiß.

- | | | |
|-----|-------------------------------|----------|
| 13. | Sc3 × e4 | Lb7 × e4 |
| 14. | Lb3 × c4 | b5 × c4 |
| 15. | e5 × d6 | c7 × d6 |
| 16. | f4—f5 | Dd8—f6 |
| 17. | Ta1—a3 und Weiß steht besser. | |

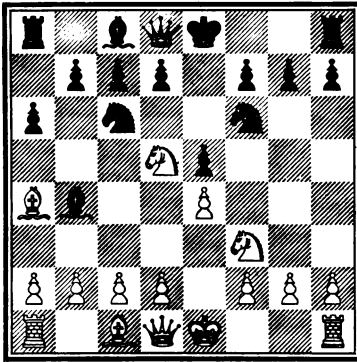
B (Vgl. A S. 190.)

5. Lf8—b4

Auch dieser Zug, so natürlich wie er aussieht, ist, nachdem a7—a6 geschehen und der weiße Läufer nach a4 zurückgedrängt ist, nicht ganz ausreichend für die Verteidigung. Der Grund, weshalb der Läuferzug nach b4 bei vorausgegangenem a7—a6 und Lb5—a4 weniger stark ist als bei 3., Sg8—f6 liegt darin, daß Schwarz nun auf 6. Sc3—d5 nicht einfach die Springer tauschen kann, weil Weiß durch 6., Sf6×d5; 7. e4×d5, Sc6—e7; 8. c2—c3 nebst Sf3×e5, wie man später sehen wird, einen starken Angriff erhält (vgl. Variante a unten).

In der analogen Variante der Verteidigung 3., Sg8—f6 dagegen spielte Schwarz nach 5. Sc3—d5, Sf6×d5; 6. e4×d5

Stellung nach dem 6. Zuge von Weiß.



nicht Sc6—e7, wie hier, sondern 6., Sc6—d4, den Läufer b5 angreifend, eine Fortsetzung, die natürlich hier in Anbetracht der Stellung des Läufers auf a4 ausgeschlossen ist (Weißspielt auf 6., Sc6—d4?; 7. Sf3×e5 und falls 7., Dd8—e7, so 8. 0—0).

6. Sc3—d5!

Dies ist ohne Zweifel die stärkste Fortsetzung des Angriffs. Weniger gut ist 6. 0—0, 0—0; 7. Sc3—d5, Lb4—c5; 8. d2—d3, Sf6×d5; 9. e4×d5, Sc6—e7; 10. Sf3×e5, Se7×d5 mit gleichem Spiel.

a

6.	Sf6×d5
7. e4×d5	Sc6—e7
8. c2—c3	Lb4—a5
9. Sf3×e5	Se7×d5
10. 0—0	0—0
11. La4—b3	Sd5—f6

12. d2—d4 und Weiß hat das überlegene Spiel.

b (Vgl. a oben.)

6.	Lb4—c5
7. c2—c3!

(Siehe Diagramm S. 195.)

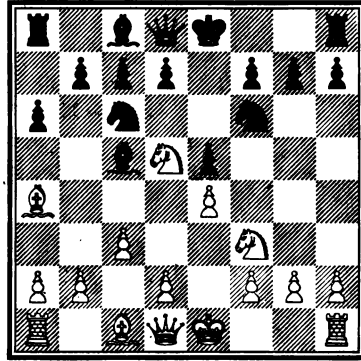
Durch dieses Bauernopfer erhält Weiß einen übermächtigen Angriff. Mit 7. d2—d3 dagegen gleicht sich das Spiel nur aus.

- 1
 7. Sf6 × e4
 8. d2—d4

α

8. e5 × d4
 9. c3 × d4 Lc5—b4†
 10. Ke1—f1 Lb4—e7
 11. Lc1—f4 Se4—d6!
 12. Dd1—e2 b7—b5
 13. La4—b3 Ke8—f8
 14. Ta1—e1 Lc8—b7
 15. h2—h4 Sd6—e8
 16. Sf3—e5 Sc6 × e5
 17. De2 × e5 Le7—f6
 18. De5—f5 Ta8—c8
 19. Th1—h3 h7—h6

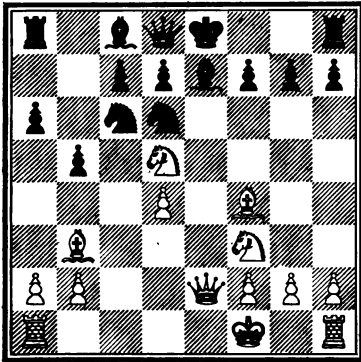
Stellung nach dem 7. Zuge von Weiß.



20. g2—g4 und Weiß ist in entscheidendem Vorteil.

Wenn Schwarz in 13. Zuge rochieren würde, so könnte sich etwa folgendes Spiel ergeben:

Stellung nach dem 13. Zuge von Weiß.



13. 0—0
 14. Ta1—e1 Le7—f6
 15. h2—h4 Tf8—e8
 Auf 15., Sc6 × d4 entscheidet; 16. Sf3 × d4, Lf6 × d4; 17. Lf4—g5, Ld4—f6; 18. De2—h5.
 16. Sd5 × f6† g7 × f6
 17. Sf3—e5! Sc6 × d4
 Falls 17., f6 × e5, so 18. d4 × e5, Dd8—e7; 19. De2—g4†, Kg8—h8; 20. Lf4—g5, Sc6 × e5;
 21. Dg4—f4 und Weiß gewinnt.
 18. Se5 × f7 Te8 × e2
 19. Sf7 × d8† Sd4 × b3
 20. Te1 × e2 und Weiß gewinnt.

β (Vgl. α oben.)

8. Lc5—a7
 9. La4—c2 Se4—f6
 10. d4 × e5 Sf6 × d5

Wenn Schwarz 10., Sf6—g4 spielt, so folgt 11. Dd1—e2, La7 × f2†; 12. Ke1—f1, Lf2—h4; 13. h2—h3, Sg4—h6; 14. Lc1 × h6, g7 × h6; 15. Sf3 × h4, Dd8 × h4; 16. Sd5 × c7† und gewinnt.

11. Dd1 × d5 0—0

12. Lc2 × h7†

....

Höchst wahrscheinlicher Weise ist das Opfer korrekt, obwohl es sich nicht mit Sicherheit nachweisen läßt. Weiß kann auch ganz gut rochieren, wodurch er ebenfalls das bessere Spiel erhält.

12.

Kg8 × h7

13. Dd5—e4†

g7—g6!

14. Lc1—g5

f7—f6

15. De4—h4†

Kh7—g8

16. Lg5 × f6

Tf8 × f6

17. e5 × f6 und Weiß ist im Vorteil.

γ (Vgl. α S. 195.)

8.

Lc5—e7

9. Sf3 × e5

Sc6 × e5

10. d4 × e5

c7—c6

11. Sd5 × e7

Dd8 × e7

12. 0—0

0—0

13. Tf1—e1 mit überlegener Stellung.

2. (Vgl. 1 S. 195.)

7.

0—0

Die Ablehnung des Bauernopfers ist noch das beste, was Schwarz hat.

8. d2—d4

e5 × d4

9. c3 × d4

Lc5—e7

10. Sd5 × f6†

Le7 × f6

11. e4—e5

Lf6—e7

12. d4—d5

Sc6—b8

Oder 12., Le7—b4†; 13. Ke1—f1, Sc6—e7; 14. d5—d6 ebenfalls zu Gunsten von Weiß.

13. h2—h4

d7—d6

14. La4—c2 und Weiß hat das freiere Spiel mit Aussicht auf baldigen, chancenreichen Angriff.

Stellung nach dem 7. Zuge von Weiß.

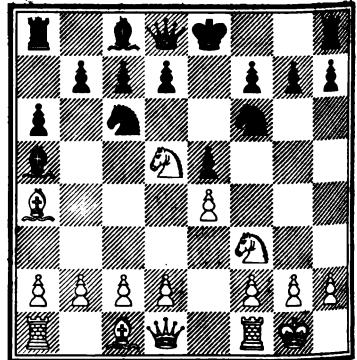
c (Vgl. a S. 194.)

6. Lb4—a5

Auch dieser Zug ist nicht imstande, die Spiele auszugleichen.

7. 0—0

In Betracht kommt auch hier das Opfer des Bauern e4 mittels 7. c2—c3 und falls 7., Sf6 × e4, so 8. d2—d4, e5 × d4; 9. La4—c2. Es ist jedoch von



geringerem theoretischen Interesse, die Korrektheit des Opfers zu untersuchen, als bei vorangegangem Lb4—c5, weil hier die Rochade unzweifelhaft zu einem für den Anziehenden besseren Spiele führt. Für Schwarz kommen zwei verschiedene Arten der Verteidigung in Betracht.

1

7.	b7—b5
8.	La4—b3	d7—d6
9.	d2—d4	Lc8—g4
10.	c2—c3

α

10.	e5 × d4
11.	c3 × d4	Lg4 × f3

12. g2 × f3 und das weiße Spiel ist wegen der offenen c-Linie vorzuziehen. Spielt Schwarz jetzt 12., Sf6 × d5, so folgt 13. Lb3 × d5, Dd8—d7; 14. a2—a4 mit gutem Spiele.

β

10.	Lg4 × f3?
11.	Dd1 × f3!	e5 × d4

12. Lc1—g5 und gewinnt.

2 (Vgl. 1 oben.)

7.	0—0
----	------	-----

Auf 7., Sf6 × e4 folgt ebenfalls 8. d2—d4, worauf Schwarz nichts Besseres als 8., 0—0 hat, und es entsteht dann durch Umstellung der Züge 7., 0—0 und 8., Sf6 × e4 die hier unter α folgende Variante.

8.	d2—d4
----	-------	------

α

8.	Sf6 × e4
9.	Dd1—e2	f7—f5
10.	b2—b4!

Mit 10. d4 × e5, b7—b5; 11. La4—b3, Kg8—h8 gleicht sich das Spiel aus.

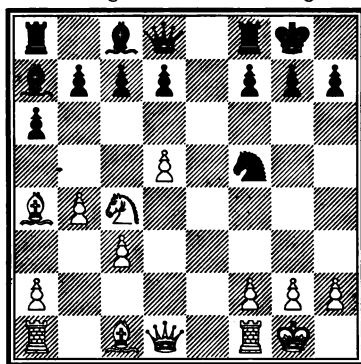
10.	La5—b6
11.	La4—b3	Kg8—h8
12.	Sd5 × b6	c7 × b6
13.	d4—d5	Sc6—d4!
14.	Sf3 × d4	e5 × d4

15. Tf1—e1! und Weiß hat die überwiegende Stellung.

β (Vgl. α S. 197.)8. Sf6 \times d5

Auf Grund dieses Zuges meinte E. v. Schmidt in Moskau nachzuweisen, daß die Zugfolge 5., Lf8—b4 und auf 6. Sc3—d5, Lb4—a5 die richtige Verteidigung gegen die Vierspringerspielvariante der spanischen Partie bilde, er übersah jedoch im 14. Zuge die stärkste Fortsetzung des Angriffs.

Stellung nach dem 13. Zuge.



9. e4 \times d5 Sc6 \times d4
 10. Sf3 \times e5 Sd4—f5
 11. Se5—e4 La5—b4
 12. c2—c3 Lb4—c5
 13. b2—b4 Lc5—a7
 14. d5—d6!

Hiermit erlangt Weiß das überlegene Spiel, weil er die Entwicklung des feindlichen Damenflügels lahm legt. E. v. Schmidt läßt den Anziehenden statt dessen das Spiel mit 14. La4—c2 fortsetzen, womit nicht mehr als Ausgleich erzielt wird.

14. Dd8—f6

Bei 14., Sf5 \times d6; 15. Sc4 \times d6, c7 \times d6; 16. Dd1 \times d6 hat Schwarz einen vereinzelt Bauern auf der d-Linie und ist auch in der Entwicklung sehr zurück. Geschieht 14., c7 \times d6, so hat Weiß die Wahl, entweder mit 15. Sc4 \times d6 in die Variante 14., Sf5 \times d6 einzulenken oder mit 15. La4—c2 den Angriff fortzusetzen.

Daß 14., b7—b5 durch 15. Dd1—d5, c7—c6; 16. Dd5 \times f5, b5 \times c4; 17. La4—c2 oder 16., b5 \times a4; 17. Lc1—g5, f7—f6; 18. Lg5—f4 widerlegt wird, liegt auf der Hand.

15. Dd1—f3 c7 \times d6
 16. La4—c2 d6—d5
 17. Df3 \times d5 Sf5—e7
 18. Dd5—d3 g7—g6
 19. Sc4—d6!

Dieser Zug ist sehr stark, weil er die Freimachung des feindlichen Damenflügels mittels Aufziehen des Damenbauern unmöglich macht.

19. Kg8—g7

20. Dd3—g3 und Weiß hat eine glänzende Angriffsstellung.

 C (Vgl. A S. 190.)

5. b7—b5

Mit diesem Zuge lenkt Schwarz in ein ruhiges und verhältnismäßig sicheres Spiel ein, die Stellung des Nachziehenden bleibt aber etwas gedrückt, und Weiß hat das freiere Terrain.

6. La4—b3 Lf8—e7
7. d2—d3

In Betracht kommt für Weiß auch die Fortsetzung 7. Lb3—d5, Lc8—b7; 8. Lb5 × c6, d7 × c6; 9. d2—d3, Dd8—d6; 10. Dd1—e2, c6—c5; 11. Lc1—d2 u. s. w.

7. d7—d6
8. a2—a4 b5—b4
9. Sc3—d5 Lc8—e6

Oder 9., Sf6 × d5; 10. Lb3 × d5, Lc8—d7; 11. d3—d4 mit gutem Spiele.

10. Lc1—d2 a6—a5
11. c2—c3 und Weiß hat die etwas bessere Stellung.

D (Vgl. A S. 190.)

5. Lf8—e7!

Hiermit kann Schwarz das Spiel ausgleichen.

6. 0—0!

Wenn Weiß 6. d2—d3 zieht, so ergibt sich mit 6., d7—d6 ein gleiches Spiel.

Mit der Rochade droht Weiß mittels 7. La4 × c6 und 8. Sf3 × e5 einen Bauern zu gewinnen.

6. b7—b5

Weniger gut ist 6., d7—d6 wegen 7. d2—d4.

7. La4—b3 d7—d6

a

8. a2—a4!

Es ist in der spanischen Partie sehr häufig der Fall, daß der Anziehende mit a2—a4 fortzufahren gut thut, wenn der Gegner b7—b5 gespielt hat.

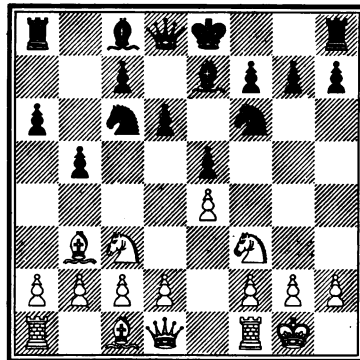
8. Ta8—b8!

Es kann wohl auch 8., b5 × a4; 9. Lb3 × a4, Lc8—d7; 10. Dd1—e2, 0—0 geschehen, da Weiß nun den Bauern a6 nur mit Preisgabe seines Königsbauern erobern kann.

9. a4 × b5 a6 × b5
10. Dd1—e2 0—0

und die Spiele stehen gleich, denn setzt Weiß seinen Angriff mit 11. Sc3 × b5 fort, so folgt 11., Sf6 × e4; 12. Sb5 × c7, Se4 × d2, und Weiß kann keinen Vorteil erlangen.

Stellung nach dem 7. Zuge.



b (Vgl. a S. 199.)

8. h2—h3 Lc8—b7

Die Fortsetzung 8., 0—0; 9. d2—d3, Sc6—a5 führt das Handbuch zu Gunsten von Weiß aus. Der Grund, weshalb Sc6—a5 nicht zu empfehlen ist, liegt darin, daß Schwarz entweder den Springer gegen den Läufer b3 abtauschen und so dem Gegner die wichtige a-Linie öffnen oder den Springer mit Tempoverlust zurückziehen muß.

9. d2—d3

Fehlerhaft wäre 9. d2—d4 wegen 9., e5×d4; 10. Sf3×d4, Sc6×d4; 11. Dd1×d4, c7—c5 nebst c5—c4 und Schwarz erobert eine Figur.

9. 0—0
10. Lc1—e3 Dd8—d7

und die Spiele stehen gleich.

c (Vgl. a S. 199.)

8. d2—d3 Lc8—b7

9. Lc1—e3 0—0

10. Dd1—d2 Dd8—d7

mit gleichem Spiele.

Zweites Gegenspiel.

(Vgl. erstes Gegenspiel S. 186.)

4. Sg8—e7

Dieser Zug wurde früher von Steinitz empfohlen und mehrere Male auch angewendet. Neuerdings erklärt Steinitz für die beste Verteidigung 3., d7—d6 (vgl. dritte Verteidigung S. 208.)

5. d2—d4 e5×d4

6. Sf3×d4 Sc6×d4

7. Dd1×d4 b7—b5

...., Se7—c6 folgt 8. La4×c6, d7×c6; 9. Dd4×d8†, Ke8×d8; 10. 0—0, Lc8—e6; 11. Sb1—c3, Lf8—d6; 12. Lc1—e3, und Weiß droht mit f2—f4 zum Angriff zu kommen, während Schwarz nicht gut 12., f7—f5 spielen kann, da 13. Ta1—d1 Weiß günstig stellen würde.

8. La4—b3 d7—d6

9. c2—c3

In Betracht kommt auch 9. c2—c4.

9. c7—c5

10. Dd4—d1 Lc8—b7

11. 0—0 und Weiß hat das freiere Spiel.

Drittes Gegenspiel.

(Vgl. erstes Gegenspiel S. 186.)

4. f7—f5

Das Gambit in der Rückhand wurde in der Schachzeitung 1890, S. 161 ff. von W. v. Walthoffen empfohlen und analysiert. Nähere Untersuchungen ergaben jedoch, daß Weiß bei richtigem Spiel ein unzweifelhaftes Übergewicht behauptet.

5. d2—d4!

Unvorteilhaft ist 5. e4 × f5 wegen 5., b7—b5; 6. La4—b3, e5—e4; 7. Dd1—e2, Dd8—e7; 8. Lb3 × g8, e4 × f3; 9. De2 × e7+, Sc6 × e7; 10. Lg8—b3, f3 × g2; 11. Th1—g1, Lc8—b7 u. s. w.

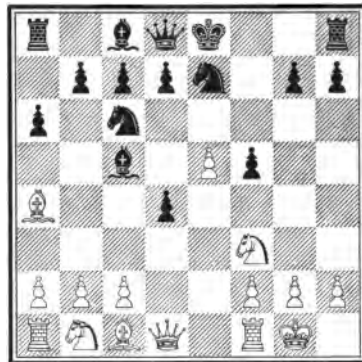
5. e5 × d4

6. e4—e5 Lf8—c5

7. 0—0 Sg8—e7

8. c2—c3!

Stellung nach dem 7. Zuge.



Mit diesem Bauernopfer erhält Weiß ein ausgezeichnetes Spiel.

I

8. d4 × c3

9. La4—b3 d7—d5

Schwarz kann nichts anderes thun, um zur Rochade zu gelangen. Dass 9., c3 × b2; 10. Lc1 × b2 dem Anziehenden ein erdrückendes Positionsübergewicht geben würde, liegt auf der Hand, denn Schwarz kann nach 10. Lc1 × b2 wegen der Schwäche des Punktes g7 sobald nicht den Bauern d7 vorstoßen und bleibt daher in der Entwicklung sehr zurück.

10. Sb1 × c3 Sc6—a5

Falls 10., d5—d4, so 11. Sc3—e2, Se7—g6; 12. Se2—g3, h7—h6; 13. e5—e6, Th8—f8; 14. Dd1—c2 mit ausgezeichnetem Angriffsspiel.

Wenn Schwarz auf Verteidigung des gewonnenen Bauern spielt und mit 10., Lc8—e6 fortfährt, so ergibt sich mit 11. Sf3—g5, Le6—g8 (11., Dd8—d7; 12. Sg5 × e6 nebst Sc3 × d5); 12. Dd1—h5+, Se7—g6 (falls 12., g7—g6, so 13. Dh5—h6 nebst Dh6—g7); 13. e5—e6!, Sc6—e7; 14. Sg5—f7, Lg8 × f7; 15. e6 × f7+, Ke8—f8! (15., Ke8 × f7?; 16. Sc3 × d5); 16. g2—g4!, Dd8—d7; 17. g4 × f5, Dd7 × f5; 18. Dh5 × f5, Se7 × f5; 19. Sc3 × d5 ebenfalls ein für Weiß günstiges Spiel.

11. Lb3 × d5 c7—c6

Falls 11., Se7 × d5, so 12. Dd1 × d5, Dd8 × d5; 13. Sc3 × d5 mit vorzüglicher Stellung.

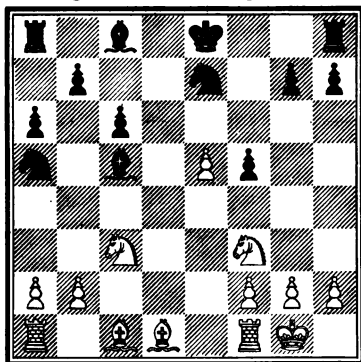
12. Ld5—b3 Dd8 × d1

Der Damentausch ist notwendig, da Schwarz sonst gar nicht zur Rochade kommt.

13. Lb3 × d1

Die schwarze Partie leidet an mehreren Uebelständen: für das Endspiel droht der weiße Freibauer gefährlich zu werden, und augenblicklich ist die Entwicklung der Figuren nicht leicht, weil Weiß die ungünstige Stellung des schwarzen Damenspringers eventuell zu Angriffszwecken ausnutzen resp. auf Eroberung dieser Figur spielen kann. Aus dem letzteren Grunde scheint es ratsam, den Springer sofort auf ein günstiges Feld zu bringen; würde Schwarz statt dessen 13., h7—h6 spielen, um dem feindlichen Springer das Feld g5 unzugänglich zu machen, so könnte Weiß mit 14. Sc3—a4, Lc5—a7 (14., Lc5—b4?; 15. a2—a3);

Stellung nach dem 13. Zuge von Weiß.



15. b2—b4, Sa5—c4; 16. Ld1—b3, Le8—e6; 17. Sa4—b2, Sc4 × b2; 18. Lb3 × e6 fortfahren und sich günstig stellen.

13.

Sa5—c4

Aus den angeführten Gründen entfernt Schwarz den Springer von dem Felde a5.

14. Ld1—e2

Lc8—e6

15. a2—a3

Se7—g6

Falls 15., 0—0—0, so 16. b2—b3, Sc4—b6; 17. b3—b4, Lc5—d4; 18. Sf3 × d4, Td8 × d4; 19. Lc1—e3.

16. Tf1—e1

Lc5—a7

Es drohte 17. b2—b3 nebst 18. b3—b4. Fehlerhaft ist natürlich 16., Sg6 × e5 wegen 17. Sf3 × e5, Sc4 × e5; 18. Le2—h5†.

17. Sf3—g5

Le6—g8

18. Le2—h5 oder —d3 und Weiß steht etwas besser.

II (Vgl. I S. 201.)

8.

d4—d3

Dieser Zug ist ebenfalls ungenügend.

9. b2—b4!

....

Ein wichtiger Vorbereitungszug für Dd1 × d3. Geschieht sofort Dd1 × d3, so kann Schwarz durch 9., d7—d5! sein Spiel befreien.

9.

Lc5—a7

10. Dd1 × d3

0—0

Falls 10., d7—d5?, so 11. e5 × d6, Dd8 × d6; 12. Dd3 × d6, c7 × d6; 13. Lc1—f4 und Schwarz hat wegen des vereinzelt d-Bauern ein schlechtes Spiel.

- | | |
|------------------------------------|----------|
| 11. L _a 4—b3† | Kg8—h8 |
| 12. Lc1—g5 | h7—h6 |
| 13. Lg5 × e7 | Dd8 × e7 |
| 14. Tf1—e1 mit überlegenem Spiele. | |

Dritte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 174.)

3. d7—d6

Früher war man allgemein der Ansicht, daß dieser Zug, der dem Königsläufer die Aussicht versperrt, eine etwas gedrückte und daher ungünstige Stellung für Schwarz herbeiführe. Neuerdings hat aber Steinitz behauptet, daß Schwarz mit 3., d7—d6 sich vollkommen genügend verteidigen könne. Wir schließen uns seiner Auffassung nicht an, stehen vielmehr auf dem Standpunkte, den wir hier als den älteren bezeichnen.

Für Weiß kommen hauptsächlich zwei Fortsetzungen in Betracht.

I

4. c2—c3 f7—f5

Steinitz empfiehlt an dieser Stelle das Gambit. Es kann auch 4., Lc8—d7 ohne Nachteil geschehen.

- | | |
|--------------|----------|
| 5. e4 × f5 | Lc8 × f5 |
| 6. d2—d4 | e5 × d4 |
| 7. c3 × d4 | Lf5—d7 |
| 8. d4—d5 | Sc6—e7 |
| 9. Lb5 × d7† | Dd8 × d7 |

und die Spiele stehen nach Steinitz, der in seinem „*Modern Chess Instructor*“ die Variante noch etwas weiter ausführt, ungefähr gleich. Für Weiß kommt im 7. Zuge statt c3 × d4 wohl auch Sf3 × d4 in Betracht.

II (Vgl. I oben.)

4. d2—d4!

Der allgemein beliebte Zug. Wir sind der Ansicht, daß Weiß hiermit einen minimalen Positionsvorteil erlangt.

4. Lc8—d7

Die Fortsetzung 4., e5 × d4; 5. Sf3 × d4, Lc8—d7; 6. Sd4 × c6, b7 × c6; 7. Lb5—d3 überläßt dem Anziehenden die bessere Stellung.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 6. 0—0 | Lf8—e7 |

Auf 6., e5 × d4 folgt 7. Sf3 × d4, Lf8—e7; 8. Sd4 × c6, b7 × c6; 9. Lb5—d3 oder 7., Sc6 × d4; 8. Dd1 × d4, Ld7 × b5; 9. Sc3 × b5 mit etwas besserem Spiel für Weiß.

7. Lb5 × c6

Weiß spielt auch ganz gut 7. Tf1—e1; die Stellung ist dann dieselbe wie in der ersten Verteidigung Variante IV B S. 185 f.

- | | |
|--------------|----------|
| 7. | Ld7 × c6 |
| 8. d4 × e5 | d6 × e5 |
| 9. Dd1 × d8† | Ta8 × d8 |
| 10. Sf3 × e5 | Lc6 × e4 |
| 11. Sc3 × e4 | Sf6 × e4 |
12. Tf1—e1 und Weiß steht etwas besser.

Vierte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 174.)

- | | |
|---------|--------|
| 3. | Sg8—e7 |
|---------|--------|

Dieser Zug ist nicht ganz genügend.

- | | |
|-------------|---------|
| 4. d2—d4! | e5 × d4 |
| 5. Sf3 × d4 | |

I

- | | |
|-------------|----------|
| 5. | Sc6 × d4 |
| 6. Dd1 × d4 | Se7—c6 |
| 7. Lb5 × c6 | |

Eine gute Fortsetzung ist auch 7. Dd4—d5.

- | | |
|---------|---------|
| 7. | b7 × c6 |
|---------|---------|

Auf 7., d7 × c6 folgt Damentausch, und Schwarz ist wegen des Doppelbauern und des Verlustes der Rochade etwas im Nachteil.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. 0—0 | d7—d6 |
| 9. Sb1—c3 | Dd8—h4 |

Auf 9., Lc8—e6 folgt 10. e4—e5, d6—d5; 11. f2—f4.

- | | |
|-------------------------------------|--------|
| 10. Lc1—e3 | Lc8—d7 |
| 11. Ta1—d1 und Weiß ist im Vorteil. | |

II (Vgl. I oben.)

- | | |
|-----------|-------|
| 5. | g7—g6 |
| 6. Sb1—c3 | |

Ob bei 6. Sd4 × c6, Se7 × c6; 7. Lb5 × c6, d7 × c6; 8. Dd1 × d8†, Ke8 × d8; 9. Sb1—c3 Weiß im Vorteil ist, mag dahingestellt bleiben.

- | | |
|--------------|----------|
| 6. | Lf8—g7 |
| 7. Lc1—e3 | 0—0 |
| 8. Dd1—d2! | f7—f5 |
| 9. Lb5—c4† | Kg8—h8 |
| 10. e4 × f5 | Se7 × f5 |
| 11. Sd4 × f5 | Tf8 × f5 |

12. 0—0—0 und Weiß wird mit h2—h4 ziemlich bald zum Angriff übergehen.

Fünfte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 174.)

3. Lf8—c5

Auf diesen Zug hat Weiß Gelegenheit, ein starkes Centrum zu bilden, weshalb derselbe keine empfehlenswerte Verteidigung bildet.

4. c2—c3!

I

4. d7—d6

5. d2—d4 e5 × d4

6. c3 × d4 Lc5—b4†

Oder 6., Lc5—b6; 7. d4—d5, a7—a6; 8. Dd1—a4 zum Vorteil des Anziehenden.

7. Ke1—f1! d6—d5

Auf 7., Lc8—d7 folgt ebenfalls 8. Dd1—a4.

8. Dd1—a4 d5 × e4

9. Lb5 × c6† b7 × c6

10. Da4 × c6† Ke8—f8

11. Dc6 × e4 und Weiß hat bei guter Stellung einen Bauern mehr.

II (Vgl. I oben.)

4. Sg8—f6

5. d2—d4 e5 × d4

6. e4—e5 Sf6—e4

7. 0—0 0—0

8. c3 × d4 und Weiß steht bedeutend besser.

III (Vgl. I oben.)

4. f7—f5

5. Lb5 × c6! d7 × c6

6. Sf3 × e5 Dd8—h4

7. 0—0 f5 × e4

8. Dd1—b3 Dh4—e7

9. d2—d4 Lc5—d6

10. Lc1—f4 Sg8—f6

11. Sb1—d2 De7—e6

12. Ta1—e1 De6 × b3

13. a2 × b3 Lc8—f5

14. f2—f3 und das weiße Spiel verdient den Vorzug.

IV (Vgl. I oben.)

4. Dd8—e7

5. 0—0

In Betracht kommt auch 5. d2—d4, e5×d4; 6. 0—0.

- | | |
|------------|--------|
| 5. | a7—a6! |
| 6. Lb5—a4 | b7—b5 |
| 7. La4—c2! | |

Weniger gut ist 7. La4—b3, worauf 7., Sg8—f6; 8. Lb3—d5, 0—0; 9. d2—d4, e5×d4; 10. c3×d4, Lc5—b6 folgen kann. Man glaubte früher, daß Weiß nun mit 11. Lc1—g5, h7—h6; 12. Lg5—h4, g7—g5; 13. Sf3×g5 in Vorteil komme, dies ist jedoch nicht der Fall, da Schwarz 13., Sf6×d5; 14. e4×d5, h6×g5; 15. d5×c6, g5×h4; 16. Dd1—g4†, Kg8—h7; 17. Dg4—h5†, Kh7—g7 antwortet.

- | | |
|-------------|--------|
| 7. | Sg8—f6 |
| 8. d2—d4 | Lc5—b6 |
| 9. a2—a4 | Lc8—b7 |
| 10. a4×b5 | a6×b5 |
| 11. Ta1×a8† | Lb7×a8 |
| 12. d4—d5 | Sc6—d8 |
| 13. b2—b3 | Lb6—c5 |

Falls 13., c7—c6, so 14. c3—c4.

- | | |
|---|-------|
| 14. Kg1—h1 | 0—0 |
| 15. Sf3—h4 | g7—g6 |
| 16. Lc1—g5 und Weiß steht etwas besser. | |

Wenn Schwarz im 14. Zuge mit d7—d6 fortfährt, könnte etwa die Folge sein: 15. b3—b4, Lc5—b6; 16. Sb1—a3, c7—c6; 17. d5×c6, La8×c6; 18. Dd1—e2, De7—d7; 19. Lc1—g5 mit besserem Spiel für Weiß.

Sechste Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 174.)

- | | |
|---------|--------|
| 3. | Sc6—d4 |
|---------|--------|

Der englische Schachmeister Bird hat diesen Zug häufig angewendet; Weiß bleibt jedoch bei richtiger Fortsetzung etwas im Vorteil.

- | | |
|------------|-------|
| 4. Sf3×d4! | e5×d4 |
| 5. d2—d3 | c7—c6 |

Auf 5., Lf8—c5 folgt 6. Dd1—h5, Dd8—e7; 7. Lc1—g5, Lc5—b4†; 8. c2—c3, d4×c3; 9. Lg5×e7, c3×b2†; 10. Le7×b4, b2×a1D; 11. Dh5—c5, Da1×b1†; 12. Ke1—e2 u. s. w. Etwas besser als 7., Lc5—b4 ist für Schwarz 7., Sg8—f6.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. Lb5—c4 | Sg8—f6 |
|-----------|--------|

Falls 6., Lf8—c5, so 7. Dd1—h5; Dd8—e7; 8. Lc4×f7†.

- | | |
|------------|--------|
| 7. Lc1—g5 | d7—d6 |
| 8. 0—0 | Lf8—e7 |
| 9. c2—c3 | d4×c3 |
| 10. Sb1×c3 | Sf6—g4 |
| 11. Lg5×e7 | Dd8×e7 |

- | | | |
|-----|---------------------------------------|----------|
| 12. | h2—h3 | Sg4—e5 |
| 13. | Lc4—b3 | Lc8—e6 |
| 14. | f2—f4 | Le6 × b3 |
| 15. | a2 × b3 | Se5—d7 |
| 16. | d3—d4 und Weiß hat das bessere Spiel. | |

Siebente Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 174.)

3. f7—f5?

Das Gambit in der Rückhand kompromittiert die Stellung von Schwarz.

I

- | | | |
|----|----------|---------|
| 4. | e4 × f5 | e5—e4 |
| 5. | Dd1—e2 | Dd8—e7 |
| 6. | Lb5 × c6 | d7 × c6 |
| 7. | Sf3—d4 | Sg8—h6! |

Ungenügend ist 7., c6—c5 wegen 8. Sd4—e6, Sg8—f6;
9. Sb1—c3, Lc8 × e6; 10. f5 × e6, De7 × e6; 11. d2—d3.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 8. | g2—g4 | g7—g6 |
| 9. | Sb1—c3! | g6 × f5 |
| 10. | g4 × f5 | Sh6 × f5 |
| 11. | De2—h5† | De7—f7 |
| 12. | Dh5 × f7† | Ke8 × f7 |
| 13. | Sd4—e2 | Sf5—d6 |
| 14. | Se2—g3 | Lc8—g4 |
| 15. | Sc3 × e4 | Sd6 × e4 |
| 16. | Sg3 × e4 | Ta8—e8 |
| 17. | d2—d3 | Lg4—f3 |
| 18. | Th1—g1 | Lf8—d6 |

19. h2—h3 und Weiß ist wegen seines Freibauern etwas im Vorteil.

II (Vgl. I oben.)

- | | | |
|-----|--|----------|
| 4. | d2—d3! | Sg8—f6 |
| 5. | 0—0 | Lf8—c5 |
| 6. | Sb1—c3 | d7—d6 |
| 7. | Lc1—g5 | h7—h6 |
| 8. | Lg5 × f6 | Dd8 × f6 |
| 9. | Sc3—d5 | Df6—f7 |
| 10. | b2—b4 | Lc5—b6 |
| 11. | a2—a4 | a7—a5 |
| 12. | Sf3—d2! | f5—f4 |
| 13. | Sd5 × b6 | c7 × b6 |
| 14. | Sd2—c4 und Weiß hat das bessere Spiel. | |

Zu erwähnen ist noch, daß Steinitz neuerdings 4. d2—d4 empfiehlt. Er meint, daß die Fortsetzung 4., e5 × d4; 5. e4—e5, Lf8—c5; 6. 0—0, Sg8—e7; 7. c2—c3 Weiß günstig stellt.

Achte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 174.)

3. g7—g6

Das Fianchetto gewährt keine ausreichende Verteidigung. Weiß spielt wohl am stärksten darauf

4.	d2—d4	e5 × d4
5.	Sf3 × d4	Lf8—g7
6.	Lc1—e3	Sg8—e7
7.	Sb1—c3	d7—d6
8.	Dd1—d2	Lc8—d7
9.	0—0	0—0
10.	Ta1—d1	mit besserem Spiele.

In einer Partie zwischen v. Scheve und Mieses (Schachz. 1890, S. 265) geschah:

4.	Sb1—c3	Lf8—g7
5.	d2—d3	Sg8—e7
6.	Lc1—e3	0—0
7.	h2—h4?	d7—d5
8.	e4 × d5	Se7 × d5
9.	Sc3 × d5	Dd8 × d5
10.	Lb5—c4	Dd5—d6
11.	h4—h5	e5—e4!
12.	Sf3—g5	e4 × d3
13.	Lc4 × d3	Dd6—b4†

und Schwarz gewinnt bei gutem Spiel einen Bauern.

Die Fortsetzung 4. Sb1—c3 nebst 5. d2—d3 führt nur zum Ausgleich, und zwar konnte Weiß denselben mit 7. 0—0 in der oben erwähnten Partie statt mit 7. h2—h4 herbeiführen. Schließlich mag noch bemerkt werden, daß Weiß auf 3., g7—g6 auch ganz gut 4. 0—0, Lf8—g7; 5. c2—c3 nebst d2—d4 spielt.

Parteien zur spanischen Partie.

Nr. 36.

H. Staunton.	v. d. Lasa.
Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	Sg8—f6
4. Dd1—e2	a7—a6
5. Lb5—a4	b7—b5
6. La4—b3

Hiermit ist die S. 190 IV angeführte Position mit Zugumstellung erreicht.

6.	Lf8—c5
7.	c2—c3

Es kann auch 7. a4, Tb8 8. ab, ab 9. Sc3, b4; 10. Sd5, 0—0; 11. 0—0, d6 mit gleichem Spiele gesehen.

7.	0—0
----	------	-----

8. d2—d3 d7—d6
9. Lc1—g5 Lc8—e6

Auch 9., Lb7 kommt stark in Betracht.

10. Sb1—d2 h7—h6
11. Lg5—h4 Tf8—e8
12. 0—0 Ta8—a7

Der Plan, welcher diesem Zuge zu Grunde liegt, ist zu weit aussehend und nicht gut. Schwarz beabsichtigt, zuerst die auf der siebenten Reihe stehenden Bauern zu ziehen und dann den Turm nach g7 oder h7 zur Unterstützung des Angriffs gegen die feindliche Rochade zu bringen. Besser wäre 12., Lb6 gewesen; auch 12., g5 13. Lg3, Sh5 dürfte nicht unvorteilhaft sein.

13. Lb3—d5 Sc6—b8
14. b2—b4 Lc5—b6
15. a2—a4 c7—c6
16. Ld5×e6 Te8×e6
17. a4—a5 Lb6—c7
18. d3—d4 g7—g5

Das Vorrücken dieses Bauern hat oft Bedenken, wenn das Spiel in der Mitte nicht durch feststehende Bauern abgeschlossen ist.

19. Lh4—g3 Sb8—d7
20. Ta1—d1 Sf6—h5
21. h2—b4 Sh5—f4

Hier könnte auch 21., Tg6 recht gut geschehen, dagegen wäre folgende Spielart fehlerhaft: 21., Sg3; 22. fg, g4; 23. Sh2, h5; 24. d5, cd; 25. Df2.

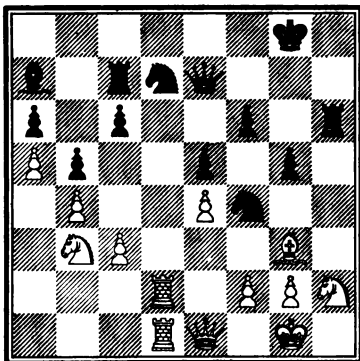
22. De2—e3 Lc7—b8
23. h4×g5

Das Öffnen der Turmlinie ist nicht gut, weil Schwarz dadurch mehr Angriffschancen bekommt.

23. h6×g5
24. d4×e5 d6×e5
25. Sd2—b3 Dd8—e7
26. Td1—d2 Ta7—c7
27. Tf1—d1 Lb8—a7
28. De3—e1 Te6—h6
29. Sf3—h2 f7—f6

v. d. Lasa. VI. Aufl.

Stellung nach dem 29. Zuge.



Schwarz beabsichtigt, auf 30. Sg4 mit Th5 zu antworten, läßt aber unberücksichtigt, daß dann 31. Td7; Td7; 32. Td7; Dd7; 33. Sf6† folgen könnte. Daher war es besser, 29., Sf6 zu spielen, oder auch folgende Fortsetzung zu wählen: 29., Th5; 30. Sg4, De6; 31. Td7; Dg4; 32. Lf4; Dh4; 33. Kf1, Df4; und Schwarz ist im Vorteile.

30. Sh2—g4 Th6—g6
31. Sg4—e3 La7×e3
32. De1×e3 Tg6—g7

Es dürfte nicht 32., c5 geschehen, wegen 33. bc, Sc5; 34. Sc5; Dc5; 35. Td8†, K~; 36. Lf4: u. s. w.

33. Td2—d6?

Ein Fehler, der die Qualität kostet.

33. Sf4—d5
34. Td6×d5 c6×d5
35. e4×d5 Tc7—c8

Besser wäre 35., Dd6, obgleich auch dann Schwarz keine Aussicht auf Gewinn hat.

36. Sb3—c5 Sd7×c5
37. d5—d6! De7—a7
38. b4×c5 Tc8×c5
39. d6—d7 Tg7×d7
40. Td1×d7 Da7×d7
41. De3×c5 Dd7—d1†
42. Kg1—h2 Dd1—h5†
43. Kh2—g1 Dh5—d1†

Remis durch ewiges Schach.

Nr. 37.

(Gespielt im Turnier zu Paris 1867.)

G. R. Neumann. J. Kolisch.

Weiß. Schwarz.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | Sg8—f6 |
| 4. 0—0 | Lf8—e7 |

Siehe S. 185 B f.

- | | |
|------------|--------|
| 5. Sb1—c3 | d7—d6 |
| 6. d2—d4 | e5×d4 |
| 7. Lb5×c6† | b7×c6 |
| 8. Sf3×d4 | Lc8—d7 |
| 9. Dd1—d3 | 0—0 |
| 10. f2—f4 | |

Ein etwas riskanter Zug, weil der e-Bauer nun leicht schwach werden kann.

- | | |
|------------|--------|
| 10. | Ta8—b8 |
| 11. b2—b3 | c6—c5 |
| 12. Sd4—f3 | Ld7—c6 |
| 13. Tf1—e1 | Tf8—e8 |
| 14. Sc3—d5 | |

Weiß benutzt natürlich die Gelegenheit, den schwachen Königsbauer auf die d-Linie hinüber zu spielen.

- | | |
|-------------|--------|
| 14. | Sf6×d5 |
| 15. e4×d5 | Le7—f6 |
| 16. Te1×e8† | Lc6×e8 |
| 17. Ta1—b1 | Le8—d7 |
| 18. Lc1—d2 | Dd8—c8 |

Um auf 19. e4 mit Lf5 zu antworten.

- | | |
|------------|---------|
| 19. Tb1—e1 | Ld7—f5 |
| 20. Dd3—c4 | De8—d7 |
| 21. c2—c3 | Tb8—e8 |
| 22. h2—h3 | Te8×e1† |
| 23. Sf3×e1 | Dd7—e8 |
| 24. g2—g4 | |

Die Partie ist bei tadellosem Spiele beiderseits glatt und ruhig verlaufen; von jetzt ab wird dieselbe ausserordentlich lebhaft und spannend.

- | | |
|------------|--------|
| 24. | Lf5—d7 |
| 25. a2—a4 | c7—c6 |
| 26. Kg1—f1 | h7—h6 |
| 27. Dc4—a6 | c6×d5 |

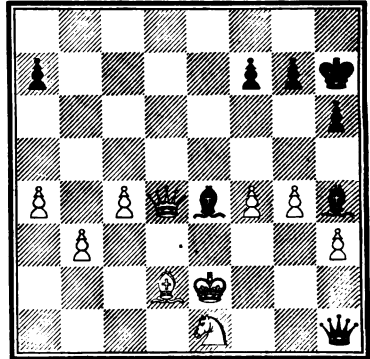
28. Da6×d6 d5—d4

29. c3—c4 Ld7—c6

Schwarz opfert nun zwei Bauern im Interesse eines heftigen Angriffs. Derselbe würde bei bestem Gegenspiele wohl nicht durchdringen, resp. höchstens zum Remis führen, indessen hat die Verteidigung bei der außerordentlich feinen und geistreichen Angriffsführung von Seiten des Nachziehenden einen recht schweren Stand.

- | | |
|-------------|---------|
| 30. Dd6×c5 | De8—e4 |
| 31. Dc5—d6 | Lf6—h4 |
| 32. Dd6—b8† | Kg8—h7 |
| 33. Db8—e5 | De4—h1† |
| 34. Kf1—e2 | Lc6—e4 |
| 35. De5×d4 | |

Stellung nach dem 35. Zuge von Weiß.



35. f7—f5!

Dieser Zug enthält eine sehr versteckte Falle; seine Pointe liegt darin, daß nach g4×f5 der Läufer e4 später nicht mit Schach geschlagen wird.

36. g4×f5?

Hier hätte De3 geschehen müssen, worauf Schwarz mit 36., Dh2†; 37. Kd1, Le1: u. s. w. den Bauern h3 gewinnt und der ungleichen Läufer wegen Remischance hat.

36. Dh1—h2†

37. Ke2—d1 Lh4×e1

Siehe Anmerkung zum 35. Zuge von Schwarz.

38. Kd1×e1 Dh2—h1†

39. Ke1—e2 Dh1—f3†

40. Ke2—e1 Le4—d3
Aufgegeben.

Der Schluß der Partie ist sehr pikant.

Nr. 38.

(Gespielt im Turnier zu Leipzig 1877.)

L. Paulsen. J. H. Zukertort.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | Sg8—f6 |
| 4. Sb1—c3 | Lf8—c5? |

In betreff dieses sowie der nächsten Züge siehe S. 174 I A.

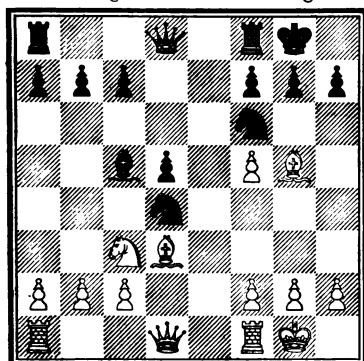
- | | |
|-------------|---------|
| 5. 0—0 | d7—d6 |
| 6. d2—d4 | e5 × d4 |
| 7. Sf3 × d4 | Lc8—d7 |

Es wäre besser, den Springer d4 zu nehmen, weil derselbe nun nach f5 geht, wo er unter ungünstigeren Verhältnissen für Schwarz abgetauscht werden muss.

- | | |
|-------------|----------|
| 8. Sd4—f5 | 0—0 |
| 9. Lc1—g5 | Ld7 × f5 |
| 10. e4 × f5 | Sc6—d4 |
| 11. Lb5—d3 | d6—d5 |

Schwarz hat keine andere Abwehr gegen die Drohung Sc3—d5 oder —e4; nach dem Textzuge aber steht dem Anziehenden eine sehr starke, das gegnerische Spiel ruinierende Fortsetzung zu Gebote.

Stellung nach dem 11. Zuge.



- | | |
|--------------|---------|
| 12. Lg5 × f6 | g7 × f6 |
| 13. Sc3—a4! | |

Der entscheidende Zug. L. Paulsen führt die Partie mit großer Schärfe und Schneidigkeit und läßt dem Gegner von jetzt ab keine Chance mehr.

13. Dd8—d6

Auf 13., Lb6 geht nach 14. Sb6: ab; 15. Dg4† eine Figur verloren, was auch auf 13., b6 wegen 14. b4 der Fall sein würde.

- | | |
|--------------|----------|
| 14. Dd1—g4† | Kg8—h8 |
| 15. Sa4 × c5 | Dd6 × c5 |
| 16. Dg4—h4 | Tf8—g8 |

Auf 16., Db6 entscheidet 17. c3.

- | | |
|---------------|--------|
| 17. Dh4 × f6† | Tg8—g7 |
| 18. c2—c3 | Sd4—c6 |
| 19. Ta1—e1 | Ta8—g8 |
| 20. Te1—e3 | |

Hiermit droht Te3—h3 und dann das Turmpfer auf h7 nebst Dh4 †.

20. Dc5—d6

Schwarz gewinnt jetzt den Bauern g2, ist aber merkwürdigerweise dann direkt verloren.

- | | |
|--------------|-----------|
| 21. Df6 × d6 | Tg7 × g2† |
| 22. Kg1—h1 | c7 × d6 |
| 23. f5—f6! | |

Dieser Zug enthält eine kleine Drohung.

- | | |
|---------------|--------|
| 23. | Sc6—e5 |
| 24. Ld3 × h7! | Se5—g4 |

Auf 24., Kh7: folgt 25. Th3† mit Qualitätsgewinn.

- | | |
|--------------|-----------|
| 25. Lh7 × g8 | Sg4 × e3 |
| 26. Lg8 × f7 | Tg2 × h2† |
| 27. Kh1 × h2 | Se3 × f1† |
| 28. Kh2—g2 | Sf1—d2 |

29. Lf7 × d5 und gewinnt, da der schwarze Springer abgeschnitten ist.

Nr. 39.

(Aus einem 1892 in Havanna gespielten Wettkampfe.)

W. Steinitz. M. Tschigorin.

Weiß.

Schwarz.

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

3. Lf1—b5 Sg8—f6
 4. d2—d3 d7—d6
 5. c2—c3 g7—g6
 6. Sb1—d2 Lf8—g7
 7. Sd2—f1 0—0
 8. Lb5—a4

Der Läufer soll nach c2 gespielt werden.

8. Sf6—d7

8., d5 scheint den Vorzug zu verdienen; die Springermanöver sind etwas umständlich.

9. Sf1—e3 Sd7—c5
 10. La4—c2 Sc5—e6
 11. h2—h4!

Rochadenangriffe in einem so frühzeitigen Stadium der Partie pflegen im allgemeinen nicht ratsam zu sein. Im vorliegenden Falle erkennt jedoch Steinitz mit feinem Positionsgefühl, daß der schwarze Königsfügel nicht sehr widerstandsfähig ist, und er geht daher sofort energisch vor.

11. Sc6—e7

Ohne sich um den drohenden Angriff zu kümmern, bereitet Schwarz seinerseits einen Durchbruch im Centrum vor, er hätte jedoch wohl besser gethan, mit 11., h6; 12. h5, g5; 13. Sf5, Se7 u. s. w. auf die eigene Sicherheit Bedacht zu nehmen.

12. h4—h5 d6—d5
 13. h5×g6 f7×g6
 14. e4×d5 Se7×d5
 15. Se8×d5 Dd8×d5
 16. Lc2—b3!

Weiß hat nun ein vorzügliches Spiel.

16. Dd5—e6
 17. Dd1—e2 Lc8—d7
 18. Lc1—e3 Kg8—h8

Besser ist wohl 18., Tf7 nebst späterem Lf8.

19. 0—0—0 Ta8—e8
 20. De2—f1!

Schwarz drohte mit 20., Sf4; 21. Lf4; ef; 22. Df1, Le6 dem weißen Angriffe die Spitze abzubrechen. Von f1 aus greift die Dame später entscheidend ein.

20. a7—a5?

Ein schwacher Zug; am besten geschah wohl 20., Te7.

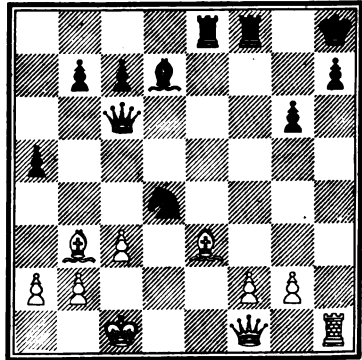
21. d3—d4! e5×d4
 22. Sf3×d4 Lg7×d4

Auf 22., Sd4: folgt 23. Th7♯, Kh7; 24. Dh1† u. s. w.

23. Td1×d4 Se6×d4?

Mit 23., Te7 konnte Schwarz noch längeren Widerstand leisten. Nach dem Textzuge führt Steinitz die von seiner Seite musterhaft gespielte Partie in glänzendem Stile zu Ende.

Stellung nach dem 23. Zuge.



24. Th1×h7†!

Durch dieses elegante Turmpfer wird Matt in wenigen Zügen erzwungen.

24. Kh8×h7

25. Df1—h1† Kh7—g7

26. Dh1—h6† Kg7—f6

27. Dh6—h4† Kf6—e5

28. Dh4×d4† und Matt im nächsten Zuge.

Nr. 40.

(Gespielt im Turnier zu Bradford 1888.)

C. v. Bardeleben. G. Mackenzie.

Weiß.

Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sg1—f3 Sb8—c6
 3. Lf1—b5 Sg8—f6

4. Sb1—c3 Lf8—b4
 5. 0—0 0—0
 6. d2—d3 d7—d6
 7. Lb5 × c6 b7 × c6

Sicherer ist 7., Lc3.

8. Sc3—e2

Weiß entzieht nun seinen Springer dem Abtausch, um ihn nach den Königsflügelhintberzuspieren und den schwarzen Königsläufer zu deplacieren.

8. h7—h6

8., Te8 nebst d6—d5 ist wohl empfehlenswerter.

9. Se2—g3 Lb4—c5
 10. c2—c3 Lc5—b6

Schwarz hat nun durch die Läuferzüge zwei Tempi verloren.

11. d3—d4 e5 × d4
 12. Sf3 × d4

Dies ist besser als 12. cd, worauf Schwarz mit 12., Lg4; 13. Le3, Te8 zum Angriff auf die Mittelbauern übergehen würde.

12. Lb6 × d4

Der Springer drohte, sich auf f5 festzusetzen.

13. c3 × d4 d6—d5
 14. e4—e5

Hier kam auch 14. f3 sehr in Betracht.

14. Sf6—e4
 15. Dd1—c2 Se4 × g3
 16. h2 × g3 Dd8—e8

Weiß hat jetzt den Vorteil der offenen c-Linie, der um so schwerer wiegt, als Schwarz auf dieser Linie einen Doppelbauern hat.

17. Lc1—d2 f7—f5
 18. Ta1—c1 Lc8—d7
 19. f2—f4 De8—e6
 20. Ld2—a5 Tf8—c8
 21. Tf1—f3 h6—h5
 22. Tf3—a3 Kg8—f7
 23. Kg1—f2 De6—e7

Schwarz sollte hier lieber mit 23., Dh6 einen Angriffsversuch machen. Auf 24. Th1 könnte dann 24.,

g5; 25. De2, Th8; 26. Ld2!, gf; 27. Lf4; Dg6 die Folge sein, und obgleich der Angriff des Nachziehenden kaum durchdringen kann, wäre Weiß doch genötigt, einen Teil seiner Streitkräfte auf dem Königsflügel aufzustellen, und dadurch in seinen Operationen auf dem Damenflügel gehindert.

24. Dc2—c5!

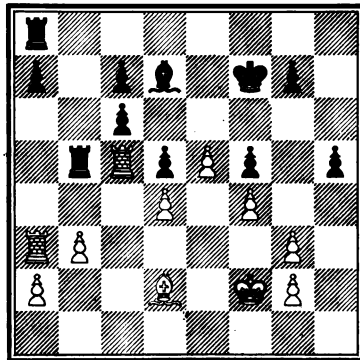
Weiß offeriert den Damentausch in der richtigen Erkenntnis, daß das Endspiel trotz der ungleichen Läufer für ihn sehr chancenreich ist. Die ganze Partie ist, ohne sich durch glänzende oder überraschende Wendungen auszuzeichnen, doch für den Kenner hochinteressant als ein Beispiel konsequenter Ausnutzung von minimalen Schwächen, ganz im Geiste der modernen Schachstrategie.

24. De7 × c5

Besser wäre wohl 24., De6, obwohl dann die schwarzen Steine sehr wenig Bewegungsfähigkeit haben.

25. Tc1 × c5 Tb8—b8
 26. b2—b3 Tb8—b7
 27. La5—d2 Tb7—b5

Stellung nach dem 27. Zuge.



Es scheint, als ob die schwarze Partie trotz der ungleichen Läufer auf jeden Fall verloren ist; der letzte Zug beschleunigt aber den Untergang; 27., a6 bot etwas bessere Aussichten. Das Endspiel illustriert einen interessanten Kampf von ungleichen Läufern gegen einander.

28. Tc5 × b5 c6 × b5

29. Ta3—a6 c7—c6
 30. Ld2—b4 Kf7—e6
 31. Lb4—c5 Ld7—e8
 32. Ta6×a7 Ta8×a7
 33. Lc5×a7 Le8—d7
 34. Kf2—e3 Ld7—c8
 35. Ke3—d3 Ke6—d7
 36. La7—b6!

Der entscheidende Zug: das Eindringen des weißen Königs ist nun nicht mehr zu verhindern.

36. b5—b4
 37. Lb6—c5 Lc8—a6+
 38. Kd3—c2 La6—f1
 39. Lc5×b4 Lf1×g2
 40. Lb4—e1 Lg2—f1
 41. Kc2—c3 Lf1—a6
 42. Kc3—b4 g7—g6
 43. Kb4—c5 La6—d3
 44. Kc5—b6 Ld3—c2
 45. a2—a4 Kd7—c8
 46. a4—a5 Lc2×b3
 47. a5—a6 Kc8—b8
 48. e5—e6 c6—c5
 49. d4×c5 d5—d4
 50. e6—e7 Aufgegeben.

Auch jetzt noch sollte 10. Sg3 geschehen; fehlerhaft wäre aber 10. Lc6; bc; 11. Se5; de; 12. Sc6?; De8!.

10. b7—b5
 11. La4—c2 d5—d4
 12. g2—g4 Dd8—d6
 13. Sf1—d2

Mit der Absicht, auf 13., Dc5; 14. Sb3 folgen zu lassen.

13. Lc8—e6
 14. c3×d4 Sc6×d4
 15. Sf3×d4 Dd6×d4
 16. Sd2—f3 Dd4—b4+
 17. Ke1—f1 Db4—d6
 18. b2—b3

Weiß will offenbar d3—d4 vorbereiten, was augenblicklich wegen 18., Lc4; 19. Ld3, Ld3; 20. Dd3; Sd7 noch nicht thunlich war. Die schwarze Stellung verdient schon jetzt etwas den Vorzug.

18. c7—c5
 19. Lc1—b2 Sf6—d7
 20. Sf3—g5

Diesem Zuge liegt eine Positionsverkennung insofern zu Grunde, als Schwarz sich ruhig einen Doppelbauern machen lassen kann, denn er bekommt die offene Turmlinie, und diese ist für seine Angriffszwecke von großer Wichtigkeit.

20. Sd7—b8!
 21. Sg5×e6 f7×e6
 22. Kf1—g2 Ta8—a7!

Schwarz konstruiert sich mit großem Geschick einen starken, auf gesunder Basis ruhenden Angriff.

23. Th1—f1 Ta7—f7
 24. f2—f3 Sb8—c6
 25. De2—d2 Tf7—f4
 26. Ta1—d1 Dd6—e7
 27. Dd2—e1 Lg7—f6
 28. De1—e2 Lf6—h4
 29. Lc2—b1 h7—h5

Man beachte den Gegensatz zwischen den wirkungsvoll postierten schwarzen Figuren und der Aktionsbeschränkung des weißen Spiels, die am deutlichsten

Nr. 41.

(Aus einem 1890 in Havanna gespielten Wettkampfe.)

J. Gunsberg. M. Tschigorin.

Weiß.

Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sg1—f3 Sb8—c6
 3. Lf1—b5 a7—a6
 4. Lb5—a4 Sg8—f6
 5. d2—d3 d7—d6!
 6. c2—c3 g7—g6
 7. Sb1—d2 Lf8—g7
 8. Sd2—f1 0—0
 9. h2—h3

Dies ist wohl ein Tempoverlust, und 9. Sg3 nebst 0—0 bildet die geeignete Fortsetzung.

9. d6—d5!
 10. Dd1—e2

in den auf b1 und b2 kalt gestellten
Läufern zum Ausdruck kommt.

30. a2—a3 h5 × g4

31. h3 × g4 De7—g5!

32. Kg2—h3

Notwendig, denn es drohte Tf3:
Auf 32. Lc1 würde Schwarz mit
32., Kg7; 33. Lf4, Df4; 34.
Dd2, Dg3†; 35. Kh1, Th8 gewinnen.

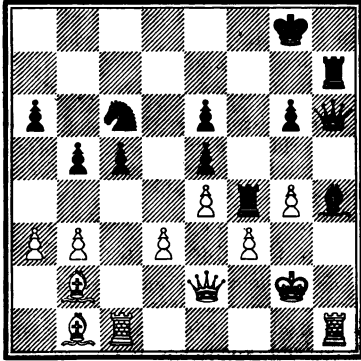
32. Tf8—f7

33. Td1—c1 Dg5—h6

34. Kh3—g2 Tf7—h7

35. Tf1—h1

Stellung nach dem 35. Zuge von Weiß.



35. Tf4 × f3!!

Ein überraschendes Opfer, ganz
im glänzenden Stile des russischen
Meisters.

36. De2 × f3

Auf 36. Kf3: gewinnt Schwarz
mit 36., Df4†; 37. Kg2, Dg3†;
38. Kf1, Tf7†.

36. Dh6—d2†

37. Kg2—g1

Wenn 37. Kf1, so 37., Tf7;
und gewinnt.

37. Lf4—f2†!

38. Kg1—f1 Sc6—d4!

Abermals sehr stark gespielt.

39. Lb2 × d4 Dd2 × c1†

40. Kf1—e2 Th7 × h1

Dasselbe würde auch auf 40. Kf2:
geschehen sein.

41. Ld4 × f2 Dc1 × b1

42. g4—g5 Db1—f1†
Aufgegeben.

Auf 42. Ke3 folgt 42., Th3;
43. Lg3, Dg1† und auf 42. Kd2,
Th2; 43. Ke3, Th3 u. s. w.

Nr. 42.

Dr. B. Lasker. C. v. Bardeleben.

Weiß.

Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. Lf1—b5 a7—a6

4. Lb5—a4 Sg8—f6

5. d2—d3 Lf8—c5

Sicherer ist die Verteidigung
5., d6.

6. c2—c3 b7—b5

7. La4—b3 d7—d5

8. e4 × d5 Sf6 × d5

9. Sf3—g5

Den Vorzug verdient hier die
Rochade.

9. 0—0

10. Dd1—f3 Sc6—e7

11. Sg5—e4 Lc5—b6

12. Lc1—g5 Lc8—e6

13. Sb1—a3 f7—f6

14. Lg5—e3 Dd8—d7

15. Se4—c5 Lb6 × c5

16. Le3 × c5 Sd5—f4

17. Ta1—d1

Weiß thäte besser, die Läufer zu
tauschen.

17. Le6 × b3

18. a2 × b3 Tf8—d8

19. 0—0

Vor der Rochade muß unbedingt
Le7: geschehen, da die Springer später
für Weiß sehr lästig werden.

19. Se7—g6

20. g2—g3 Dd7—h3

Der Bauer d3 konnte wohl ohne
Gefahr genommen werden, Schwarz
zog es jedoch vor, auf Angriff zu
spielen.

21. Tf1—e1 Sg6—h4

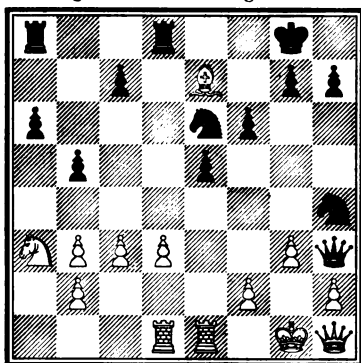
22. Df3—h1 Dh3—g4

Stärker war hier sofort Se6.

23. Kg1—f1 Sf4—e6
 24. Lc5—e7 Dg4—h3+
 25. Kf1—g1

Besser war 25. Ke2, worauf allerdings Schwarz mit 25., Te8; 26. gh, Ta7; 27. Lb4, a5; 28. Dc6, Sf4+; 29. Kd2, Te6; 30. Dc5, Ta8; 31. Sb5; Dd3+; 32. Kc1, ab oder 30. Dd7, ab; 31. Dc8+, Kf7; 32. Dd7+, Te7; 33. Dh3; Sh3; 34. Sb5: (34. cb, Sf2); Ta5; 35. c4, Sf2: ebenfalls starken Angriff behält.

Stellung nach dem 25. Zuge von Weiß.



25. Se6—g5!

Eine weitberechnete Opferkombination, da Schwarz bereits in dieser Stellung den einzig möglichen Weg zum Gewinn mittels des schwierigen 31. Zuges voraussehen mußte.

26. f2—f4

Hiermit gewinnt Weiß eine Figur, setzt sich aber einem unwiderstehlichen Angriff aus. Vorzuziehen war 26. Te3, Te8; 27. Lc5!, Dg4; 28.

Tc1, Se6 mit etwas besserem Spiele für Schwarz.

26. Sh4—f3+
 27. Kg1—f2 Sf3 × e1
 28. f4 × g5

Der schwarze Springer ist jetzt gefangen, und scheinbar der Angriff von Schwarz abge schlagen. Weiß hat aber die folgende elegante Kombination übersehen.

28. Se1 × d3!
 29. Td1 × d3 Dh3—f5+
 30. Td3—f3 Td8—d2+
 31. Kf2—e1 Df5—d7!

Die Partie ist reich an pikanten Wendungen. Ohne den überraschenden Rückzug der Dame wäre wiederum Schwarz verloren.

32. Tf3—d3!

Ein geistreicher Gegenstoß, der den Verlust der Dame noch abwendet, merkwürdigerweise aber den eigenen König auf Matt stellt.

32. Dd7 × d3
 33. Dh1 × a8+ Kg8—f7

Es entsteht nun ein eigenartiges Treiben des schwarzen Königs, der schließlich im feindlichen Lager anlangt und komischer Weise an den weißen Bauern erst Schutz findet.

34. Da8—f8+ Kf7—g6
 35. Df8—e8+ Kg6 × g5
 36. Le7 × f6+ g7 × f6
 37. De8—g8+ Kg5—h5
 38. Dg8—f7+ Kh5—g4
 39. Df7—g7+ Kg4—f3
 40. Dg7 × f6+ Kf3—g2

und Weiß kann das Matt nicht mehr decken.

Elfte Spielart.

Das Doppelspringerspiel.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sg1—f3 Sb8—c6
 3. Sb1—c3

Weiß geht in diesem Spiele weniger darauf aus, den Gegner durch heftige oder überraschende Angriffe zu bedrängen, als viel-

mehr durch allmähliche Verbesserung der eigenen Stellung einen Druck auf das feindliche Spiel auszuüben.

Sehr häufig erlangt Weiß in dieser Eröffnung einen kleinen Positionsvorteil, der aber erst im Endspiele zur Geltung kommt; namentlich ist es die Bauernstellung, auf die Schwarz sein Augenmerk richten muß, da unter Umständen ein im Mittelspiel wenig bedeutender Doppelbauer oder vereinzelter Bauer im Endspiele zum entscheidenden Nachteil wird. Von allen Meistern hat L. Paulsen zur Ausbildung dieser Abart des Springerspiels am meisten beigetragen, auch hat er in Wettkämpfen und Turnieren mit Vorliebe diese Eröffnung angewendet.

Erste Verteidigung.

3. Sg8—f6

Hierdurch entsteht das sogenannte Vierspringerspiel.

4. d2—d4

Wegen 4. Lf1—b5 siehe spanische Partie S. 174.

Auf 4. Lf1—c4 spielt Schwarz entweder 4., Lf8—b4 mit gleichem Spiel oder 4., Sf6×e4. Wegen letzterer Spielart siehe russisches Springerspiel S. 59.

4. Lf8—b4

Wegen 4., e5×d4; 5. Sf3×d4, Lf8—b4 vgl. schottische Partie S. 157 B.

5. d4—d5 Sc6—e7

6. Lf1—d3 d7—d6

und die Spiele stehen gleich.

Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung oben.)

3. Lf8—c5?

4. Sf3×e5

I

4. Lc5×f2†

5. Ke1×f2 Sc6×e5

6. d2—d4 Se5—g6

Auf 6., Dd8—f6†? folgt

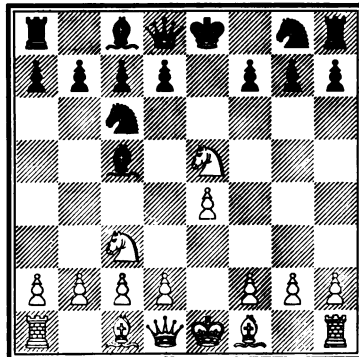
7. Kf2—e1 mit besserer Stellung.

7. Lf1—c4 d7—d6

8. Th1—f1 Lc8—e6

9. Dd1—d3 und Weiß steht etwas besser.

Stellung nach dem 4. Zuge von Weiß.



II (Vgl. I oben.)

4. Sc6×e5

5. d2—d4 Lc5—d6

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| 6. | d4 × e5 | Ld6 × e5 |
| 7. | f2—f4! | Le5 × c3† |
| 8. | b2 × c3 | Sg8—f6 |
| 9. | e4—e5 | Dd8—e7 |
| 10. | Lf1—e2 | Sf6—e4. |
11. Dd1—d4 und Weiß hat das bessere Spiel.

Dritte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 217.)

3. g7—g6

Dieser von Steinitz in die Praxis eingeführte Zug ist nicht ganz ausreichend, um ein gleiches Spiel herbeizuführen. Weiß hat ein Tempo in der Entwicklung voraus und kann auf folgende beide Arten das Spiel vorteilhaft für sich gestalten.

I

- | | | |
|----|----------|---------|
| 4. | d2—d4 | e5 × d4 |
| 5. | Sf3 × d4 | Lf8—g7 |
| 6. | Lc1—e3 | |

A

- | | | |
|----|--------|--------|
| 6. | | Sg8—e7 |
| 7. | Lf1—c4 | d7—d6 |
| 8. | 0—0 | 0—0 |
9. f2—f4 und Weiß hat das etwas freiere Terrain.

B (Vgl. A oben.)

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 6. | | Sg8—f6 |
| 7. | Lf1—e2 | Dd8—e7 |
| 8. | Le2—f3 | 0—0 |
| 9. | 0—0 | Sc6—e5 |
| 10. | Lf3—e2 | d7—d6 |
| 11. | Le3—g5 | c7—c6 |
| 12. | f2—f4 | Se5—d7 |
| 13. | Le2—d3 | Sd7—c5 |
14. Dd1—f3 und Weiß hat das etwas bessere Spiel.

II

- | | | |
|----|--------|--------|
| 4. | Lf1—c4 | Lf8—g7 |
| 5. | a2—a3 | d7—d6 |

Um dem Lc4 das Rückzugfeld a2 zu eröffnen.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 6. | d2—d3 | Lc8—e6 |
| 7. | Lc4 × e6 | f7 × e6 |
| 8. | Lc1—g5 | Sg8—e7 |
| 9. | Sc3—e2 | 0—0 |
| 10. | Dd1—d2 | Dd8—e8 |
| 11. | Lg5—h6 | Sc6—d8 |

12. Lh6 × g7 Kg8 × g7

13. Se2—g3 und Weiß steht etwas besser. Siehe

Partie Dr. Tarrasch—Gunsberg S. 220.

Vierte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 217.)

- | | |
|--------------------------------------|----------|
| 3. | f7—f5? |
| 4. d2—d4 | f5 × e4 |
| 5. Sf3 × e5 | Sc6 × e5 |
| 6. d4 × e5 | Lf8—b4 |
| 7. Dd1—d4 | Dd8—e7 |
| 8. Dd4 × e4 und Weiß ist im Vorteil. | |

Fünfte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 217.)

- | | |
|--------------|----------|
| 3. | Lf8—b4 |
| 4. Sc3—d5 | Lb4—a5 |
| 5. Lf1—c4 | Sg8—f6 |
| 6. Sd5 × f6† | Dd8 × f6 |
| 7. 0—0 | 0—0 |
| 8. d2—d3 | d7—d6 |

und die Spiele stehen gleich.

Parteien zum Doppelspringerspiel.

Nr. 43.

(Gespielt im Turnier zu New York 1857.)

- | | |
|-------------|------------|
| L. Paulsen. | P. Morphy. |
| Weiß. | Schwarz. |
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Sb1—c3 | |

In der Partie fanden der 2. und 3. Zug von Weiß in umgekehrter Reihenfolge statt.

3. Lf8—c5

Siehe hierüber S. 174 A.

- | | |
|-------------|--------|
| 4. Lf1—b5 | Sg8—f6 |
| 5. 0—0 | 0—0 |
| 6. Sf3 × e5 | Tf8—e8 |
| 7. Se5 × c6 | |

S. 175 oben haben wir 7. Sf3! als stärkste Fortsetzung ausgeführt; mit Rücksicht auf diesen Zug hätte Schwarz besser 6., Se5; gespielt.

7. d7 × c6

8. Lb5—c4 b7—b5

Auf 8., Se4: folgt 9. Se4; Te4; 10. Lf7†.

- | | |
|--------------|----------|
| 9. Lc4—e2 | Sf6 × e4 |
| 10. Sc3 × e4 | Te8 × e4 |
| 11. Le2—f3 | Te4—e6 |
| 12. c2—c3? | |

Ein starker Fehler, wie die Antwort des Gegners sofort zeigt 12. d3 war der natürliche Entwicklungszug.

12. Dd8—d3!

Die Entwicklung des weißen Spiels wird hierdurch sehr gehemmt.

- | | |
|--------------|---------|
| 13. b2—b4 | Lc5—b6 |
| 14. a2—a4 | b5 × a4 |
| 15. Dd1 × a4 | Lc8—d7 |
| 16. Ta1—a2 | |

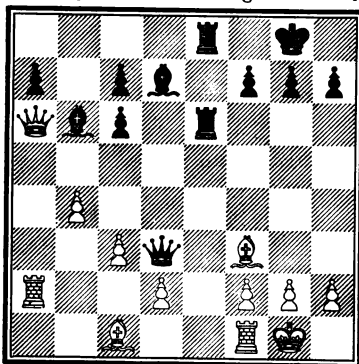
Um mittels Dc2 die schwarze Dame wieder von d3 zu verdrängen.

Stärker wäre aber sofort 16. Da6
gewesen.

16. Ta8—e8
17. Da4—a6

Weiß mußte das durch Df1[†]
drohende zweizügige Matt decken;
der gewählte Zug giebt aber dem
genialen Gegner zu einem wunder-
vollen Damenopfer Gelegenheit, durch
welches der Gewinn forciert wird.
17. Dd1 hätte die Partie noch halten
können.

Stellung nach dem 17. Zuge von Weiß.



17. Dd3 × f3!!
18. g2 × f3 Te6—g6[†]
19. Kg1—h1 Ld7—h3
20. Tf1—d1

Auch auf andere Fortsetzungen
bleibt Schwarz im entscheidenden
Vorteil. 20. Tg1 darf natürlich wegen
der Antwort Lg2[†] nebst Te1[†] u. s. w.
nicht geschehen. Auf 20. Dd3 spielt
Schwarz 20., f5; 21. Dc4[†], Kf8!
(nicht Kh8, wegen 22. Df7) und ge-
winnt.

20. Lh3—g2[†]
21. Kh1—g1 Lg2 × f3[†]
22. Kg1—f1 Lf3—g2[†]

Noch schneller führt hier 22.,
Tg2 zum Ziele.

23. Kf1—g1 Lg2—h3[†]
24. Kg1—h1 Lb6 × f2
25. Da6—f1 Lh3 × f1
26. Td1 × f1 Te8—e2

27. Ta2—a1 Tg6—h6
28. d2—d4 Lf2—e3
Aufgegeben.

Nr. 44.

(Gespielt im Turnier zu Breslau 1889.)

Dr. Tarrasch. J. Gunsberg.
Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Sb1—c3 g7—g6

Siehe S. 218 Dritte Verteidigung.

4. Lf1—c4 Lf8—g7
5. a2—a3

Um nötigenfalls für den wichtigen
Läufer einen Rückzug zu haben.

5. d7—d6
6. d2—d3 Lc8—e6

Hier kommt auch 6., h6 stark
in Betracht.

7. Lc4 × e6 f7 × e6
8. Lc1—g5 Sg8—e7
9. Sc3—e2 0—0
10. Dd1—d2 Dd8—e8
11. Lg5—h6 Sc6—d8
12. Lh6 × g7 Kg8 × g7
13. Se2—g3 c7—c5

Das schwächt den Damenfügel;
besser war hier 13., Sf7 nebst d5.

14. Dd2—e3 Ta8—c8
15. Sf3—d2 Se7—g8
16. Sd2—c4 Sd8—f7
17. a3—a4 Sg8—f6
18. 0—0 g6—g5

Dieser Angriff kann bei der festen
Stellung des weißen Königsfügel
nicht durchdringen.

19. De3—e2

Wie sich bald zeigt, wäre die Dame
besser gleich nach d2 gegangen.

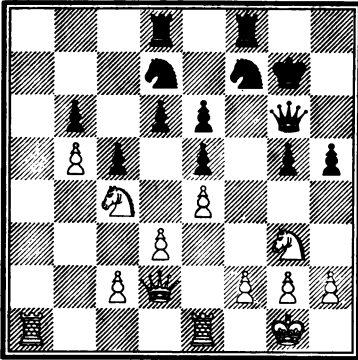
19. Tc8—d8
20. Tf1—e1 Sf7—h8
21. De2—d2 De8—g6
22. b2—b4!

Weiß beurteilt die Stellung sehr
richtig: auf dem Königsfügel droht
keine Gefahr, er kann daher ruhig auf

der Damenseite operieren, wo sich der Gegner einige Blößen gegeben hat. Die Art und Weise, wie Tarrasch manövriert, verrät den gewiegten Taktiker.

22. b7—b6
 23. b4—b5 Sh8—f7
 24. a4—a5 Sf6—d7
 25. a5 × b6 a7 × b6

Stellung nach dem 25. Zuge.



26. Ta1—a7! h7—h5
 27. Ta7—b7 g5—g4
 28. Sg3—f1 Kg7—h8

Es zeigt sich später, was sich jetzt allerdings nicht berechnen ließ, daß Kg8 besser gewesen wäre.

29. Dd2—e3

Da der Bauer b6 ja doch nicht gedeckt werden kann, so läßt ihn Weiß vorläufig ruhig stehen.

29. h5—h4
 30. Kgl—h1

Um dem Zuge h4—h3 vorzubeugen.

30. d6—d5
 31. Sc4 × b6 d5—d4
 32. De3—e2 Sd7 × b6
 33. Tb7 × b6 Td8—b8
 34. Tb6 × b8 Tf8 × b8
 35. Te1—b1 Sf7—d6
 36. b5—b6 Sd6—c8
 37. f2—f3

Das Öffnen der f-Linie ist von entscheidender Wichtigkeit.

37. g4 × f3

Wenn 37., g3, so 38. hg, hg;
 39. Del.

38. De2 × f3 Kh8—g7

Siehe Anmerkung zum 28. Zuge von Schwarz. Auf 38., Sb6: würde 39. Sd2, Sd7; 40. Tb8, Sb8; 41. Df8†, Dg8; 42. Dh6†, Dh7; 43. De6: für Weiß entscheiden.

39. Sf1—d2 Tb8 × b6
 40. Tb1—f1!

Mit diesem starken Zuge erzwingt Weiß unmittelbaren Gewinn.

40. Sc8—d6

Auch andere Züge helfen nichts.

41. Sd2—c4! Aufgegeben.

Schwarz darf den Springer c4 wegen 42. Df8† u. s. w. nicht nehmen.



Zweite Eröffnung.

Das Läuferpiel.

1. e2—c4 e7—e5
 2. Lf1—c4

Das Läuferpiel führt im allgemeinen zu weniger lebhaften und interessanten Partien, als die meisten der bisher untersuchten Eröffnungen. Der Grund davon liegt darin, daß Weiß mit dem Zuge 2. Lf1—c4 dem Gegner keinerlei Beschränkung in der Wahl der Gegenzüge auferlegt, sondern ihm gestattet, sich ruhig zu entwickeln. Die moderne Praxis hat sich daher von dem Läuferpiel fast gänzlich abgewendet, denn der Anziehende verzichtet in dieser Eröffnung auf die

ihm vermöge seines Anzuges zu Gebote stehende Möglichkeit, das Spiel des Gegners durch unmittelbaren Angriff zu bedrängen, und die Aussicht auf Angriff ergibt sich hier erst infolge schwacher Züge von Seiten des Nachziehenden.

Erste Verteidigung.

2. Sg8—f6!

Diese sogenannte Berliner Verteidigung hält man gegenwärtig für die beste. Schwarz sucht mit derselben den Gegner zu beschäftigen, indem er den Bauern e4 angreift.

I

3. d2—d3 Lf8—c5

4. Sg1—f3

Das Gambit 4. f2—f4, welches Schwarz sowohl mit 4., d7—d6 als auch mit 4., d7—d5 beantworten kann, ist nicht zu empfehlen.

4. d7—d6

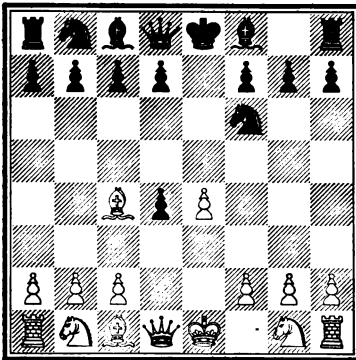
5. c2—c3 0—0

mit gleichem Spiele.

II (Vgl. I oben.)

3. d2—d4 e5 × d4

Stellung nach dem 3. Zuge.



A

4. e4—e5 d7—d5

a

5. Lc4—b3 Sf6—e4

6. Sg1—e2 c7—c5

7. f2—f3 Se4—g5

8. Se2—f4 c5—c4

9. Lb3—a4† Sb8—c6

10. La4 × c6† b7 × c6

11. Dd1 × d4 Sg5—e6

12. Sf4 × e6 f7 × e6

und Schwarz steht etwas besser.

b (Vgl. a oben.)

5. Lc4—b5† Lc8—d7

6. Lb5 × d7† Sf6 × d7

7. Dd1 × d4 Sb8—c6

8. Dd4 × d5 Sd7 × e5

und Schwarz ist in der Entwicklung voraus.

B (Vgl. A S. 222.)

4. Dd1 × d4	Sb8—c6
5. Dd4—e3	Lf8—b4†
6. c2—c3	Lb4—a5
7. Sg1—f3	La5—b6
8. De3—f4	0—0

mit gleichem Spiele.

III (Vgl. I S. 222.)

3. f2—f4	d7—d5
----------	-------

Schwarz kann auch 3., Sf6 × e4; 4. d2—d3, Se4—d6; 5. Lc4—b3, Sd6—f5 spielen. Siehe auch Partie Spreckley-Harrwitz S. 238.

4. e4 × d5
------------	------

Zum Ausgleich führt 4. f4 × e5, Sf6 × e4; 5. Dd1—f3.

4.	e5—e4!
---------	--------

Mit 4., e5 × f4; 5. d2—d4, Sf6 × d5 erhält Schwarz ein gleiches Spiel.

5. Sb1—c3	c7—c6
6. d5 × c6	Sb8 × c6
7. Sg1—e2	Lf8—c5
8. Se2—g3	Dd8—d4
9. Dd1—e2	Lc8—g4
10. De2—f1	Sc6—b4
11. Lc4—b3	0—0—0
12. Sc3—e2	Dd4—d7
13. f4—f5	Th8—e8
14. h2—h3	Sb4—d3†
15. Ke1—d1	Lg4 × e2
16. Df1 × e2	e4—e3

und Schwarz gewinnt.

Wegen der Fortsetzung 3. Sg1—f3 vgl. russisches Springerspiel, und wegen der Fortsetzung 3. Sb1—c3 vgl. Wiener Partie.

Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 222.)

2.	Lf8—c5
---------	--------

Diese Verteidigung überläßt dem Anziehenden etwas mehr Spielraum als 2., Sg8—f6. Bei richtiger Fortsetzung kann aber Schwarz sich genügend verteidigen.

I

3. c2—c3
----------	------

Der sogenannte „Klassische Angriff“, den Philidor besonders empfahl. Schwarz hat nun mit der Gefahr zu kämpfen, daß Weiß

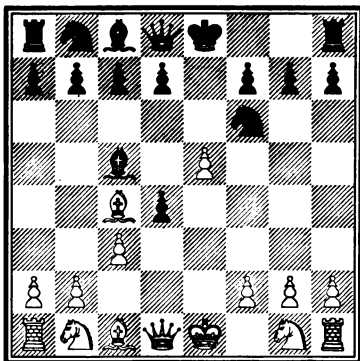
mittels d2—d4 ein starkes Centrum bildet und so den Angriff bekommt.

A

- | | |
|-----------|---------|
| 3. | Sg8—f6 |
| 4. d2—d4 | e5 × d4 |
| 5. e4—e5! | |

Weniger stark ist 5. c3 × d4 wegen 5., Lc5—b4†.

Stellung nach dem 5. Zuge von Weiß.



a

- | | |
|------------|----------------------------|
| 5. | Sf6—e4? |
| 6. Dd1—e2! | Se4—g5 |
| 7. f2—f4 | Sg5—e6 |
| 8. f4—f5 | Se6—f8 |
| 9. Sg1—f3 | d4 × c3 |
| 10. Sf3—g5 | und Weiß steht auf Gewinn. |

b (Vgl. a oben.)

- | | |
|------------|---------|
| 5. | Dd8—e7 |
| 6. c3 × d4 | Lc5—b4† |
| 7. Ke1—f1! | |

Der Zug des Königs ist nicht leicht zu erklären, zumal die Spielart 7. Sb1—c3, d7—d5 die Mittelbauern sicherer stellt. Im allgemeinen ist es zwar nicht ratsam, die Rochade aufzugeben, hier erwächst aber daraus der Vorteil, daß der Springer f6 entweder nach g8, worauf 8. Sg1—f3 folgt, oder nach e4 ziehen muß. In beiden Fällen ist Weiß besser entwickelt.

- | | |
|------------|--------|
| 7. | Sf6—e4 |
| 8. Dd1—g4 | f7—f5 |
| 9. Dg4—h5† | g7—g6 |

10. Dh5—h6 und hält den Springer e4 gefangen.

Der Versuch, ihn durch Se4—d6 zu retten, würde mit 11. Lc1—g5 beantwortet werden.

c (Vgl. a oben.)

- | | |
|-----------|--------|
| 5. | d7—d5! |
| 6. Lc4—b3 | |

Wir sind der Ansicht, daß 6. Lc4—b5† minder gut ist, weil nach dem Abtausch dieses Läufers und nach der Rochade c7—c5 geschehen dürfte, ohne daß die dabei sich ergebende Vereinzelung des Damenbauern von Weiß benutzt werden könnte; z. B. 6. Lc4—b5†, Lc8—d7; 7. Lb5 × d7†, Sf6 × d7; 8. c3 × d4, Lc5—b4†; 9. Sb1—c3, 0—0; 10. Sg1—e2, c7—c5; 11. d4 × c5, Sd7 × c5 u. s. w. Noch weniger kann 6. e5 × f6 empfohlen werden, denn dies gleicht die Partie bestimmt aus, nämlich 6. e5 × f6, d5 × c4; 7. Dd1—h5, 0—0;

8. Dh5 × c5, Tf8—c8†; 9. Sg1—e2, d4—d3; 10. Lc1—e3, d3 × e2;
11. Sb1—d2, Sb8—a6; 12. Dc5 × c4, Dd8 × f6; 13. De4 × e2 u. s. w.

6. Sf6—e4

7. c3 × d4

Die natürlichste Spielart ist nun für Schwarz 7., Lc5—b4†
und dann 8. Lc1—d2, Se4 × d2; 9. Sb1 × d2, Sb8—c6; 10. Sg1—e2,
0—0; er bleibt aber wegen der starken feindlichen Mittelbauern
hierbei etwas im Nachteil. Der folgende Gegenangriff von Schwarz
ist unzeitig, aber nicht uninteressant.

7. Dd8—h4?

8. Lc1—e3 Lc5—b4†

9. Ke1—f1! c7—c6

10. g2—g3 Lc8—h3†

11. Sg1 × h3 Dh4 × h3†

12. Kf1—g1 h7—h6

13. Lb3—c2 und Weiß steht besser, da er nach dem
Tausch des Springers mit der Dame nach b3 ziehen kann.

B (Vgl. A S 224.)

3. Dd8—g5

Der Springerzug nach f6 hindert die Vereinigung der weißen
Mittelbauern nicht; es ist daher wünschenswert, eine vollkommene
Verteidigung aufzufinden. Der auf den ersten Blick excentrisch er-
scheinende Zug 3., Dd8—g5 möchte hier dem Zwecke ent-
sprechen, da er den Bauern g2 bedroht und mithin d2—d4 für den
Augenblick unzulässig macht.

a

4. Ke1—f1 Dg5—e7!

5. d2—d4 Lc5—b6

6. Sg1—f3 d7—d6

mit gleichem Spiele.

Ob Weiß mit 6. d4 × e5 fortzufahren gut thut, ist sehr zweifel-
haft, denn es folgt:

6. De7 × e5

7. Sg1—f3 De5 × e4

Ganz sicher ist 7., De5—e7.

8. Lc4 × f7† Ke8—f8

9. Lf7—d5 De4—f5

und die Stellung ist ungemein schwierig.

b (Vgl. a oben.)

4. Dd1—f3 Dg5—g6!

5. Sg1—e2 d7—d6

6. d2—d4 Lc5—b6

- | | | |
|----|---------|---------|
| 7. | d4 × e5 | d6 × e5 |
| 8. | Se2—g3 | Sg8—f6 |

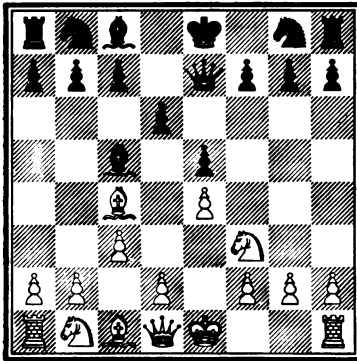
mit gleichem Spiele.

C (Vgl. A S. 224.)

- | | | |
|----|--------|---------|
| 3. | | Dd8—e7! |
| 4. | Sg1—f3 | |

Dies ist zunächst der beste Platz für den Springer. Nach e2 konnte er nicht gezogen werden, da 4., Lc5 × f2+ folgen würde. Die Fortsetzung 4. d2—d3, d7—d6; 5. Dd1—e2, Lc8—e6 ist ungefährlich für Schwarz.

Stellung nach dem 4. Zuge.



würde sein: 7. d2—d4, e5 × d4; 8. c3 × d4, Lc5—b6; 9. Sf3—g5 und nach Umständen Dd1—b3.

- | | | |
|-----|---------|----------------|
| 7. | d2—d4 | Lc5—b6 |
| 8. | Sf3—g5 | De6—e7 |
| 9. | f2—f4 | Sg8—f6 |
| 10. | f4 × e5 | d6 × e5 |
| 11. | Kg1—h1 | Sb8—c6 |
| 12. | d4—d5 | und die Spiele |
- dürften ungefähr gleich sein.

b (Vgl. a oben.)

- | | | |
|----|-------|---------|
| 5. | d2—d4 | e5 × d4 |
| 6. | 0—0 | d4 × c3 |
| 7. | b2—b4 | |

Auf 7. Sb1 × c3 würde Schwarz 7., c7—c6 antworten.

4. d7—d6

Nicht so gut ist 4., Sg8—f6 wegen 5. d2—d4, e5 × d4; 6. 0—0, d4 × c3; 7. Sb1 × c3, d7—d6; 8. e4—e5, d6 × e5; 9. Sf3 × e5, 0—0; 10. Tf1—e1, Lc8—e6; 11. Lc4 × e6, f7 × e6; 12. Dd1—b3, Lc5—b6; 13. Se5—f3 und Weiß behält den Angriff und gewinnt den Bauern zurück.

a

- | | | |
|----|----------|----------|
| 5. | 0—0 | Lc8—e6 |
| 6. | Lc4 × e6 | De7 × e6 |

Die Folge von 6., f7 × e6

Stellung nach dem 7. Zuge von Weiß.



1

- | | | |
|----|---------|-----------|
| 7. | | Lc5 × b4? |
| 8. | Dd1—a4+ | Sb8—c6 |
| 9. | Lc4—b5 | c3—c2 |

10. Lb5 × c6† Ke8—f8
 Der König darf nicht nach d8 gehen wegen 11. Da4 × b4,
 c2 × b1D; 12. Ta1 × b1, b7 × c6; 13. Db4—c3, Sg8—f6; 14.
 e4—e5 u. s. w.

11. Lc6 × b7	Lc8 × b7
12. Da4 × b4	c2 × b1D
13. Ta1 × b1	Lb7 × e4
14. Tf1—e1	f7—f5
15. Sf3—g5	De7—d7
16. Sg5 × e4	f5 × e4
17. Db4 × e4	Ta8—c8
18. Lc1—a3	Sg8—f6

19. De4—c4 und Weiß wird bei guter Stellung den
 noch fehlenden Bauern zurückgewinnen.

2 (Vgl. 1 S. 226.)

7.	Lc5—b6!
---------	---------

Es ist besser, den Bauern nicht zu nehmen.

8. Sb1 × c3	Sg8—f6
9. Sc3—d5	Sf6 × d5
10. e4 × d5	0—0
11. Lc1—b2	Lc8—g4
12. a2—a4	a7—a5
13. Tf1—e1	De7—d8

und Schwarz wird den gewonnenen Bauern behaupten.

D (Vgl. A S. 224.)

3.	d7—d5
---------	-------

Dieses Gambit in der Rückhand ist darauf berechnet, den Läufer
 c4 von seinem Platze zu entfernen und mittels der geöffneten Damen-
 linie dabei zu bewirken, daß Bauer d2 und zugleich die Offiziere des
 weißen Damenflügels zurückgehalten werden.

4. Lc4 × d5
-------------	------

Bei 4. e4 × d5?, Lc5 × f2†; 5. Ke1 × f2, Dd8—h4† erlangt
 Schwarz die bessere Stellung.

4.	Sg8—f6
---------	--------

a

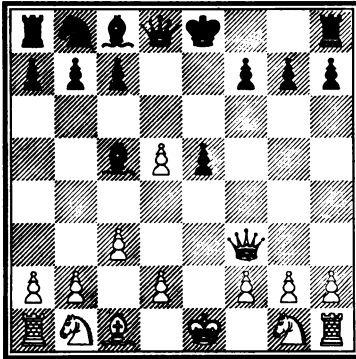
5. d2—d4	e5 × d4
6. c3 × d4	Lc5—b4†
7. Sb1—c3	Sf6 × d5
8. e4 × d5	Dd8 × d5
9. Sg1—f3	Lc8—g4

10. Lc1—e3 mit gleichem Spiele.

b (Vgl. a S. 227.)

- | | |
|------------|----------|
| 5. Dd1—f3 | Sf6 × d5 |
| 6. e4 × d5 | |

Stellung nach dem 6. Zuge von Weiß.



- | | | |
|-----------------------|----------|--|
| | 1 | |
| 6. | 0—0 | |
| 7. Sg1—e2 | f7—f5 | |
| 8. d2—d4 | e5 × d4 | |
| 9. Se2 × d4 | Lc5 × d4 | |
| 10. c3 × d4 | Tf8—e8† | |
| 11. Lc1—e3 | g7—g5 | |
| 12. 0—0 und Weiß wird | | |
- den Bauern behaupten.

2 (Vgl. 1 oben.)

- | | |
|--------------|---------|
| 6. | f7—f5 |
| 7. Sg1—e2 | e5—e4 |
| 8. Df3—g3 | 0—0 |
| 9. d2—d4 | e4 × d3 |
| 10. Dg3 × d3 | c7—c6 |
| 11. c3—c4 | b7—b5 |
| 12. c4 × b5 | c6 × b5 |

Auf 12., c6 × d5 geschieht 13. Sb1—c3.

- | | |
|---|--------|
| 13. 0—0 | Lc8—a6 |
| 14. Tf1—d1 | Dd8—b6 |
| 15. Dd3—f3 | Sb8—d7 |
| 16. Lc1—f4 mit der Aussicht, den Bauern zu behaupten. | |

c (Vgl. a S. 227.)

- | | |
|--------------|----------|
| 5. Dd1—a4? | c7—c6 |
| 6. Ld5 × f7† | Ke8—f8 |
| 7. Da4—b3 | Sf6 × e4 |
| 8. Sg1—f3 | Se4 × f2 |
| 9. Th1—f1 | Sf2—d3† |
| 10. Ke1—d1 | Dd8—f6 |

und Schwarz steht gut.

d (Vgl. a S. 227.)

- | | |
|------------|----------|
| 5. Dd1—b3 | Sf6 × d5 |
| 6. e4 × d5 | |

Wenn die Dame nimmt, folgt 6., Dd8 × d5; 7. e4 × d5, Lc8—f5; 8. Sg1—f3, f7—f6; 9. d2—d4 (damit der d-Bauer nicht durch e5—e4 oder Lf5—d3 aufgehalten werde), e5 × d4; 10. c3 × d4, Lc5—b6 mit gleichem Spiele.

- | | |
|------------|--------|
| 6. | Dd8—g5 |
| 7. Db3—a4† | Lc8—d7 |

8. Da4—e4 Ld7—f6

Der Läufer wird nach f5 gezogen in der Absicht, mit dem König nach d8 zu gehen, falls e5 genommen wird.

9. De4—f3 e5—e4

10. Df3—g3 Dg5×g3

11. h2×g3 Sb8—d7

mit bequemer Stellung.

e (Vgl. a S. 227.)

5. Ld5—c4 Sf6×e4

Auf 5. Ld5—b3 spielt Schwarz ebenso; es kann dann folgen 6. Dd1—e2, Lc5×f2†; 7. Ke1—f1, f7—f5 mit etwa gleichem Spiele.

6. Dd1—a4† Ke8—f8

7. Sg1—f3 f7—f6

und die Spiele stehen ziemlich gleich.

II (Vgl. I S. 223.)

3. Sg1—f3 d7—d6

Am besten ist 3., Sb8—c6; vgl. italienische Partie S. 69.

4. d2—d4

Oder 4. c2—c3, Dd8—e7; 5. 0—0, Lc8—g4.

4. e5×d4

5. Sf3×d4

Bei 5. c2—c3, d4×c3; 6. Sb1×c3, Sb8—c6 würde Weiß im Nachteil bleiben.

5. Sg8—e7

6. f2—f4 0—0

7. 0—0 Kg8—h8

und Schwarz steht sicher, da ferneres Vorrücken des Bauern f4 wegen d6—d5 nicht gefährlich werden kann.

III (Vgl. I S. 223.)

3. Dd1—h5 Dd8—f6

4. Sg1—f3 d7—d6

Die Spiele stehen nun gleich; wollte Weiß einen sofortigen Angriff mittels Sf3—g5 einleiten, so könnte sich als weitere Folge ergeben:

5. Sf3—g5? Df6×f2†

6. Ke1—d1 g7—g6

7. Lc4×f7† Ke8—e7

8. Dh5—e2 Df2×e2†

9. Kd1×e2 Lc8—g4†

10. Ke2—e1 Sg8—f6

und man sieht, daß der Angriff des Weißen übereilt war.

IV (Vgl. I S. 223.)

3. Dd1—e2

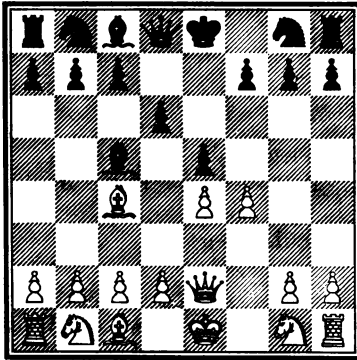
Man wird bemerkt haben, daß die Dame häufig in dieser Eröffnung vor den König gesetzt wird. Sie steht dort in den Fällen, wo die e-Linie nicht von Bauern entblößt ist, meistens gut. Hier hat Weiß die Absicht, den Zug f2—f4 vorzubereiten, welcher, wenn er gleich geschieht, das Spiel kompromittiert (vgl. V unten).

3. d7—d6

4. f2—f4

Diese Spielart hat den Namen „Gambit des Lopez“ erhalten, unter welchem auch die Varianten 4. d2—d3 oder 4. c2—c3 mit nachfolgendem Gambitzuge begriffen werden. Schwarz thut nicht gut daran, den Bauern f4 zu nehmen, da Weiß dann den feindlichen Königsläufer durch d2—d4 mit Tempogewinn zurückdrängen und den Bauern wieder erobern würde.

Stellung nach dem 4. Zuge von Weiß.



A

4. Sg8—f6!

5. d2—d3 Lc8—g4

6. Sg1—f3 Dd8—e7

7. f4 × e5 d6 × e5

8. Lc1—e3 Sb8—d7

und die Spiele stehen gleich.

B

4. Lc5 × g1?

5. Th1 × g1 e5 × f4

6. d2—d4! Dd8—h4†

Auf 6. . . . , g7—g5 folgt 7. g2—g3.

7. g2—g3 f4 × g3

8. Tg1 × g3 f7—f6

Auf 8. . . . , Sg8—f6 folgt 9. Lc1—g5, Dh4—h5; 10. De2—g2 u. s. w.

9. De2—f2 Sg8—e7

10. Tg3 × g7 Dh4 × e4†

11. Lc1—e3 und Weiß hat einen sehr starken Angriff.

V (Vgl. I S. 223.)

3. f2—f4? Lc5 × g1?

4. Dd1—h5 Dd8—e7

5. Th1 × g1 Sb8—c6

6. d2—d3 Sg8—f6

7.	Dh5—e2	Sc6—d4
8.	De2—d1	d7—d5
9.	c2—c3	Sf6—g4
10.	g2—g3	d5 × c4
11.	c3 × d4	e5 × d4
12.	h2—h3	Sg4—f6
13.	Dd1—a4†	c7—c6
14.	Da4 × c4	Lc8—h3
15.	Dc4 × d4	Ta8—d8

und Schwarz hat das bessere Spiel.

Geschah im 7. Zuge Dh5—d1, so erhielt Schwarz mit 7., e5 × f4; 8. Lc1 × f4, d7—d5 ebenfalls das überlegene Spiel.

VI (Vgl. I S. 223.)

3.	b2—b4	}?	Lc5 × b4
4.	f2—f4	

Diese Spielart, welche man das Doppelgambit des Mac Donnell nennt, ist nicht empfehlenswert.

4.	d7—d5!
----	------	--------

Das Nehmen des zweiten Bauern führt zu einem äußerst unbequemen Spiele für Schwarz.

5.	e4 × d5
----	---------	------

Falls 5. Lc4 × d5, so 5., c7—c6.

5.	e5—e4
6.	c2—c3	Lb4—c5
7.	d2—d4	e4 × d3
8.	Dd1 × d3	Sg8—f6
9.	Lc1—a3	Dd8—d6
10.	La3 × c5	Dd6 × c5

mit gutem Spiele für Schwarz.

Dritte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 222).

2.	c7—c6
----	------	-------

Hiermit sucht Schwarz d7—d5 vorzubereiten, der Zug verfehlt jedoch seinen Zweck und ist nicht zu empfehlen. Weiß spielt am stärksten:

3.	Dd1—e2	Sg8—f6
4.	f2—f4	e5 × f4
5.	e4—e5	Sf6—d5
6.	d2—d4	Lf8—e7
7.	Lc4 × d5	Le7—h4†
8.	g2—g3	f4 × g3
9.	Ld5 × f7†	Ke8 × f7
10.	De2—f3†	Kf7—e8
11.	h2 × g3	Lh4—e7

und Weiß ist im Vorteil.

Vierte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 222.)

2. f7—f5?

Das Gambit hat den großen Nachteil, daß Schwarz, nachdem er dem feindlichen Läufer die Diagonale bis g8 geöffnet hat, nicht so leicht zur Rochade kommen kann.

Dem Anziehenden bieten sich jetzt verschiedene gute Züge dar. Am einladendsten erscheint 3. Lc4×g8, dann 4. e4×f5 und 5. Dd1—h5† zum Gewinn des Bauern h7. Hierbei entfernt sich aber die Dame zu sehr aus der Mitte des Spiels, als daß dieser Plan empfohlen werden könnte. Die Auflösung der Mittelbauern mit 3. d2—d4 macht das Spiel auch nur gleich, weil Schwarz d4 schlägt und sich sicher stellt, indem er die Dame, wenn sie, vor oder nach dem Tausch des Springers g8, den Bauern d4 zurücknimmt, durch Sb8—c6 angreift. Ebenso wenig ist durch die Annahme des Gambits 3. e4×f5 zu gewinnen; denn Schwarz erhält durch 3., Sg8—f6 nebst 4., d7—d5 einen bedeutenden Vorsprung in der Entwicklung, welcher reichlichen Ersatz für den Verlust des Bauern gewährt.

Die einzigen Varianten, welche Weiß wirklich Vorteil verschaffen und damit das Mangelhafte des Zuges 2., f7—f5 darthun, sind 2. Sg1—f3! und 2. d2—d3. Wir halten den ersteren Zug für den stärkeren und verweisen wegen der näheren Betrachtung desselben auf die „Unregelmäßigen Verteidigungen im Königsspringerspiel“ S. 32 ff. Es ergibt sich dort dieselbe Stellung wie hier aus der Zugfolge 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, f7—f5?; 3. Lf1—c4.

Aber auch mit 3. d2—d3 erhält Weiß das etwas bessere Spiel, und wir wollen durch die folgende Variante diese Spielart illustrieren.

Nicht empfehlenswert für Weiß ist dagegen die Fortsetzung 3. Lc4×g8, die wir unter **II** behandeln.

I

3. d2—d3	Sg8—f6
4. f2—f4!	e5×f4

Auf 4., d7—d6 antwortet Weiß 5. Sg1—f3 und steht gut, da der schwarze Königsläufer eingeschlossen bleibt.

5. Lc1×f4	f5×e4
6. d3×e4	Dd8—e7
7. e4—e5	d7—d6
8. Dd1—e2	d6×e5
9. Lf4×e5	c7—c6
10. Sg1—f3 mit etwas besserem Spiele.	

II (Vgl. I oben.)

3. Lc4×g8?	Th8×g8
4. e4×f5

Besser ist 4. Sb1—c3, Dd8—g5; 5. Dd1—f3, d7—d6; 6. d2—d4 mit gleichem Spiele.

4. d7—d5!
 5. Dd1—h5†

Falls 5. g2—g4, so 5., h7—h5; 6. h2—h3, h5×g4; 7. h3×g4, g7—g6; 8. f5×g6, Tg8×g6; 9. f2—f3, e5—e4 u. s. w.

5. g7—g6
 6. f5×g6 Tg8×g6

A

7. d2—d3 Lc8—g4
 8. Dh5×h7 Dd8—f6
 9. Dh7×c7 Sb8—c6
 10. Dc7×b7 Ta8—b8
 11. Db7—a6 Lg4—c8
 12. Da6—a4 Tb8—b4
 13. Da4—a3 Tg6×g2

und Schwarz gewinnt.

B (Vgl. A oben.)

7. Dh5×h7 Dd8—f6
 8. Sb1—c3

Bei 8. Dh7×c7, Sb8—c6 ergibt sich ein ähnliches Spiel wie in Variante A.

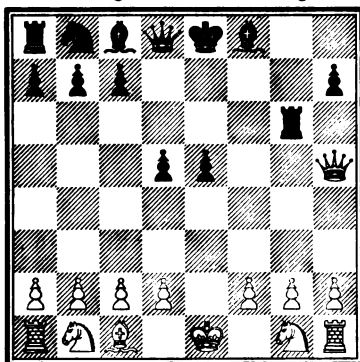
8. Tg6×g2
 9. Dh7—h5† Ke8—d8
 10. Dh5—e2 Lf8—c5
 11. Sc3—d1 Df6—g7
 12. De2—f1 Sb8—c6
 13. c2—c3 e5—e4
 14. Sg1—e2 Sc6—e5

Man bemerke, wie Schwarz vermöge seiner vorgeschobenen Königsbauern und der ausgezeichneten Stellung seines Damenspringers die weiße Position einengt. Ähnliche Manöver kommen auch in anderen Eröffnungen nicht selten vor.

15. Se2—f4 Se5—f3†
 16. Ke1—e2 Lc8—g4

und Schwarz gewinnt.

Stellung nach dem 6. Zuge.



Parteien zum Läuferpiel.

Nr. 45.

Spreckley. D. Harrwitz.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Lf1—c4 Sg8—f6
 3. f2—f4 Sf6×e4

4. d2—d3 Dd8—h4†

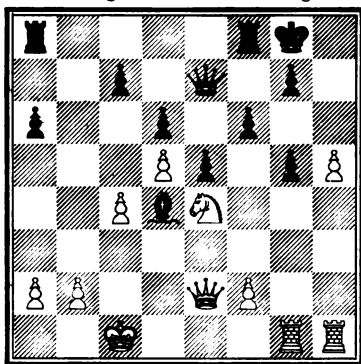
Den Vorzug geben wir 4., Sd6.

5. g2—g3 Se4×g3
 6. Sg1—f3 Dh4—h5
 7. Th1—g1 Sg3—f5?

Es muß zuerst 7., d5 und dann erst Sf5 geschehen; der Grund hierfür

20. h6 × g5
21. Td1—g1 f7—f6

Stellung nach dem 21. Zuge.



22. De2—d3! Kg8—h8

Wenn Schwarz 22., Kf7 spielt, so kann Weiß mit 23. Df3, Ke8; 24. h6, g6; 25. h7, Kd7; 26. Dh3† vor- teilhaft das Spiel fortsetzen.

23. Tg1—g2 Ld4—b6
24. Se4—g3

Nicht 24. h6? wegen 26., g6 und Schwarz steht sicher.

24. e5—e4

Das Bauernopfer ist erzwungen.

25. Sg3 × e4 De7—e5

26. Se4—d2 De5—e8

27. Sd2—f3 De8—f7

28. Dd3—c3

Die Drohung h5—h6 wirkt nun entscheidend.

28. Kh8—g8

29. h5—h6 g7 × h6

30. Th1 × h6 Df7—g7

31. Tg2—h2 Lb6 × f2

32. Dc3—d3 f6—f5

33. Dd3—e2! Lf2—h4

34. De2—e6† Dg7—f7

35. Th6—g6† Aufgeben.

Auf 35., Kh8 folgt 36. Df7, Tf7; 37. Sg5: und gewinnt.



Dritte Eröffnung.

Das Mittelgambit.

1. e2—e4 e7—e5
2. d2—d4

Weiß zieht den Damenbauern zwei Schritte, um entweder auf e5 × d4 mit 3. Dd1 × d4 fortzufahren, oder einen Entwicklungszug zu machen, welcher vorläufig auf Rückgewinn des Bauern verzichtet. Häufig ergeben sich bei letzterer Spielart Wendungen, welche in das schottische Gambit überlenken.

2. e5 × d4

I

3. Dd1 × d4 Sb8—c6

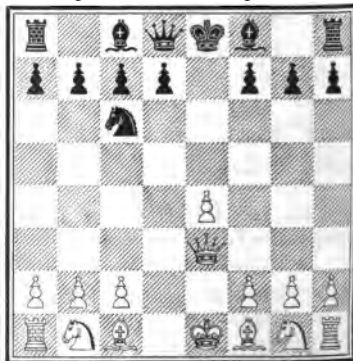
4. Dd4—e3

Von W. Paulsen eingeführt.

A

4. Sg8—f6

Stellung nach dem 4. Zuge von Weiß.



- a**
- | | |
|-----------|--------|
| 5. e4—e5? | Sf6—g4 |
| 6. De3—e4 | |

Auf 6. De3—e2 folgt 6., d7—d6; 7. e5×d6†, Lc8—e6; 8. d6×c7, Dd8×c7 und Weiß hat keine Aussicht, den Bauern auf die Dauer zu halten. Schwarz wird demnächst seinen Königsläufer entwickeln, rochieren und dann mit Tf8—e8 oder Sc6—d4 einen starken Angriff bekommen.

- | | |
|-----------|----------|
| 6. | d7—d5 |
| 7. e5×d6† | Lc8—e6 |
| 8. d6×c7 | Dd8—d1†! |

Dieses elegante Damenopfer rührt von Prof. Berger in Graz her.

- | | |
|------------|---------|
| 9. Ke1×d1 | Sg4—f2† |
| 10. Kd1—e1 | Sf2×e4 |
| 11. Lc1—f4 | Lf8—c5 |

und Schwarz hat das überlegene Spiel.

b (Vgl. a oben.)

- | | |
|------------|------|
| 5. Lc1—d2! | |
|------------|------|

Der beste Zug für Weiß.

Nicht ganz so gut ist 5. Lf1—e2 wegen 5., Dd8—e7!; 6. Le2—f3, d7—d5; 7. e4×d5, Sc6—b4; 8. Sb1—a3, Sb4×d5 u. s. w.

- | | |
|--|--------|
| 5. | g7—g6 |
| In Betracht kommt auch hier 5., Dd8—e7. | |
| 6. Sb1—c3 | Lf8—g7 |
| 7. 0—0—0 | d7—d6 |
| 8. Sc3—d5 | Lc8—e6 |

mit gleichem Spiele.

B (Vgl. A S. 236.)

- | | |
|---------|--------|
| 4. | Lf8—e7 |
|---------|--------|

Von E. v. Schmidt in der Schachzeitung 1884 analysiert. Der Zug ist ebenfalls gut und sicher.

- | | |
|-----------|------|
| 5. Lf1—d3 | |
|-----------|------|

Oder 5. De3—g3, Sg8—f6!; 6. e4—e5, Sf6—h5; 7. Dg3—f3, g7—g6 mit gleichem Spiele. Ungünstig für Weiß wäre aber 6. Dg3×g7 wegen 6., Th8—g8; 7. Dg7—h6, Tg8—g6; 8. Dh6—e3, Sf6×e4! und Schwarz steht gut.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. | Sg8—f6 |
| 6. De3—g3 | 0—0 |
| 7. Lc1—h6 | Sf6—e8 |
| 8. Lh6—d2 | d7—d6 |
| 9. Sb1—c3 | f7—f5 |

und die Spiele stehen gleich.

C

4. g7—g6

Das Königsfianchetto halten wir für nicht ganz ebenso gut wie die beiden Züge 4., Sg8—f6 und 4., Lf8—e7. Der Königsflügel ist durch g7—g6 etwas geschwächt für den Fall, daß Weiß lang rochiert und mit h2—h4 zum Angriff übergeht.

5. Lc1—d2

Weiß thut gut daran, auf lange Rochade zu spielen.

5. Lf8—g7

6. Sb1—c3 d7—d6

Oder 6., Sg8—f6; 7. 0—0—0, d7—d6; 8. Sc3—d5, 0—0; 9. h2—h4, Sf6×d5; 10. e4×d5, Tf8—e8; 11. De3—g3, Sc6—e7; 12. h4—h5 und Weiß gelangt auf die in der Anmerkung zum 4. Zuge gedachte Art zu einem überaus heftigen Angriff.

7. f2—f4 -

Ganz gut ist auch sofort 7. 0—0—0.

7. Sg8—e7

8. 0—0—0 Lc8—e6

9. Sg1—f3 und Weiß hat etwas Angriff.

II (Vgl. I S. 236.)

3. c2—c3

Diesem Gambit hat man den Namen des „Dänischen oder nordischen Gambits“ gegeben, weil es hauptsächlich von dänischen und schwedischen Spielern ausgebildet worden ist.

3. d4×c3

Schwarz kann auch ganz gut 3., d7—d5; 4. e4×d5, Dd8×d5; 5. c3×d4, c7—c5 spielen.

4. Lf1—c4 Sg8—f6!

Es ist nicht empfehlenswert, den zweiten Bauern zu nehmen, denn Weiß erhält nach 4., c3×b2; 5. Lc1×b2, Sg8—f6; 6. Sb1—c3!, Sb8—c6; 7. Sg1—f3!, Lf8—b4; 8. Dd1—c2, d7—d6; 9. 0—0—0 ein überwiegendes Angriffsspiel. Siehe auch Partie Nr. 50, S. 242.)

5. e4—e5

Weniger gut ist 5. Sb1×c3, Sb8—c6!; 6. Sg1—f3 wegen 6., Lf8—b4; 7. e4—e5, d7—d5.

5. d7—d5

6. Lc4—b5† Lc8—d7

7. Lb5×d7† Sf6×d7

8. Dd1×d5 mit gleichem Spiele.

III (Vgl. I S. 236.)

3. Sg1—f3 Lf8—b4†

Wegen 3., Sb8—c6 vgl. schottische Partie und schottisches Gambit S. 151 ff.

4. Lc1—d2 Lb4—c5!

- | | |
|-----------|--------|
| 5. Lf1—c4 | Sb8—c6 |
| 6. Ld2—f4 | d7—d6 |

und Schwarz behauptet den gewonnenen Bauern.

IV (Vgl. I S. 236.)

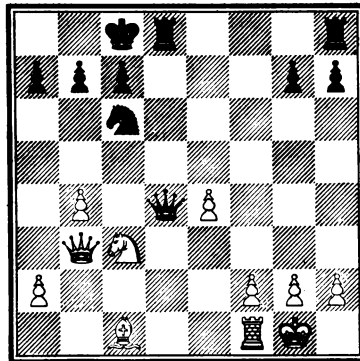
- | | |
|-----------|------|
| 3. Lf1—c4 | |
|-----------|------|

A

- | | |
|---------------|----------|
| 3. | Lf8—b4† |
| 4. c2—c3 | d4 × c3 |
| 5. b2 × c3 | Dd8—f6 |
| 6. c3 × b4 | Df6 × a1 |
| 7. Dd1—b3 | d7—d5! |
| 8. Lc4 × d5 | Lc8—e6 |
| 9. Ld5 × e6 | f7 × e6 |
| 10. Db3 × e6† | Sg8—e7 |
| 11. De6—b3 | Sb8—c6 |
| 12. Sg1—e2 | 0—0—0 |
| 13. 0—0 | Sc6—d4 |
| 14. Se2 × d4 | Da1 × d4 |
| 15. Sb1—c3 | Se7—c6 |

In dieser Stellung dürften die Chancen beider Teile ungefähr gleich sein.

Stellung nach dem 15. Zuge.



B (Vgl. A oben.)

- | | |
|------------------------------------|--------|
| 3. | Sg8—f6 |
| 4. e4—e5 oder | |
| 4. Sg1—f3 wegen der Fort- | |
| setzungen vgl. Läuferspiel S. 222. | |

Wenn Weiß im 2. Zuge c2—c3 spielt, so überläßt er dem Gegner die Initiative, weshalb diese Spielart in der praktischen Partie mit Recht nur sehr selten gewählt worden ist. Die beste Fortsetzung für Schwarz auf 2. c2—c3 ist folgende:

- | | |
|-------------|-----------------|
| 2. | d7—d5! |
| 3. Sg1—f3 | d5 × e4 |
| 4. Dd1—a4† | Sb8—c6 |
| 5. Da4 × e4 | Sg8—f6 u. s. w. |

Die Fortsetzung 2. d2—d3 ist ebenfalls wenig empfehlenswert, weil sie dem weißen Königsläufer die Aussicht versperrt. Schwarz antwortet am besten 2., Lf8—c5 und hat mit keinen Schwierigkeiten bezüglich der Behandlung des sonst für den Nachziehenden so schwierigen ersten Teiles der Partie zu kämpfen.

Parteien zum Mittelgambit.

Nr. 48.

(Gespielt im internationalen Turnier zu Berlin 1881.)

S. Winawer. F. Riemann.

Weiß. Schwarz.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. d2—d4 | e5×d4 |
| 3. Dd1×d4 | Sb8—c6 |
| 4. Dd4—e3 | Lf8—b4† |

Weniger gut als die von uns S. 236 f. angegebenen Gegenzüge.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. c2—c3 | Lb4—a5 |
| 6. De3—g3 | Dd8—f6 |
| 7. Lc1—f4 | d7—d6 |

Am besten geschieht hier 7., Dg6.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. Lf1—b5 | Lc8—d7 |
| 9. Sb1—d2 | h7—h6 |

Schwarz will die lange Rochade vorbereiten, welche sonst wegen Lg5 unmöglich ist; vorteilhafter wäre aber wohl 9., Se7 nebst 0—0 gewesen. Weiß hat jetzt bereits das überlegene Spiel.

- | | |
|------------|--------|
| 10. Sd2—c4 | La5—b6 |
| 11. h2—h4 | |

Wie schon in Partie Nr. 14 bemerkt wurde, bilden solche frühzeitige Bauernvorstöße eine charakteristische Eigentümlichkeit des Winawerschen Spieltypus.

- | | |
|------------|---------|
| 11. | Sg8—e7 |
| 12. Sg1—f3 | Se7—g6 |
| 13. Sc4×b6 | a7×b6 |
| 14. Lf4—e3 | Sc6—e5 |
| 15. Lb5—e2 | Ld7—c6? |

Schwarz hätte zunächst die Springer tauschen müssen.

- | | |
|------------|------|
| 16. Sf3—d2 | |
|------------|------|

Dieser Springer wird nun zu einer sehr gefährlichen Angriffsfigur.

- | | |
|-----------|--------|
| 16. | 0—0—0 |
| 17. h4—h5 | Sg6—f8 |

Auf 17., Se7? geht durch 18. f4, Sd7; 19. Ld4, De6; 20. f5 eine Figur verloren.

- | | |
|-----------|------|
| 18. a2—a4 | |
|-----------|------|

Weiß nutzt seinen Positionsvorteil nun sehr gut und energisch aus.

- | | |
|-----------|--------|
| 18. | Df6—e7 |
| 19. b2—b4 | |

Ein Fehler wäre 19. Dg7; weil dann nach Sf8—g6 und Tdg8 die Dame verloren geht.

- | | |
|------------|--------|
| 19. | f7—f6 |
| 20. b4—b5 | Lc6—e8 |
| 21. a4—a5 | b6×a5 |
| 22. Ta1×a5 | b7—b6 |
| 23. Ta5—a7 | Se5—d7 |

Es drohte Lb6:.

- | | |
|---------|------|
| 24. 0—0 | |
|---------|------|

Mit dem Eingreifen des zweiten Turmes ist nun der Gewinn für Weiß gesichert.

- | | |
|------------|--------|
| 24. | Sf8—e6 |
| 25. Tf1—a1 | Se6—c5 |

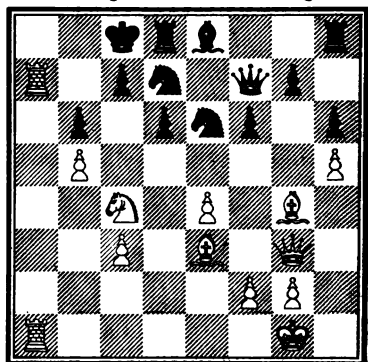
Hierauf geht die Partie schnell verloren, aber es gab überhaupt keine Rettung mehr.

- | | |
|------------|--------|
| 26. Le2—g4 | Sc5—e6 |
|------------|--------|

Notwendig wegen der Mattdrohung durch Ta8† nebst Ta1—a7†.

- | | |
|------------|--------|
| 27. Sd2—c4 | De7—f7 |
|------------|--------|

Stellung nach dem 27. Zuge.



- | | |
|-------------|------|
| 28. Dg3×d6! | |
|-------------|------|

Zum Schluß noch ein schönes Damenopfer von entscheidender Wirkung.

28. f6—f5
 Wenn 28., cd, so 29. Sd6♣,
 Kb8; 30. Tb7♣.
 29. Ta7—a8† Sd7—b8
 30. Sc4×b6† nebst 31. Ta8
 ×b8≠ resp. —a7≠.

Nr. 40.

(Aus einem 1892 in London gespielten
 Wettkampfe.)

J. H. Blackburne. E. Lasker.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. d2—d4	e5×d4
3. Dd1×d4	Sb8—c6
4. Dd4—e3	g7—g6
5. Lc1—d2	Lf8—g7
6. Sb1—c3	Sg8—f6

In der Partie war die thatsächliche
 Reihenfolge der Züge eine andere.

7. 0—0—0 0—0
 8. f2—f3

Zur Stütze des e-Bauern für den
 Fall, daß Schwarz Te8 zieht.

8. d7—d5
 9. De3—c5

Kein glücklich gewähltes Manöver;
 der einfache Abtausch 9. Sd5:, Sd5:;
 10. ed, Dd5:; 11. c4 (nicht Lb4?,
 wegen Da2:) ist das beste.

9. d5×e4
 10. Ld2—g5 Dd8—e8
 11. Lg5×f6

Hier war 11. Tel kräftiger.

11. Lg7×f6
 12. Sc3×e4 Lf6—g7
 13. Lf1—b5 De8—e5
 14. Dc5×e5 Sc6×e5

Schwarz hat nach dem Damen-
 tausch seiner starken Läufer wegen
 theoretisch betrachtet das etwas
 bessere Spiel, es bedarf aber der Ent-
 faltung höchster Meisterschaft, eine
 derartige Stellung auch wirklich in
 der Praxis zum Gewinn zu führen.

15. Sg1—e2 a7—a6
 16. Lb5—d3 f7—f5
 17. Se4—c3 Lc8—e6
 18. Kc1—b1 Tf8—d8

v. d. Lasa. VI. Aufl.

19. Se2—f4 Le6—f7
 20. Ld3—e2 Se5—c6!
 21. Td1×d8† Ta8×d8
 22. Th1—d1 Td8—e8!

Der Turmtausch würde wahrschein-
 lich nur zum Remis führen.

23. Le2—f1

In der ungünstigen Placierung
 dieses Läufers liegt die Hauptschwäche
 der weißen Stellung.

23. b7—b5
 24. Sf4—d3 Lg7—d4!

Mit tiefem Positionsblick weist der
 Nachziehende seinem Königsläufer
 ein ganz anderes Wirkungsfeld an:
 nun wird auch der Springer d3 lahm
 gelegt.

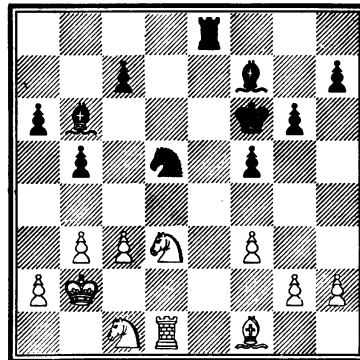
25. Sc3—e2 Ld4—b6
 26. b2—b3 Kg8—g7
 27. c2—c3 Kg7—f6
 28. Kb1—c2

Wie sich nach einigen Zügen
 herausstellt, wäre 28. Kb2 besser.

28. Sc6—e7
 29. Se2—c1 Se7—d5
 30. Kc2—b2

Der einzige Zug; siehe die vor-
 hergehende Anmerkung.

Stellung nach dem 30. Zuge von Weiß.



30. b5—b4!

Ein ausgezeichnete Zug, durch
 den Schwarz die Qualität bei Ge-
 winnstellung erobert. Das ganze End-
 spiel wird von Lasker mit seltener
 Feinheit behandelt.

31. Sd3 × b4

Noch ungünstiger für Weiß ist 31. cb, Ld4†; 32. Ka3, Se3 u. s. w.

31. Sd5—e3

32. Td1—e1 Se3—c4†

33. Lf1 × c4 Te8 × e1

34. Lc4 × a6 Te1—g1

Das Endspiel ist für Schwarz gewonnen, weil sein Bauernübergewicht auf dem Königsflügel den Ausschlag geben muß.

35. g2—g3 Tg1—g2†

36. Kb2—a3 Tg2 × h2

37. Sc1—e2 Th2—g2

38. Sb4—c2 g6—g5

39. La6—d3 h7—h5

40. Ka3—b4 Lb6—f2

41. a2—a4 c7—c5†

Auch sofort h5—h4 hätte entschieden.

42. Kb4—b5

Ein letzter Versuch, den a-Bauern zu forcieren.

42. Lf7 × b3

43. a4—a5 c5—c4

44. Ld3 × c4 Lb3 × c2

45. a5—a6 Lc2—d1

46. Se2—d4 Lf2 × d4

47. c3 × d4 Ld1 × f3

48. d4—d5 Lf3—e2

49. Lc4 × e2 Tg2 × e2

50. a6—a7 Te2—a2

Aufgegeben.

Nr. 50.

(Gespielt durch Korrespondenz.)

V. Nielsen. Dr. v. d. Linde.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. d2—d4 e5 × d4

3. c2—c3 d4 × c3

4. Lf1—c4 c3 × b2

Besser als dieses gefährliche Weiterschlagen ist der 8. 238 II angeführte Zug 4., Sf6.

5. Lc1—b2 Lf8—b4†

6. Sb1—c3 Sb8—c6

7. Sg1—f3

Sehr stark wäre auch die Fortsetzung 7. Se2 nebst f2—f4 mit kurzer Rochade.

7. Sg8—f6

8. Dd1—c2 d7—d6

9. 0—0—0 0—0

Schwarz spielt wohl etwas stärker 9., Lc3:.

10. e4—e5 Sf6—g4

11. h2—h4

Um dem Springer f3 als Stützpunkt zu dienen bei der Kombination 11., Se5:; 12. Sg5, g6 (Sg6?; 13. Sh7:; Kh7:; 14. h5 u. s. w.); 13. Se4, Lf5; 14. Db3, und Weiß steht sehr gut.

11. h7—h6

12. Kc1—b1 Tf8—e8

Auf 12. ... , Se5: könnte sich folgende elegante Wendung ergeben: 13. Sg5, hg; 14. hg, g6; 15. Se4, Lf5; 16. f4, Se3; 17. fe, Sc2:; 18. ed, und Schwarz kann das Matt auf h8 nicht mehr decken.

13. Sc3—d5 Lc8—e6

14. Sf3—g5!

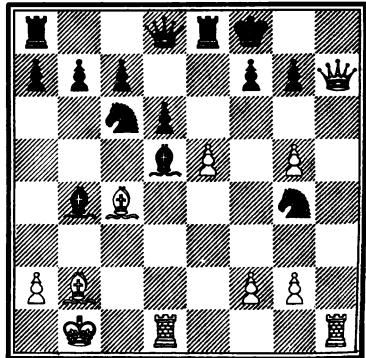
Weiß dringt nun mit einem stürmischen Angriffe durch.

14. h6 × g5

15. h4 × g5 Le6 × d5

16. Db2—h7† Kg8—f8

Stellung nach dem 16. Zuge.



17. e5 × d6!

Trotz seines materiellen Überge-

wichts ist Schwarz unbedingt verloren.

17. e7 × d6

Auf 17., Dd6: gewinnt Weiß durch 18. Dg7♣, Ke7; 19. Td5, Dg6♣; 20. Dg6, fg; 21. Th7♣, Kf8 (Ke6; 22. Td3♣, Kf5; 23. Tf7♣ u. s. w.); 22. Tf7♣, Kg8!; 23. Td7, Se5; 24. Th7♣ und auf 17., Ld6: durch 18. Dg7♣, Ke7; 19. Ld5, Kd7!; 20. Df7♣, Kc8; 21. Le6♣, Te6: 22. De6♣, Dd7; 23. Th8♣, Sd8; 24. Dd7♣, Kd7; 25. g6 u. s. w.

18. Dh7 × g7♣ Kf8—e7

19. Td1 × d5 Dd8—c8

20. Th1—e1♣

Sehr stark gespielt!

20. Lb4 × e1

21. Lb2—f6♣ Ke7—d7

22. Dg7 × f7♣ Te8—e7

23. Lf6 × e7 Sg4—e5

24. Df7—f6 Se5 × c4

25. Le7 × d6! Sc4 × d6

26. Df6 × d6♣ Kd7—e8

27. Dd6—g6♣ Aufgegeben.

Auf 27., Ke7 ist 28. Df6, Ke8; 29. g6 und auf 27., Kf8; 28. Tf5♣, Df5; 29. Df5♣, Kg7; 30. Df6♣, Kg8; 31. g6, Tf8; 32. Dh4, Kg7; 33. Dh7♣, Kf6; 34. g7 die Folge.



Vierte Eröffnung.

Das Königsgambit.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4

Die Idee, den Königsläuferbauern zu opfern, um dadurch zum Angriff zu kommen, findet sich schon in dem Schachwerk von Ruy Lopez vom Jahre 1561. Der Ausdruck „Gambit“ hängt mit der italienischen Redensart „*dare il gambetto*“, ein Bein stellen, zusammen und bedeutet, daß der Anziehende den Gegner, indem er ihm einen Bauern preisgibt, zu überlisten hofft. Weiß hat, wenn Schwarz das Gambit annimmt, zwei Vorteile, erstens gewinnt er ein Tempo zur Entwicklung und zweitens öffnet er sich die f-Linie zum Angriff; letzteres wird erst von Wichtigkeit, nachdem Weiß rochiert hat, dann aber übt der Königsturm infolge der Öffnung der f-Linie einen starken Druck auf das feindliche Spiel aus. Dafür hat Weiß wieder den Nachteil, um einen Bauern schwächer zu sein, und muß immer darauf Bedacht nehmen, daß Schwarz eventuell sich bis zum Endspiel durchschlägt und in diesem durch sein materielles Übergewicht den Sieg davon trägt.

Die Frage, ob das Gambit korrekt ist, läßt sich nach dem heutigen Stande der Theorie noch nicht mit Sicherheit beantworten, indessen scheint es uns ziemlich unzweifelhaft zu sein, daß Weiß mit dem Läufergambit (siehe daselbst) den Ausgleich der Spiele zu erzielen imstande ist, während das Springergambit sowohl wie etwaige unregelmäßige Angriffsarten den Nachziehenden entweder im Mehrbesitz des Bauern lassen oder ihm erfolgreichen Gegenangriff gestatten.

I. Annahme des Gambits.

2. e5 × f4

Wir beginnen mit der natürlichen Erwiderung von Seiten des Nachziehenden, welche in der einfachen Annahme des vom Gegner

gebrachten Opfers besteht. Im allgemeinen wird bei einem Opfer die erste Idee stets die sein, dasselbe anzunehmen.

Erste Spielart.

Unregelmässiges Gambit.

3. Sb1—c3

Diese Fortsetzung hat eine gewisse Ähnlichkeit mit dem von uns später behandelten Steinitzgambit, jedoch ist ein für Weiß nachteiliger Unterschied vorhanden, nämlich der Umstand, daß Schwarz seinen Damenspringer hier noch nicht entwickelt hat. Wie man sehen wird, hat Schwarz in der vorliegenden Eröffnung Gelegenheit, den Springer auf andere Art zu entwickeln, als nach c6 (wo er im Steinitzgambit steht) und dadurch einen starken Angriff zu bekommen. Von anderen unregelmässigen Gambits verdient noch das Turmbauergambit erwähnt zu werden, welches in dem Zuge 3. h2—h4 besteht. Schwarz antwortet darauf 3. . . . , Lf8—e7 und erhält mit 4. Sg1—f3, Sg8—f6; 5. d2—d3, d7—d5; 6. e4×d5, Sf6×d5; 7. c2—c4, Sd5—e3; 8. Lc1×e3, f4×e3; 9. d3—d4; Lc8—g4 das überlegene Spiel. Statt 3. . . . , Lf8—e7 führt auch 3. . . . , d7—d5 zu einem guten Spiel für Schwarz.

3.	Dd8—h4†
4. Ke1—e2	d7—d5!

Schwarz giebt mit Recht im Interesse des Angriffs den gewonnenen Bauern wieder auf.

5. Sc3×d5	Lc8—g4†
6. Sg1—f3	Sb8—a6!

Man vergleiche die Anmerkung zum 3. Zuge von Weiß.

7. d2—d4	Sg8—f6
8. Sd5×f6†	Dh4×f6
9. c2—c3	0—0—0
10. Ke2—f2	Sa6—c5

und Schwarz hat eine sehr chancenreiche Angriffsstellung.

Zweite Spielart.

Königsspringergambit. (Vgl. erste Spielart oben.)

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5×f4
3. Sg1—f3

Wie wir bereits S. 244 bemerkten, halten wir das Springergambit nicht für ganz korrekt. Der Angriff ist jedoch selbst gegen die besten Verteidigungszüge (3. . . . , g7—g5 S. 249 ff.) lebhafter als im Läufergambit und läßt meist erst spät die Überlegenheit des schwarzen Spieles zum Ausdruck gelangen.

1. Unregelmäßige Verteidigungen.

I

3. Sg8—f6

Unter den unregelmäßigen Verteidigungen ist diese eine der besten.

A

4. e4—e5

Wahrscheinlich nicht das Beste.

4. Sf6—h5!

5. Lf1—e2 g7—g5

Statt dessen empfiehlt Steinitz 5., g7—g6.

6. Sf3 × g5 Dd8 × g5

7. Le2 × h5 Dg5—h4†!

8. Ke1—f1 Lf8—c5

9. d2—d4 Le5 × d4

10. Lh5 × f7† Ke8 × f7

11. Dd1 × d4 Sb8—c6

12. e5—e6†

Auch bei 12. Dd4—c4†, Kf7—g7 bleibt Weiß im Nachteil.

12. d7 × e6

13. Dd4 × h8 e6—e5

14. Sb1—d2 Dh4—h5

und Schwarz wird gewinnen, z. B. 15. Sd2—f3, so 15., Lc8—h3.

B (Vgl. A oben.)

4. Sb1—c3!

Schallop hat diesen Zug häufig angewendet.

4. d7—d5

5. e4 × d5

Auf 5. e4—e5 folgt 5., Sf6—e4.

5. Sf6 × d5

6. Sc3 × d5 Dd8 × d5

7. d2—d4 Lf8—d6

8. c2—c4 Dd5—e6†

9. Ke1—f2 c7—c5

10. Lf1—d3 Ke8—f8

und das weiße Spiel dürfte eher etwas besser sein.

Im 9. Zuge kommt auch Lf1—e2 für Weiß in Betracht.

II (Vgl. I oben.)

3. d7—d5

4. e4 × d5 Lf8—d6

5. d2—d4 g7—g5

6. c2—c4 b7—b6

7. Lf1—d3 mit gleichem Spiele.

III (Vgl. I S. 245.)

3. f7—f5

Dieses Gegengambit ist korrekt.

A

4. e4 × f5 d7—d5

5. d2—d4 Lc8 × f5

6. Lc1 × f4 Sg8—f6

mit gleichem Spiel.

B (Vgl. A oben.)

4. e4—e5? g7—g5

5. Lf1—c4 g5—g4

6. Sb1—c3 g4 × f3

7. Dd1 × f3 Dd8—h4†

8. Ke1—f1 Dh4—g4

9. Df3—d5 Sg8—e7

10. Dd5—f7† Ke8—d8

und Schwarz behauptet die Figur.

IV (Vgl. I S. 245.)

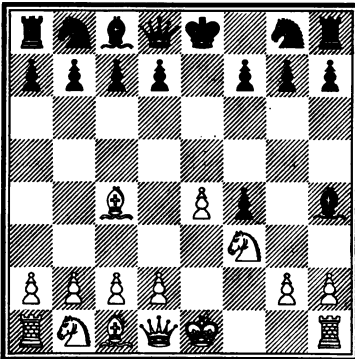
Cunninghamgambit.

3. Lf8—e7

Diese Verteidigung wird von den unregelmäßigen am häufigsten angewendet, weil sie zu sehr interessanten Verwickelungen führt.

An Korrektheit steht sie aber den beiden Zügen 3., Sg8—f6 und 3., f7—f5 nach. Freilich muß Weiß das Spiel sehr genau kennen, sonst kann er leicht in entscheidenden Nachteil geraten.

Stellung nach dem 4. Zuge.



4. Lf1—c4 Le7—h4†

A

5. Ke1—f1!

Dies ist der einzige Zug, welcher dem Anziehenden etwas Übergewicht in der Stellung verschafft.

a

5. d7—d5

Schwarz versucht mittels eines Gegenopfers sein Spiel zu befreien.

6. Lc4 × d5

In Betracht kommt auch 6. e4 × d5, Lc8—g4; 7. Dd1—e2†, Sg8—e7; 8. De2—e4, Lg4 × f3; 9. De4 × f3.

6.	Sg8—f6
7. Sb1—c3	0—0
8. d2—d4	c7—c6

Oder 8., Sf6 × d5; 9. e4 × d5, Lh4—g5; 10. h2—h4, Lg5—h6; 11. Dd1—d3 ebenfalls zu Gunsten von Weiß.

9. Ld5—b3	Lc8—g4
10. Lc1 × f4	Sf6—h5
11. Dd1—d2	und Weiß hat das bessere Spiel.

b (Vgl. a S. 246.)

5.	Lh4—f6
6. e4—e5	Lf6—e7
7. d2—d4	d7—d5
8. Lc4—e2!	g7—g5
9. h2—h4	g5—g4
10. Sf3—h2	f4—f3
11. g2 × f3	g4—g3
12. Sh2—g4	Le7 × h4
13. Sb1—c3	c7—c6
14. Kf1—g2	und Weiß ist im Vorteil.

B (Vgl. A S. 246.)

5. g2—g3?

Das hiermit eingeleitete Opferspiel erweist sich als unvorteilhaft, indessen ergeben sich aus demselben leicht ungewöhnlich interessante und lebhaft Partien.

5.	f4 × g3
6. 0—0	g3 × h2†
7. Kg1—h1

a

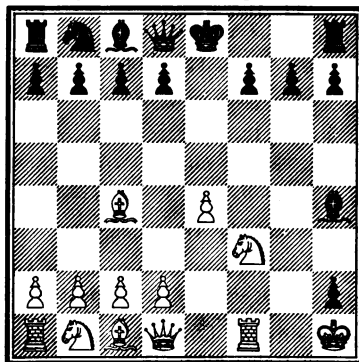
7.	Lh4—f6?
8. e4—e5

Die Fortsetzung 8. Sf3—e5 ist wegen 8., d7—d5! von fraglichem Wert.

8.	d7—d5!
9. e5 × f6	Sg8 × f6
10. Lc4—b3	Lc8—e6
11. d2—d4	Sf6—e4
12. Lc1—f4	f7—f5
13. Sb1—d2	Dd8—e7

14. c2—c4 und das weiße Spiel dürfte den Vorzug verdienen.

Stellung nach dem 7. Zuge von Weiß.



b (Vgl. a S. 247.)

- | | |
|------------|--------|
| 7. | d7—d5! |
| 8. Lc4×d5 | Sg8—f6 |
| 9. Ld5×f7† | Ke8×f7 |
| 10. Sf3×h4 | Th8—f8 |
| 11. d2—d4 | |

Auf 11. e4—e5 folgt 12., Dd8—d5†; 12. Sh4—f3, Sf6—h5.

- | | |
|----------|---------|
| 11. | Kf7—g8! |
|----------|---------|

Schwarz hat jetzt mit etwas Zeitverlust die Rochadestellung erlangt und steht nun ganz sicher. Der Angriff von Weiß ist abgeschlagen.

Partie zum Cunninghamgambit.

Nr. 51.

Stellung nach dem 13. Zuge.

J. L. Rice. L. Donisthorpe.

- | Weiß. | Schwarz. |
|-----------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5×f4 |
| 3. Sg1—f3 | Lf8—e7 |
| 4. Lf1—c4 | Le7—h4† |
| 5. g2—g3 | f4×g3 |

Der theoretisch korrekte Zug ist 5. Kf1, siehe S. 246 f.

- | | |
|-----------|---------|
| 6. 0—0 | g3×h2† |
| 7. Kg1—h1 | d7—d5 |
| 8. e4×d5 | Lc8—h3? |

Ein Fehler.

- | | |
|-------------|--------|
| 9. Dd1—e2†! | Ke8—f8 |
|-------------|--------|

Auf 9., De7 würde 10. Sh4:, Lf1:; 11. De7†, Se7:; 12. Lf1: zum Vorteile für Weiß folgen.

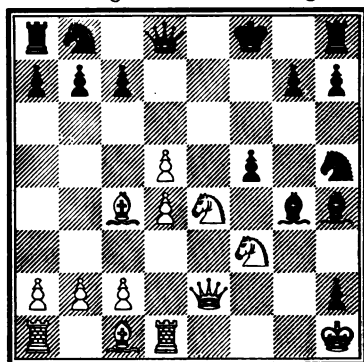
- | | |
|------------|--------|
| 10. Tf1—d1 | Lh3—g4 |
|------------|--------|

Stärker ist 10., Lf6.

- | | |
|------------|--------|
| 11. d2—d4 | Sg8—f6 |
| 12. Sb1—c3 | Sf6—h5 |
| 13. Sc3—e4 | f7—f5? |

(Siehe Diagramm.)

Der hiermit in Scene gesetzte Angriff ist fehlerhaft und giebt dem Gegner zu einem sehr interessanten und geistreich durchgeführten Gegenangriff Gelegenheit.



- | | |
|-------------|--------|
| 14. Td1—f1! | Sb8—d7 |
|-------------|--------|

Wenn 14., fe?, so 15. Sh4† u. s. w.

- | | |
|-------------|--------|
| 15. De2—g2 | Lh4—f6 |
| 16. Se4—g5 | Dd8—e7 |
| 17. Sg5—e6† | Kf8—f7 |
| 18. Sf3—g5† | Lf6×g5 |

Man beachte die schöne Variante 18., Kg6; 19. Dg4:, fg; 20. Ld3†, Kh6; 21. Sf7†.

- | | |
|--------------|--------|
| 19. Dg2×g4 | Lg5×c1 |
| 20. Dg4×h5† | g7—g6 |
| 21. Tf1×f5†! | |

Weiß trifft wahrscheinlich hiermit die stärkste Fortsetzung des Angriffs.

- | | |
|----------|--------|
| 21. | Sd7—f6 |
|----------|--------|

Auf 21., Kg8 würde 22. Dg4 und auf 21., Ke8; 22. Sc7†, Kd8; 23. Se6†, Ke8; 24. Dh2:, gf; 25. Te1: dem Anziehenden ein vorzügliches Spiel geben.

22. d5—d6!

Hiermit ist der Untergang der schwarzen Partie besiegelt.

22. c7 × d6

23. Tf5 × f6†!

Ein sehr hübsches Opfer.

23. De7 × f6

Der König kann wegen Dh5—f3† nicht nehmen.

24. Dh5—d5! b7—b5

Auf 24., Te8 entscheidet 25. Te1: u. s. w. für Weiß.

25. Dd5—b7† Df6—e7

26. Se6—g5† Kf7—f6

Falls 26., Kf8, so 27. Da8†, Kg7; 28. Se6†, De6:; 29. Dh6† u. s. w.

27. Sg5—e4† Aufgegeben.

2. Regelmäßige Verteidigung.

(Vgl. Unregelmäßige Verteidigungen S. 245.)

3. g7—g5!

Obwohl der so weit in das feindliche Lager vorgeschobene Bauer f4 noch nicht angegriffen ist, thut Schwarz doch gut daran, demselben sogleich eine Stütze zu geben, da er voraussichtlich in den nächsten Zügen von Weiß angegriffen werden wird.

Es lassen sich nun zwei Systeme des Angriffs unterscheiden, je nachdem Weiß die Kette der Bauern f4 und g5 früher oder später zu trennen sucht. Die erste und zweite Fortsetzung (Gambit des Allgaier und Kieseritzky siehe unten ff.) gehören dem ersten, die dritte, vierte und fünfte Fortsetzung (Gambit des Philidor, Salvio, Cochrane und Muzio) dem zweiten System an.

Erste Fortsetzung.

Das Allgaiergambit.

4. h2—h4 g5—g4

Fehlerhaft ist 4., f7—f6 wegen 5. Sf3 × g5!, f6 × g5; 6. Dd1—h5†, Ke8—e7; 7. Dh5 × g5†, Ke7—e8; 8. Dg5—h5†, Ke8—e7; 9. Dh5—e5†, Ke7—f7; 10. Lf1—c4†, Kf7—g6; 11. h4—h5† und gewinnt.

Auch 4., Lf8—e7 ist keine genügende Verteidigung, denn Weiß antwortet 5. h4 × g5, Le7 × g5; 6. d2—d4, d7—d6; 7. Lf1—e2, f7—f6; 8. g2—g3, f4 × g3; 9. Sf3 × g5 mit vorzüglichem Angriff.

5. Sf3—g5

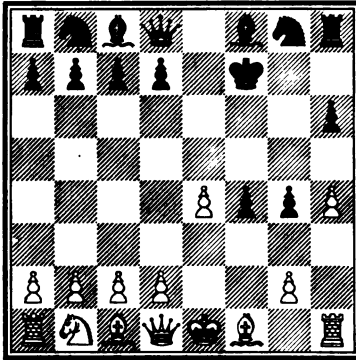
Besser ist 5. Sf3—e5 (siehe Kieseritzkygambit S. 252).

5. h7—h6!

Hiermit gewinnt Schwarz eine Figur. In Betracht kommt auch 5., d7—d5; 6. d2—d4, f7—f6!; 7. Lc1 × f4, Lf8—g7.

6. Sg5 × f7 Ke8 × f7

Stellung nach dem 6. Zuge.



I

7. Dd1 × g4 Sg8—f6

A

8. Dg4 × f4 Lf8—d6

9. Lf1—c4†

Auf 9. Df4—f3 folgt 9.
Sb8—c6; 10. c2—c3, Sc6—e5!;
11. Df3—f2, Se5—g4 und ge-
winnt.

9. Kf7—g7

10. Df4—f5 Ld6—g3†

11. Ke1—f1 Th8—f8

und Schwarz gewinnt.

B (Vgl. A oben.)

8. Lf1—c4† d7—d5!

9. Dg4 × f4 Lf8—d6

10. Lc4 × d5† Kf7—g7

11. Df4—f3 Sf6 × d5

12. e4 × d5 Dd8—e8†

13. Df3—e3 Ld6—g3†

14. Ke1—e2 De8—h5†

und gewinnt.

II (Vgl. I oben.)

7. Lf1—c4†

Dies bietet für Weiß noch die beste Chance.

7. d7—d5!

Bei 7., Kf7—e7?; 8. Dd1 × g4, d7—d5; 9. Dg4 × f4 (droht
Df4—e5†) wäre Weiß im Vorteil.

8. Lc4 × d5†

A

8. Kf7—g7!

a

9. d2—d4 Sg8—f6!

Der Springerzug rührt von Dr. Schmid in Dresden her.

10. Lc1 × f4 Sf6 × d5

11. e4 × d5 Lf8—d6

12. Lf4 × d6 Dd8 × d6

13. 0—0 Dd6 × d5

14. Sb1—c3 Dd5—h5

und Schwarz steht auf Gewinn.

b

9. Ld5 × b7	Lc8 × b7
10. Dd1 × g4†	Kg7—f7
11. Dg4—h5†	Kf7—e7!
12. Dh5—e5†	Ke7—d7
13. De5 × h8	Sg8—f6

1

14. b2—b3	Lb7 × e4
15. Lc1—a3	Lf8 × a3
16. Dh8 × d8†	Kd7 × d8
17. Sb1 × a3	Le4 × g2

und das weiße Spiel ist nicht mehr zu halten.

2 (Vgl. 1 oben.)

14. e4—e5	Lb7 × g2
15. Th1—g1	f4—f3!

Hiermit droht f3—f2†.

16. Dh8 × f6	Dd8 × f6
17. e5 × f6	Lf8—c5 und gewinnt.

Die Variante Nr. 2 hat Dufresne in seinem „Kleinen Lehrbuch des Schachspiels“ veröffentlicht.

B (Vgl. A S. 250.)

8.	Kf7—e8
---------	--------

Dieser Zug genügt wohl kaum zum Gewinn.

9. d2—d4	f4—f3
10. g2 × f3	Lf8—e7
11. 0—0!	g4—g3
12. f3—f4	h6—h5
13. f4—f5!	Sg8—f6

14. Sb1—c3 und Weiß behält einen starken Angriff.

III (Vgl. I S. 250.)

7. d2—d4	d7—d5
8. Lc1 × f4	d5 × e4
9. Lf1—c4†	Kf7—g6

und Schwarz steht auf Gewinn.

Statt 8., d5 × e4 kommt auch 8., Sg8—f6; 9. Sb1—c3, Sf6 × e4 in Betracht.

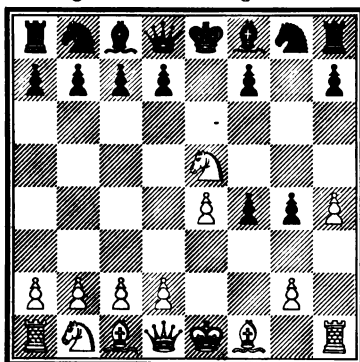
Zweite Fortsetzung.

Das Kieseritzkygambit.

(Vgl. erste Fortsetzung S. 249.)

- | | | |
|----|--------|-------|
| 4. | h2—h4 | g5—g4 |
| 5. | Sf3—e5 | |

Stellung nach dem 5. Zuge von Weiß.



Erste Verteidigung.

5. Lf8—g7

Diese Verteidigung wurde von L. Paulsen empfohlen und eingehend analysiert. Obwohl die Untersuchung derselben noch nicht ganz abgeschlossen ist, kann man mit ziemlicher Sicherheit annehmen, daß sie dem Nachziehenden in allen Fällen das überlegene Spiel verschafft. Charakteristisch für die Paulsen'sche Verteidigung ist die Tendenz, dem Gambitgeber mittels

Rückgabe des Gambitbauern den Angriff zu entreißen und ihn in eine ungünstige Defensive zu drängen.

I

- | | | |
|----|----------|--------|
| 6. | Se5 × g4 | d7—d5! |
|----|----------|--------|

A

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 7. | e4—e5 | d5—d4 |
| 8. | d2—d3 | h7—h5 |
| 9. | Sg4—f6† | Sg8 × f6 |
| 10. | e5 × f6 | Dd8 × f6 |
| 11. | Dd1—f3 | Lg7—h6 |
| 12. | Df3 × h5 | f4—f3 |
| 13. | Lc1 × h6 | Th8 × h6 |
| 14. | Dh5—a5 | Th6 × h4 |
| 15. | Th1 × h4 | Df6 × h4† |
| 16. | Ke1—d1 | f3 × g2 |
| 17. | Da5—e5† | |

Falls 17. Lf1 × g2, so 17., Dh4—g4†.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 17. | | Lc8—e6 |
| 18. | Lf1 × g2 | Dh4—g4† |

- | | |
|--------------|-----------|
| 19. De5—e2 | Dg4 × e2† |
| 20. Kd1 × e2 | c7—c6 |

und Schwarz steht auf Gewinn.

Statt 19., Dg4 × e2† kommt auch 19., c7—c6 und falls 20. Lg2—f3, so 20., Dg4—g1† in Betracht.

B (Vgl. A S. 252.)

- | | |
|------------|------|
| 7. Sg4—f2! | |
|------------|------|

Daß 7. e4 × d5, Dd8—e7†; 8. Ke1—f2, Lg7—d4† für Weiß nicht zu spielen ist, liegt auf der Hand.

- | | |
|---------|---------|
| 7. | Sg8—e7! |
|---------|---------|

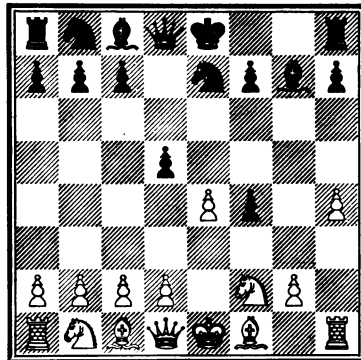
Mit diesem von L. Paulsen gefundenen Zuge verschafft sich Schwarz ein bedeutendes Positionsübergewicht.

Stellung nach dem 7. Zuge.

a

- | | |
|--------------|----------|
| 8. e4 × d5 | 0—0 |
| 9. Lf1—e2 | Se7—f5 |
| 10. 0—0 | Dd8 × h4 |
| 11. c2—c3 | f4—f3 |
| 12. Le2 × f3 | Lg7—e5 |
| 13. Sf2—g4 | Le5—g3 |

mit Gewinnstellung für Schwarz.



b (Vgl. a oben.)

- | | |
|----------|--------|
| 8. d2—d4 | c7—c5! |
| 9. c2—c3 | |

Oder 9. d4 × c5, 0—0; 10. c2—c3, Sb8—d7; 11. e4 × d5, Sd7 × c5; 12. Lf1—c4, Se7—f5 ebenfalls zu Gunsten des Nachziehenden.

- | | |
|-------------|---------|
| 9. | c5 × d4 |
| 10. c3 × d4 | Sb8—c6 |
| 11. e4—e5 | |

Falls 11. Lc1 × f4, so 11., Lg7 × d4; 12. Sb1—c3, d5 × e4; 13. Sf2 × e4, 0—0 u. s. w.

- | | |
|---------------|----------|
| 11. | Dd8—b6 |
| 12. Sb1—c3 | Db6 × d4 |
| 13. Dd1 × d4 | Se6 × d4 |
| 14. Lf1—b5† | Lc8—d7 |
| 15. Lb5 × d7† | Ke8 × d7 |
| 16. 0—0 | Sd4—c2 |
| 17. Ta1—b1 | Lg7 × e5 |

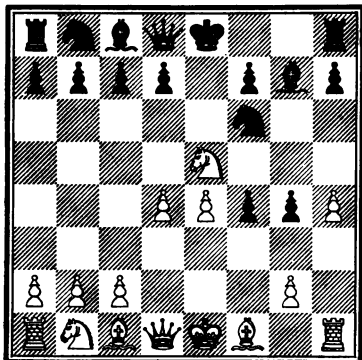
und Schwarz ist im Vorteil.

II (Vgl. I S. 252.)

6. d2—d4

Diese Fortsetzung ist im allgemeinen beliebter als 6. Se5×g4, weil sie nicht sofort zur Defensive führt, wie Se5×g4.

Stellung nach dem 6. Zuge.



6. Sg8—f6

A

- | | |
|------------|--------|
| 7. Se5×g4 | Sf6×e4 |
| 8. Lf1—d3 | d7—d5 |
| 9. Ld3×e4 | d5×e4 |
| 10. Lc1×f4 | Dd8×d4 |
| 11. Dd1×d4 | Lg7×d4 |
| 12. c2—c3 | Lc8×g4 |
| 13. c3×d4 | Sb8—c6 |
| 14. Sb1—c3 | f7—f5 |
| 15. 0—0 | 0—0—0 |
- und Schwarz hat das bessere Spiel.

B (Vgl. A oben.)

- | | |
|------------|---------|
| 7. Sb1—c3 | d7—d6 |
| 8. Se5—d3 | Sf6—h5! |
| 9. Sd3×f4 | Sh5—g3 |
| 10. Th1—h2 | 0—0 |
| 11. Lf1—c4 | Sg3×e4 |
| 12. Sc3×e4 | Tf8—e8 |
| 13. Ke1—f2 | Te8×e4 |
| 14. c2—c3 | Sb8—d7 |

mit besserem Spiele für Schwarz.

C (Vgl. A oben.)

- | | |
|-----------|---------|
| 7. Lf1—c4 | d7—d5! |
| 8. e4×d5 | Sf6—h5! |

a

9. So5×g4

Auf 9. Sb1—c3 folgt 9., 0—0; 10. Sc3—e2, c7—c5; 11. c2—c3, b7—b5!; 12. Lc4×b5, c5×d4 und Schwarz hat das überlegene Spiel.

- | | |
|------------|---------|
| 9. | Sh5—g3 |
| 10. Lc1×f4 | Dd8—e7+ |
| 11. Ke1—d2 | Sg3×h1 |
| 12. Sb1—c3 | 0—0 |
| 13. Dd1—f3 | Lc8×g4 |
| 14. Df3×g4 | Sh1—f2 |
| 15. Dg4—f3 | De7—b4 |

und Schwarz steht auf Gewinn.

b (Vgl a S. 254.)

9. Lc4—b5†	c7—c6!
10. d5 × c6	0—0
11. c6 × b7	Lc8 × b7
12. Dd1 × g4	Sh5—g3
13. Th1—h2	Dd8 × d4
14. Lc1 × f4	Dd4—g1†
15. Ke1—d2	Tf8—d8†

mit entscheidendem Angriff.

c (Vgl. a S. 254.)

9. 0—0	Dd8 × h4
10. Lc4—b5†	c7—c6
11. d5 × c6	0—0
12. c6 × b7	Lc8 × b7
13. Dd1 × g4	Dh4 × g4
14. Se5 × g4	Lg7 × d4†
15. Kg1—h2	f7—f5
16. c2—c3	Ld4—b6
17. Sg4—e5	Tf8—f6

und Schwarz gewinnt.

Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 252.)

5. Sg8—f6

Diese Verteidigung ist ebenso gut wie die Paulsen'sche und verschafft dem Nachziehenden ebenfalls einen starken Gegenangriff. Sie führt den Namen der „Berliner Verteidigung“.

I

6. Se5 × g4

Schwach ist die Fortsetzung 6. d2—d4 wegen 6., d7—d6;
7. Se5 × d3, Sf6 × e4; 8. Lc1 × f4, Dd8—e7 u. s. w.

6. Sf6 × e4!

7. d2—d3

Auf 7. d2—d4 folgt 7., Lf8—e7.

7. Se4—g3

8. Lc1 × f4

Das Turmpfer entreißt dem Nachziehenden den Angriff und führt zu sehr verwickelten Varianten, schließlich bleibt aber das materielle Übergewicht von Schwarz siegreich.

8. Sg3 × h1

A

9. Lf4—g5 Lf8—e7

10. Dd1—e2 h7—h5!

- | | |
|--|--------|
| 11. Sg4—f6† | Ke8—f8 |
| 12. De2—e5 | Sb8—c6 |
| 13. Sf6 × d7† | |
| Falls 13. De5—f4, so 13., Kf8—g7 und gewinnt. | |
| 13. | Kf8—g8 |
- und der Angriff von Weiß ist abgeschlagen.

B (Vgl A S. 255.)

- | | |
|---------------|--------|
| 9. Dd1—e2† | Dd8—e7 |
| 10. Sg4—f6† | Ke8—d8 |
| 11. Lf4 × c7† | |

Mit dieser geistreichen Kombination gewinnt Weiß die Dame, ohne jedoch bei korrekter Verteidigung von Seiten des Nachziehenden damit in Vorteil zu kommen. Andere Fortsetzungen des Angriffs bieten jedoch noch weniger Chance.

- | | |
|--------------|----------|
| 11. | Kd8 × c7 |
| 12. Sf6—d5† | Kc7—d8 |
| 13. Sd5 × e7 | Lf8 × e7 |
| 14. De2—g4 | d7—d6 |
| 15. Dg4—f4 | Th8—g8 |

Schwarz hat nun mit drei Figuren gegen die Dame das überlegene Spiel. Wenn Weiß mit 16. Df4 × f7 auf Bauerngewinn spielt, folgt 16., Tg8—f8; 17. Df7 × h7, Sh1—g3; 18. Sb1—d2, Lc8—f5 zu Gunsten von Schwarz.

II (Vgl. I S. 255.)

- | | |
|---|--------|
| 6. Lf1—c4 | |
| Der Läuferzug bildet die natürliche Fortsetzung des Angriffs. | |
| 6. | d7—d5! |
| 7. e4 × d5 | |
- Falls 7. Lc4 × d5?, so 7., Sf6 × d5; 8. e4 × d5, Lf8—e7; 9. Se5 × g4, Th8—g8; 10. Sg4—f2, Dd8 × d5.

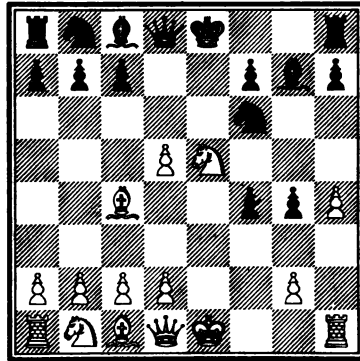
A

- | | |
|---------|---------|
| 7. | Lf8—g7! |
|---------|---------|

Diese der Paulsen'schen Verteidigung analoge Fortsetzung wurde von Dr. M. Lange empfohlen. Wir halten sie für die einzige, welche dem Nachziehenden unzweifelhafter Weise das bessere Spiel verschafft. Insofern ist überhaupt die Verteidigung 5., Sg8—f6 als siegreich zu betrachten, als Schwarz entweder den Anziehenden zu der für Weiß offenbar ungünstigen Spielweise, welche wir unter a, b und c S. 257 behandeln, zwingt oder nachträglich in die Paulsen'sche Verteidigung und zwar, was von nicht zu unterschätzender Bedeutung ist, in für Schwarz ganz besonders günstige Varianten dieser Verteidigung einzulenken im stande ist. Für den praktischen Spieler dürfte es vielleicht von Interesse sein, die Varianten

der Paulsen'schen Verteidigung, welche auf der Zugfolge 5., Lf8—g7; 6. Se5×g4 beruhen, zu vermeiden, teils weil dieselben noch nicht ganz genügend durchforscht sind, teils weil häufig das aus denselben für Schwarz sich ergebende Übergewicht ein minimales ist, und mit Rücksicht auf diesen Umstand ist die Verteidigung 5., Sg8—f6 nebst nachträglichem Lf8—g7 sehr empfehlenswert. Wenn Weiß es vermeiden will, in die Paulsen'sche Verteidigung einzulernen, so kommen folgende drei Varianten in Betracht.

Stellung nach dem 7. Zuge.



a

- | | |
|------------|--------|
| 8. Lc4—b5† | c7—c6 |
| 9. d5×c6 | 0—0 |
| 10. c6×b7 | Lc8×b7 |
| 11. d2—d4 | Lb7×g2 |
| 12. Th1—g1 | f4—f3 |
| 13. Sb1—c3 | Sb8—d7 |
| 14. Lc1—f4 | Sd7×e5 |
| 15. Lf4×e5 | Sf6—h5 |

und Schwarz ist im Vorteil.

b (Vgl. a oben.)

- | | |
|-------------|--------------------|
| 8. d5—d6 | c7×d6 |
| 9. Se5×f7 | Dd8—e7† |
| 10. Dd1—e2 | De7×e2† |
| 11. Ke1×e2 | d6—d5 |
| 12. Sf7—d6† | Ke8—d7 |
| 13. Sd6—f5 | d5×c4 |
| 14. Sf5×g7 | Kd7—e7 |
| 15. h4—h5 | h7—h6 und gewinnt. |

c (Vgl. a oben.)

- | | |
|---------------------------------------|---------|
| 8. 0—0 | 0—0 |
| 9. Sb1—c3 | Sf6—h5 |
| 10. Se5×g4 | |
| Auf 10. d2—d4 folgt 10., Dd8×h4. | |
| 10. | Lg7—d4† |
| 11. Sg4—f2 | Dd8×h4 |
| 12. Sc3—e2 | Lc8—g4 |
| 13. Dd1—e1 | Lg4×e2 |
| 14. Lc4×e2 | Sh5—g3 |

und Schwarz steht auf Gewinn.

Außer den drei unter a, b und c angeführten Fortsetzungen kommen für Weiß noch die Züge 8. d2—d4 und 8. Sb1—c3 in Betracht. Auf 8. d2—d4 folgt 8., Sf6—h5, und die Stellung

ist dieselbe wie in Variante C der ersten Verteidigung S. 254, welche man vergleiche. Da die Sache etwas verwickelt ist, wollen wir hier die Züge beider Varianten gegenüberstellen:

1. Verteidigung.		2. Verteidigung.	
5.	Lf8—g7	5.	Sg8—f6
6. d2—d4	Sg8—f6	6. Lf1—c4	d7—d5
7. Lf1—c4	d7—d5	7. e4 × d5	Lf8—g7
8. e4 × d5	Sf6—h5	8. d2—d4	Sf6—h5

Man sieht, daß in beiden Varianten genau dieselben Züge, nur in anderer Reihenfolge geschehen sind, mithin sind die Stellungen nach dem 8. Zuge in den beiden Varianten identisch, und da wir in der betreffenden Variante der ersten Verteidigung (C S. 254 f.) gesehen haben, daß Schwarz im Vorteil ist so gilt dasselbe von der vorliegenden Variante der 2. Verteidigung.

Auf 8. Sb1—c3 folgt 8., 0—0; 9. d2—d4, Sf6—h5 und wir haben wieder durch Zugumstellung eine Variante der ersten Verteidigung, welche S. 254 in der Anmerkung zu dem unter C a betrachteten Zuge 9. Se5 × g4 vorkommt.

Die Gegenüberstellung der Züge beider Varianten lassen wir der Deutlichkeit halber hier folgen:

1. Verteidigung.		2. Verteidigung.	
5.	Lf8—g7	5.	Sg8—f6
6. d2—d4	Sg8—f6	6. Lf1—c4	d7—d5
7. Lf1—c4	d7—d5	7. e4 × d5	Lf8—g7
8. e4 × d5	Sf6—h5	8. Sb1—c3	0—0
9. Sb1—c3	0—0	9. d2—d4	Sf6—h5

Auch hier sind in beiden Varianten dieselben Züge erfolgt, während die Aufeinanderfolge der Züge verschieden ist. Wie S. 254 in der Anmerkung zum 9. Zuge von Weiß (C a) ausgeführt ist, bleibt Schwarz in der vorliegenden Variante im Vorteil.

Man kann daher das Resultat der Untersuchung des Zuges 7., Lf8—g7 in der 2. Verteidigung dahin zusammenfassen, daß Weiß genötigt ist, entweder in ausgesprochen ungünstige Varianten der Paulsen'schen Verteidigung einzulenken (nämlich die Varianten C a, b und c S. 254 f.) oder das Spiel in der S. 257 unter a, b und c betrachteten Weise zu behandeln. Da nun letzteres ebenfalls zu Gunsten des Nachziehenden ausfällt, dürfte es keinem Zweifel unterliegen, daß die Verteidigung 5., Sg8—f6 in Verbindung mit 7., Lf8—g7 Schwarz zum Siege führt, also das Kieseritzkygambit widerlegt.

B (Vgl. A S. 256.)

7.	Lf8—d6
Diese ältere Spielweise ist weniger zu empfehlen.	
8. d2—d4	Sf6—h5

a

9. 0—0!	Dd8 × h4
Auf 9., f4—f3 antwortet Weiß	10. Dd1—e1.
10. Dd1—e1	Dh4 × e1
11. Tf1 × e1	0—0
12. Lc4—d3!
Um 12., Lc8—f5 zu verhindern.	
12.	Tf8—e8

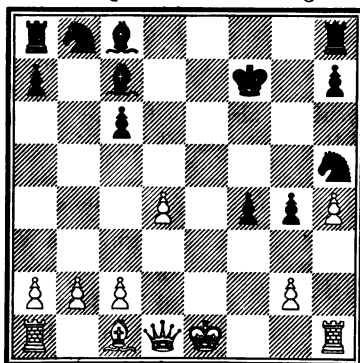
mit gleichem Spiele.

b

9. Sb1—c3	Dd8—e7
Auch 9., 0—0, von Riemann empfohlen ist sehr stark.	
10. Lc4—b5†	c7—c6!
11. d5 × c6	b7 × c6
12. Sc3—d5	De7—e6
13. Sd5—c7†	Ld6 × c7
14. Lb5—c4	De6—e7
15. Lc4 × f7†	De7 × f7
16. Se5 × f7	Ke8 × f7

Schwarz ist in Anbetracht seiner vorzüglichen Entwicklung mit drei Figuren gegen die Dame im Vorteil.

Stellung nach dem 16. Zuge.



Dritte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 252.)

5. h7—h5

Diese ältere Verteidigung ist nicht genügend.

6. Lf1—c4 Th8—h7

7. d2—d4 d7—d6

8. Se5—d3 f4—f3

9. g2 × f3!

Hiermit kommt Weiß in Vorteil. Früher spielte man 9. g2—g3, worauf Schwarz ausreichende Verteidigung hat.

9. Lf8—e7

10. Lc1—e3!

Zuerst in einer Korrespondenzpartie zwischen Philadelphia und Boston angewendet.

10. Le7 × h4†

11. Ke1—d2 Lh4—g5

12. Dd1—g1 Sb8—c6

13. Lc4—b5 Lc8—d7

14. Lb5 × c6 b7 × c6

15. Sb1—c3 und Weiß hat das bessere Spiel.

Vierte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 252.)

5. Dd8—e7
 Der Damenzug nach e7 führt zum Ausgleich.
 6. d2—d4!
 Falls 6. Se5 × g4?, so 6., f7—f5.
 6. d7—d6
 7. Se5 × g4 f7—f5
 8. Sg4—f2 Sg8—f6
 9. Lc1 × f4 Sf6 × e4
- mit ungefähr gleichem Spiele.

Fünfte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 252.)

5. d7—d6
 6. Se5 × g4 Lf8—e7
 7. d2—d4 Le7 × h4†
 8. Sg4—f2 Dd8—g5
 9. Dd1—f3 Sb8—c6!
 10. Df3 × f4 Lh4 × f2†
 11. Ke1 × f2 Dg5 × f4†
 12. Lc1 × f4 Sc6 × d4
 13. Lf1—d3 h7—h5
 14. e4—e5 und Weiß hat zwar einen Bauern weniger, aber die bessere Stellung. Die Chancen mögen auf beiden Seiten ungefähr gleich sein.

Sechste Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 252.)

5. Sb8—c6
 6. Se5 × c6 d7 × c6
 7. d2—d4 Sg8—f6
 8. Lc1 × f4 Sf6 × e4
 9. Lf1—d3 Dd8 × d4
 10. Dd1—e2 f7—f5
 11. Sb1—d2 Lf8—e7
 12. 0—0—0 Lc8—d7
 13. Sd2 × e4 f5 × e4
 14. Ld3 × e4 und das weiße Spiel verdient den Vorzug.

Siebente Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 252.)

5. d7—d5
 6. Se5 × g4

Es kann auch 6. e4 × d5 und 6. d2—d4 ohne Nachteil geschehen.

6.	d5 × e4
7. Sg4—f2	Lf8—e7
8. Sb1—c3	Le7 × h4
9. Sc3 × e4	Dd8—e7
10. Dd1—e2	Lc8—g4
11. De2 × g4	De7 × e4†
12. Lf1—e2	Lh4 × f2†
13. Ke1 × f2	De4—d4†
14. Kf2—f1	Sb8—c6
15. c2—c3	

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

Parteien zum Allgaier- und Kieseritzkygambit.

Nr. 52.

W. Steinitz. J. H. Zukertort
Weiß. Schwarz.

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5 × f4
3. Sg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4
5. Sf3—g5	h7—h6
6. Sg5 × f7	Ke8 × f7
7. Lf1—c4†	d7—d5
8. Lc4 × d5†	Kf7—g7
9. d2—d4	Dd8—f6

Noch stärker ist 9., Sg8—f8
(vgl. S. 250).

10. e4—e5	Df6—g6
11. h4—h5	Dg6—f5
12. 0—0	f4—f3
13. Sb1—d2	Sg8—e7
14. Ld5—e4	Df5 × h5
15. Sd2 × f3	Sb8—c6!
16. Sf3—h2	Se7—g6
17. Tf1—f6	Sg6 × e5!
18. d4 × e5	Lf8—c5†
19. Kg1—h1	Sc6 × e5

Schwarz hat durch das Opfer das überlegene Spiel erlangt.

20. Tf6—f1	Lc8—e6
21. Lc1—f4	Th8—f8
22. Dd1—e1	Lc5—d6
23. De1—g3	Tf8—f6
24. Tf1—f2	Ta8—f8
25. Ta1—f1	b7—b6

26. b2—b3 Tf8—f7

Schwarz hat nun den Angriff abgeschlagen und den Mehrbesitz eines Bauern behauptet.

27. c2—c4	Kg7—f8
28. Le4—c2	Kf8—e7
29. Lc2—b1	Tf6 × f4
30. Tf2 × f4	Tf7 × f4
31. Tf1 × f4	Se5—f7
32. Dg3—e3	Ld6 × f4
33. De3 × f4	Dh5—e5

Schwarz übersieht hier den einfachen Weg zum Gewinn mittels 33., g3 nebst 34., Dd1†.

34. Df4 × e5	Sf7 × e5
35. Sh2—f1	Ke7—d6
36. Kh1—h2	Kd6—c5
37. Kh2—g3	Kc5—d4

Schwarz manövriert mit seinem König sehr geschickt.

38. Kg3—f4	Se5—d3†
39. Lb1 × d3	Kd4 × d3

In diesem Endspiel erweist sich der Läufer als dem Springer überlegen.

40. Sf1—e3	h6—h5
41. g2—g3	a7—a5
42. Se3—g2	Kd3—d2
43. Sg2—e3	a5—a4
44. b3 × a4	Kd2—d3
45. a2—a3	Le6 × c4
46. Se3—f5	Lc4—e6

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 47. | Sf5—g7 | Le6—f7 |
| 48. | Sg7—f5 | c7—c5 |
| 49. | Sf5—d6 | Lf7—g8 |
| 50. | a4—a5 | b6 × a5 |
| 51. | Sd6—b7 | c5—c4 |
| 52. | Sb7 × a5 | c4—c3 |
| 53. | Sa5—c6 | c3—c2 |
| 54. | Sc6—b4† | Kd3—c3 |
| 55. | Sb4 × c2 | Kc3 × c2 |
| 56. | a3—a4 | Kc2—d3 |
| 57. | a4—a5 | Kd3—c2 |
| 58. | a5—a6 | Lg8—d5 |

Aufgegeben.

Nr. 53.

(Gespielt im Wiener Turnier 1882.)

W. Steinitz. J. H. Zukertort.

Weiß.

Schwarz.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | e5 × f4 |
| 3. | Sg1—f3 | g7—g5 |
| 4. | h2—h4 | g5—g4 |
| 5. | Sf3—e5 | Sg8—f6 |
| 6. | Lf1—c4 | d7—d5 |
| 7. | e4 × d5 | Lf8—g7! |
| 8. | Sb1—c3 | 0—0 |
| 9. | d2—d4 | Sf6—h5 |
| 10. | Sc3—e2 | c7—c5! |

Wenn Schwarz 10., Te8 spielt, so antwortet Weiß 11. Sf4!, Le5; 12. Sh5! und Schwarz kann mit dem Abzugsschach nichts erreichen, z. B. 12., Lg3††; 13. Kf1, Te1†; 14. De1!, Le1!; 15. Lg5, Dd6; 16. Te1 und Weiß gewinnt.

11. c2—c3

Auf 11. dc folgt 11., Sc6; 12. Sc6; bc; 13. c3, Df6 und Weiß kommt nicht recht zur Entwicklung, da er an der Rochade gehindert ist.

11. c5 × d4

Noch stärker ist 11., b5! (Vgl. S. 254, C & Anmerkung zum 9. Zuge.)

12. c3 × d4

Falls 12. Sd3, so 12., f3; 13. gf, gf; 14. Sd4; Sg3 und Schwarz steht auf Gewinn.

12. Sb8—d7!

Ein ausgezeichnete Zug, der dem Nachziehenden das überlegene Spiel verschafft.

13. Se5 × d7

Falls 13. Sg4?!, so 13., Sb6.

13. Lc8 × d7

14. Dd1—d3

Auf 14. Lf4: würde 14., Sf4; 15. Sf4; Dc7!; 16. Dc1, Ld4; und auf 14. Sf4: würde 14., Sg3 folgen, und Schwarz verhindert in beiden Fällen die Rochade, wodurch die weiße Partie völlig lahm gelegt wird.

14. Ta8—c8

15. Se2 × f4

Falls 15. Lf4; so 15., Sf4; 16. Sf4; Dc7 mit Figurgewinn.

15. Tf8—e8†

16. Ke1—d1 b7—b5!

Eine scharfe und geistreiche Kombination. Weiß darf den Bauern nicht nehmen, da 17., Te1† nebst Sf4: eine Figur gewinnen würde.

17. Sf4 × h5 b5 × c4

18. Dd3—a3 Lg7 × d4

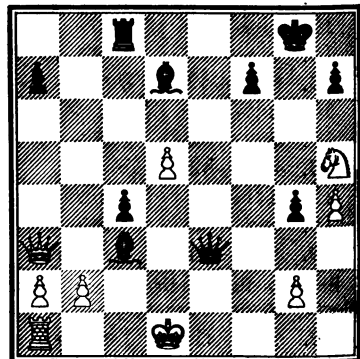
19. Lc1—d2 Dd8—b6!

20. Ld2—c3 Te8—e3

21. Th1—e1 Ld4 × c3

22. Te1 × e3 Db6 × e3

Stellung nach dem 22. Zuge.



23. b2 × c3

Falls 23. Dc3; so La4†.

23. De3—g1†

24. Kd1—d2 Dg1 × g2†

25. Kd2—e3 Tc8—e8†
 26. Ke3—d4 Dg2—e4†
 27. Kd4—c5 De4—e7†
 28. d5—d6 De7—e5†
 29. Kc5 × c4 De5—e4†
 30. Kc4—b3 Te8—b8†
 31. Da3—b4 Tb8 × b4†
 32. c3 × b4 De4—d3†
 33. Kb3—b2 Dd3—d4†

Weiß gab die Partie auf.

Nr. 54.

J. Rosanes. A. Anderssen.
 Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5
 2. f2—f4 e5 × f4
 3. Sg1—f3 g7—g5
 4. h2—h4 g5—g4
 5. Sf3—e5 Sg8—f6
 6. Lf1—c4 d7—d5
 7. e4 × d5 Lf8—d6
 8. d2—d4 Sf6—h5
 9. Lc4—b5†?

Das Läuferschach wird durch die folgende glänzende Opferkombination widerlegt. Besser ist 9. 0—0 (vgl. S. 259).

9. c7—c6!
 10. d5 × c6 b7 × c6
 11. Se5 × c6 Sb8 × c6
 12. Lb5 × c6† Ke8—f8
 13. Lc6 × a8 Sh5—g3
 14. Th1—h2

Auch bei 14. Kf2 kommt Schwarz mit 14., Sh1†; 15. Dh1:, g3†; 16. Ke1, De7†; 17. Kd1, Lg4†; 18. Lf3, Lf3†; 19. gf, Tg3; 20. Dg2, Tg6; 21. Sc3, Th6 in Vorteil.

14. Lc8—f5
 15. La8—d5 Kf8—g7!

Obwohl Weiß um einen Turm stärker ist, läßt sich der Angriff von Schwarz nicht abschlagen.

16. Sb1—c3 Th8—e8†
 17. Ke1—f2 Dd8—b6

18. Sc3—a4

Auf andere Züge folgt 18., Le5.

18. Db6—a6

19. Sa4—c3

Falls 19. c4, so 19., Da4!; 20. b3 (20. Da4?, Te2† und Matt in zwei Zügen), Db4 mit der Drohung, 21., Dc3 zu spielen.

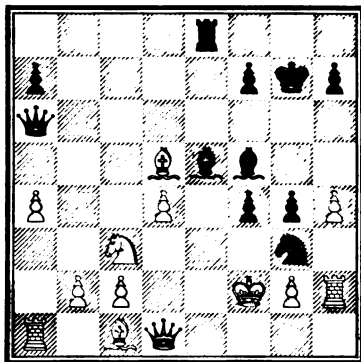
19. Ld6—e5!

Der entscheidende Zug.

20. a2—a4

Es liegt auf der Hand, daß der Läufer wegen Db6† nicht genommen werden darf.

Stellung nach dem 20. Zuge von Weiß.



Schwarz kündigt in dieser Stellung Matt in vier Zügen an.

20. Da6—f1†!
 21. Dd1 × f1 Le5 × d4†
 22. Lc1—e3 Te8 × e3!

und Weiß kann das Matt nicht mehr decken: z. B. 23. Kg1, Te1†.

Die Schlußwendung dieser Partie ist von problemartiger Schönheit.

Dritte Fortsetzung.

Das Philidorgambit.

(Vgl. erste Fortsetzung S. 249.)

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5 × f4 |
| 3. Sg1—f3 | g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | Lf8—g7 |

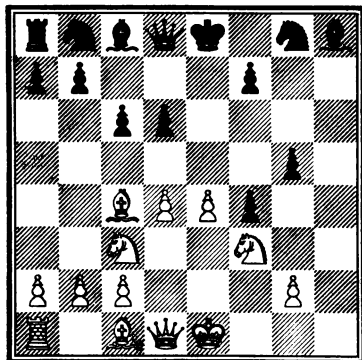
Die Fortsetzung 4. Lf1—c4 ist nach dem heutigem Standpunkte der Theorie ebenfalls als ungenügend zu betrachten. Die ältere von Philidor herrührende Verteidigung 4., Lf8—g7 giebt dem Nachziehenden ein vollkommen sicheres Spiel und behauptet ohne große Schwierigkeiten den Gambitbauern. Wie wir später sehen werden, kann Schwarz aber auch sofort zum Gegenangriff übergehen und zwar mittels 4., g5—g4 (siehe S. 266 ff.), obwohl diese Spielart nicht so sicher und nicht so gründlich theoretisch durchforscht ist wie die Philidor'sche. In der praktischen Partie findet heutzutage der Zug 4. Lf1—c4 noch seltener Anwendung als 4. h2—h4.

I

- | | |
|-----------|-------|
| 5. h2—h4 | h7—h6 |
| 6. d2—d4 | d7—d6 |
| 7. Sb1—c3 | |

Auf 7. c2—c3 folgt 7., g5—g4!; 8. Lc1 × f4, g4 × f3; 9. Dd1 × f3, Lc8—e6; 10. Sb1—d2, Sg8—e7 und Schwarz hält dem Angriff Stand.

Stellung nach dem 9. Zuge.



- | | |
|-------------|----------|
| 7. | c7—c6 |
| 8. h4 × g5 | h6 × g5 |
| 9. Th1 × h8 | Lg7 × h8 |
| 10. Sf3—e5 | |

Dieses Springeropfer ist zwar nicht korrekt, aber die Verteidigung für Schwarz ist dagegen nicht so leicht, wie es auf den ersten Blick scheinen möchte. Andere Züge sind für den Nachziehenden weniger gefährlich.

- | | |
|-------------|-----------|
| 10. | d6 × e5 |
| 11. Dd1—h5 | Dd8—f6 |
| 12. d4 × e5 | Df6—g7 |
| 13. e5—e6 | Lc8 × e6! |

Mit 13., Sg8—f6?; 14. e6 × f7†, Ke8—f8; 15. Lc1 × f4!, Kf8—e7; 16. Lf4—d6†, Ke7 × d6; 17. e4—e5† verliert Schwarz, wobei allerdings zu bemerken ist, daß 14., Ke8—e7! den Angriff abschlägt. Die Spielweise 13., Lc8 × e6 ist jedoch die bequemste.

- | | |
|--------------|--------|
| 14. Lc4 × e6 | Sg8—f6 |
|--------------|--------|

15. Le6 × f7+ Ke8—e7

16. Dh5—g6 Dg7 × f7

und Schwarz ist im Mehrbesitz einer Figur, ohne daß Weiß einen gefährlichen Angriff hätte.

II

5. 0—0

Diese Fortsetzung rührt von Hanstein her.

5. d7—d6

6. d2—d4 h7—h6

7. c2—c3 Dd8—e7!

A

8. Sb1—a3 a7—a6

9. Sa3—c2 Lc8—e6

10. Lc4—d3 Sg8—f6

11. b2—b3 Sb8—d7

12. h2—h3 Sd7—b6

und Schwarz behauptet den Bauern.

B (Vgl. A oben.)

8. e4—e5 d6 × e5

9. Sf3 × e5 Lg7 × e5

10. Tf1—e1 Lc8—e6

11. Lc4 × e6 f7 × e6

12. Te1 × e5 Sb8—c6

und Schwarz hat den Angriff von Weiß nicht mehr zu fürchten.

C (Vgl. A oben.)

8. g2—g3 g5—g4

In Betracht kommt auch 8., Sb8—c6; 9. g3 × f4, g5—g4 mit gutem Angriff.

9. Lc1 × f4 g4 × f3

10. Dd1 × f3 Sb8—c6

11. Sb1—d2 Lc8—d7

12. Ta1—e1 0—0—0

13. e4—e5 d6 × e5

14. d4 × e5 h6—h5

und Schwarz steht auf Gewinn.

Vierte Fortsetzung.

Das Salvio- und Cochrane-gambit.

(Vgl. erste Fortsetzung S. 249.)

1. e2—e4 e7—e5

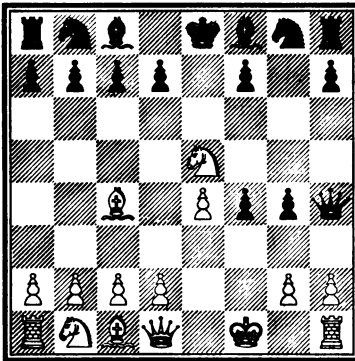
2. f2—f4 e5 × f4

3. Sg1—f3 g7—g5

4. Lf1—c4 g5—g4

Die Untersuchung des Zuges 4., g5—g4 ist noch nicht völlig abgeschlossen, die Wahrscheinlichkeit spricht aber sehr dafür, daß Schwarz auch mit diesem Zuge das überlegene Spiel erhält.

Stellung nach dem 6. Zuge von Weiß.



5. Sf3—e5 Dd8—h4†

6. Ke1—f1

I. Salvio-Silberschmidtgambit.

6. Sg8—h6

Schwarz kommt hiermit etwas in Vorteil.

7. d2—d4 f4—f3!

I

8. g2 × f3? d7—d6

9. Se5—d3

Oder 9. Se5 × g4, Sh6 × g4; 10. f3 × g4, Lc8 × g4; 11. Dd1—d3, Lg4—h3†; 12. Kf1—e2, Th8—g8 zu Gunsten von Schwarz.

9.	g4 × f3
10. Sd3—f2	Lc8—h3†
11. Sf2 × h3	Dh4 × h3†
12. Kf1—f2	Dh3—g2†
13. Kf2—e3	Sh6—g4†
14. Ke3—f4	Lf8—h6†

und Schwarz gewinnt.

II (Vgl. I oben.)

8. g2—g3	Dh4—h3†
9. Kf1—f2	Dh3—g2†
10. Kf2—e3	f7—f5!
11. Se5—d3!

Falls 11. e4 × f5, so 11., d7—d6; 12. Se5—d3, Sh6 × f5†; 13. Ke3—e4, f3—f2†; 14. Ke4—f4, Lf8—h6† und gewinnt.

11.	f5 × e4
12. Sd3—f4	Sh6—f5†
13. Ke3 × e4	Dg2—f2!
14. Dd1—e1	Df2 × d4†
15. Ke4 × f5†	Lf8—e7
16. Kf5 × g4	Dd4 × c4
17. Kg4 × f3	b7—b6

und Schwarz hat das überlegene Spiel.

III (Vgl. I oben.)

8. Lc1—f4	f3 × g2†
9. Kf1 × g2	d7—d6

10. Lf4 × h6	Lf8 × h6
11. Se5—d3	Dh4—h3†
12. Kg2—f2	Lh6—e3†

und Schwarz gewinnt.

IV (Vgl. I S. 266.)

8. Sb1—c3
-----------	------

Dieser von Steinitz angewandte Zug ist noch der beste, den Weiß hat.

8.	d7—d6
9. Se5—d3	f3 × g2†
10. Kf1 × g2	Lf8—g7
11. Sd3—f4	Sb8—c6
12. Lc1—e3	0—0

und das schwarze Spiel dürfte etwas stärker sein.

II. Cochranegambit.

(Vgl. I Salvio-Silberschmidtgambit S. 266.)

6.	f4—f3!
---------	--------

Diese Verteidigung ist eher noch stärker als 6., Sg8—h6.

I

7. Se5 × f7?	Sg8—f6
8. g2—g3

Auf 8. Sf7 × h8 folgt 8., Sf6 × e4; 9. Dd1—e1, f3 × g2† nebst Dh4—h3† und auf 8. g2 × f3 folgt 8., d7—d5 zum Vorteil des Nachziehenden.

8.	Dh4—h3†
9. Kf1—f2

Falls 9. Kf1—e1, so 9., Dh3—g2.

9.	d7—d5
10. Lc4—f1

Fehlerhaft ist 10. Sf7 × h8 wegen 10., Sf6 × e4†; 11. Kf2—e3, Lf8—h6†.

10.	Sf6 × e4†
11. Kf2—e1	Dh3—h5
12. Sf7 × h8	f3—f2†
13. Ke1—e2	Dh5—e5
14. d2—d4	Se4—c3†
15. Ke2—d3	De5—e1

und Schwarz gewinnt.

II (Vgl. I oben.)

7. Lc4 × f7†	Ke8—e7
8. Lf7 × g8

Oder 8. $g2 \times f3$, $d7-d6$; 9. $Lf7 \times g8$, $d6 \times e5$; 10. $Lg8-c4$, $g4 \times f3$ und Schwarz gewinnt.

8.	Th8 \times g8!
9. $g2 \times f3$	d7—d6
10. $Se5 \times g4$	Tg8 \times g4
11. $f3 \times g4$	Lc8 \times g4
12. $Dd1-e1$	Dh4—h3†
13. $Kf1-g1$	Lf8—g7
14. $De1-e3$	Lg4—f3
15. $De3-g5†$	Ke7—f8
16. $Dg5-d8†$	Kf8—f7
17. $Dd8 \times c7†$	Sb8—d7

und Schwarz gewinnt.

III (Vgl. I S. 267.)

7. $g2-g3$	Dh4—h3†
8. $Kf1-f2$	Sg8—f6
9. $d2-d3$

Auf 9. $Lc4 \times f7†$ folgt 9., $Ke8-e7$; 10. $Lf7-b3$, $Dh3-g2†$; 11. $Kf2-e3$, $Lf8-h6†$; 12. $Ke3-d3$, $Th8-f8$ und Schwarz steht besser.

9.	d7—d6!
10. $Se5 \times f7$	d6—d5
11. $Sf7 \times h8$	Dh3—g2†
12. $Kf2-e3$	Sb8—c6
13. $Sh8-f7$	Ke8 \times f7
14. $Lc4 \times d5†$	Sf6 \times d5
15. $e4 \times d5$	Lf8—h6†
16. $Ke3-e4$	f3—f2†

mit Gewinnstellung.

IV (Vgl. I S. 267.)

7. $g2 \times f3$	Sg8—f6
8. $Lc4 \times f7†$

Falls 8. $Se5 \times f7$, so 8., $d7-d5$; 9. $Sf7 \times h8$, $g4 \times f3$; 10. $Dd1 \times f3$, $Lc8-h3†$ und gewinnt.

8.	Ke8—e7
9. $Lf7-c4$	d7—d6
10. $Se5-d3$	g4 \times f3
11. $Sd3-f2$	Lc8—h3†
12. $Kf1-e1$	Lh3—g2
13. $Th1-f1$	Sf6 \times e4
14. $d2-d3$	Lg2 \times f1
15. $Dd1 \times f3$	Dh4 \times f2†
16. $Df3 \times f2$	Se4 \times f2

und Schwarz gewinnt.

V (Vgl. I S. 267.)

7. d2—d4	f3 × g2+
8. Kf1 × g2	Dh4—h3+
9. Kg2—g1	Sg8—h6

A

10. Lc4—f1
Auf 10. Sb1—c3 folgt 10., Sb8—c6	
10.	Dh3—h4
11. Lc1 × h6	Lf8 × h6
12. Dd1 × g4	Dh4 × g4+
13. Se5 × g4	Th8—g8
14. Lf1—e2	Lh6—c1
15. a2—a4	h7—h5

und Schwarz gewinnt.

B (Vgl. A oben.)

10. Dd1—d3	Dh3 × d3
11. c2 × d3	d7—d6
12. Lc1 × h6	Lf8 × h6
13. Se5 × f7	Lh6—e3+
14. Kg1—g2	Th8—f8
15. Th1—f1	Le3 × d4

und Schwarz gewinnt.

III. Salvio-gambit.

(Vgl. I Salvio-Silberschmidt-gambit S. 266.)

6.	Sg8—f6?
Diese Verteidigung führt nur zum Ausgleich.	
7. Dd1—e1!	Dh4 × e1+
8. Kf1 × e1

I

8.	Sf6 × e4
9. Lc4 × f7+!

Falls 9. Se5 × f7?, so 9., Se4—d6! zum Vorteil des Nachziehenden.

9.	Ke8—e7
10. Lf7—h5	g4—g3
11. h2—h3	d7—d6
12. Se5—d3	Lf8—h6
13. Sb1—c3	Se4 × c3
14. d2 × c3	Th8—f8
15. Th1—f1 und Weiß steht etwas besser.	

II (Vgl. I S. 269.)

- | | | |
|-----|-----------------------------|----------|
| 8. | | d7—d6! |
| 9. | Se5 × f7 | d6—d5 |
| 10. | Lc4 × d5 | Sf6 × d5 |
| 11. | Sf7 × h8 | Sd5—f6 |
| 12. | d2—d3 | Lf8—g7 |
| 13. | c2—c3 | Lg7 × h8 |
| 14. | Lc1 × f4 | c7—c6 |
| 15. | Sb1—d2 mit gleichem Spiele. | |

Parteien zum Philidor- und Salvio Gambit.

Nr. 55.

(Gespielt im Berliner Turnier 1881.)

M. Tschigorin. Dr. C. Schmid.

- | Weiß. | Schwarz. |
|-----------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5 × f4 |
| 3. Sg1—f3 | g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | Lf8—g7 |
| 5. d2—d4 | d7—d6 |
| 6. 0—0 | h7—h6 |
| 7. c2—c3 | Sg8—e7 |

Am besten geschieht 7., De7.

- | | |
|----------|-------|
| 8. g2—g3 | g5—g4 |
|----------|-------|

Hier kam es für Schwarz in Betracht, den Gambitbauern zurückzugeben und zu rochieren.

- | | |
|------------|--------|
| 9. Sf3—h4 | f4—f3 |
| 10. Sb1—a3 | 0—0 |
| 11. Lc1—f4 | Sb8—c6 |
| 12. h2—h3 | Sc6—a5 |

Besser war 12., Kh8.

- | | |
|--------------|----------|
| 13. Dd1—d2 | Sa5 × c4 |
| 14. Sa3 × c4 | h6—h5 |
| 15. Lf4—h6 | Se7—g6? |
| 16. Sh4—f5 | Lc8 × f5 |
| 17. e4 × f5 | Sg6—h8 |
| 18. Lh6 × g7 | Kg8 × g7 |
| 19. h3 × g4 | h5 × g4 |

Nach diesem Zuge ist das schwarze Spiel schnell verloren, besser war 19., f6.

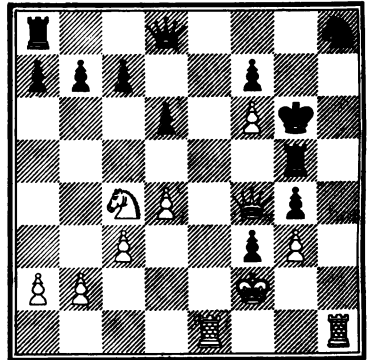
- | | |
|------------|--------|
| 20. Dd2—f4 | Tf8—g8 |
| 21. Ta1—e1 | Kg7—h7 |
| 22. Kg1—f2 | Tg8—g5 |

- | | |
|-------------|--------|
| 23. Tf1—h1† | Kh7—g7 |
|-------------|--------|

- | | |
|-------------|--------|
| 24. f5—f6†! | Kg7—g6 |
|-------------|--------|

Natürlich darf der Bauer wegen 25. Th7† nicht genommen werden.

Stellung nach dem 24. Zuge.



- | | |
|-------------|------|
| 25. Th1—h7! | |
|-------------|------|

Mit diesem eleganten Manöver entscheidet Weiß die Partie zu seinen Gunsten.

- | | |
|----------|----------|
| 25. | Dd8 × f6 |
|----------|----------|

Auf 25., Kh7: folgt 26. Dg5; Sg6; 27. Th1†, Kg8; 28. Th8†, Kh8; 29. Dh6†, Kg8; 30. Dg7†.

- | | |
|---------------|-------------------|
| 26. Th7—h6† | Kg6 × h6 |
| 27. Df4 × f6† | und Weiß gewinnt. |

Nr. 56.

W. Steinitz. A. Anderssen.

- | Weiß. | Schwarz. |
|----------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5 × f4 |

3. Sg1—f3 g7—g5
 4. Lf1—c4 g5—g4
 5. Sf3—e5 Dd8—h4†
 6. Ke1—f1 Sg8—h6
 7. d2—d4 d7—d6?

Stärker ist 7., f3.

8. Se5—d3 f4—f3
 9. g2—g3 Dh4—e7
 10. Sb1—c3 Lc8—e6
 11. d4—d5 Le6—c8
 12. e4—e5?

Das hiermit eingeleitete Offizieropfer ist nicht korrekt. Weiß sollte lieber 12. Lf4 nebst Dd2 und Te1 spielen, womit er das überlegene Spiel erlangen würde.

12. d6 × e5
 13. Sd3 × e5 De7 × e5
 14. Lc1—f4 De5—g7
 15. Sc3—b5 Lf8—d6!
 16. Dd1—e1†

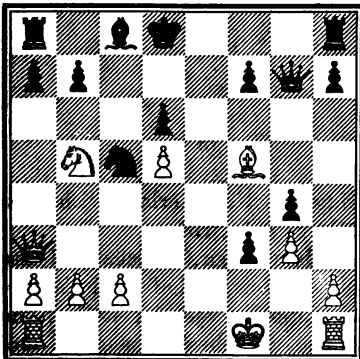
Bei 16. Ld6; cd; 17. Sc7†, Kd8; 18. Sa8; Sf5; 19. Dd2, Te8 erhält Schwarz ein siegreiches Angriffs spiel.

16. Ke8—d8
 17. Lf4 × d6 c7 × d6
 18. De1—b4 Sh6—f5
 19. Lc4—d3

Etwas besser war 19. Te1.

19. Sb8—a6
 20. Db4—a3 Sa6—c5
 21. Ld3 × f5

Stellung nach dem 21. Zuge von Weiß.



21. Dg7—h6!!

Eine tiefdurchdachte, glänzende Opferkombination, mit der Schwarz sich den Gewinn sichert.

22. Lf5—d3

Der Läufer muß das Feld e2 decken, weil sonst der Zug 22., Dd2 sofort verderblich wird.

22. Th8—e8!

Jetzt wäre 22., Dd2 nutzlos wegen 23. Tg1.

23. h2—h4 Dh6—d2

24. Th1—g1 Te8—e2

Aufgegeben.

Nr. 57.

(Gespielt in dem Wettkampf 1872.)

W. Steinitz J. H. Zukertort.
 Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5
 2. f2—f4 e5 × f4
 3. Sg1—f3 g7—g5
 4. Lf1—c4 g5—g4
 5. Sf3—e5 Dd8—h4†
 6. Ke1—f1 Sg8—h6
 7. d2—d4 f4—f3
 8. Sb1—c3 d7—d6
 9. Se5—d3 Lf8—g7?

Besser ist 9., fg† (vgl. S. 267 IV). Nach dem Läuferzuge gewinnt Weiß einen wesentlichen Vorsprung in der Entwicklung.

10. g2—g3! Dh4—d8

11. Sd3—f4 0—0

12. h2—h3 Sb8—c6

13. Sf4—h5

Der Springer nimmt hier eine den Gegner stark belästigende Stellung ein.

13. g4 × h3

14. Sc3—d5!

Beginn eines ausgezeichneten Manövers.

14. Sh6—g4

15. c2—c3

Nachdem der Springer von h6 fortgezogen ist, wird die Deckung des d-Bauern notwendig.

15. Sc6—e7

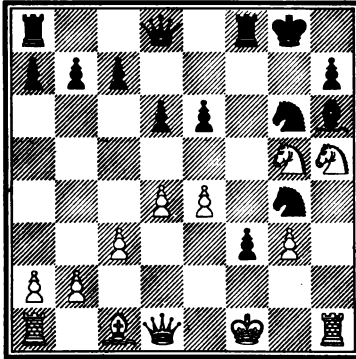
16. Sd5—f4 Se7—g6
17. Sf4 × h3 Lc8—e6

Schwarz will hiermit der Drohung
18. Sg5 nebst 19. Sh7: begegnen.

18. Lc4 × e6 f7 × e6
19. Sh3—g5 Lg7—h6!

Eine hübsche Kombination von
Schwarz, die aber an dem korrekten
Gegenspiel scheitert.

Stellung nach dem 19. Zuge.



20. Dd1—b3!

Auf 20. Se6? würde Schwarz 20.,
Lel!; 21. Del!; De7!; 22. Sf8!; De4!;
23. Dd2, f2; 24. Th3, Taf8: spielen
und in Vorteil kommen.

20. Lh6 × g5
21. Db3 × e6† Tf8—f7

22. De6 × g4 Lg5 × c1
23. Ta1 × c1 Dd8—e8
24. c3—c4 d6—d5?

Ein Fehler. Nur wenn Weiß in
die Falle ginge, wäre der Zug gut.
Schwarz sollte 25., De7 nebst
Te8 oder 24., Da4 spielen.

25. e4—e5!

Auf 25. cd? folgt 25., Db5†
und auf 25. ed? 25., De2†.

25. d5 × c4
26. Tc1 × c4 De8—b5
27. b2—b3 Db5—a6
28. Sh5—f6† Tf7 × f6
29. e5 × f6 Da6 × f6
30. Tc4 × c7 Ta8—e8
31. Dg4—d7 Df6—a6†
32. Tc7—c4 Te8—e7
33. Dd7—d5† Kg8—g7
34. Th1—h2 b7—b5?

Dieser Fehlzug beschleunigt das
Verderben.

35. Tc4—c6 Da6—b7
36. Th2 × h7†!

Eine hübsche Schlußkombination.

36. Kg7 × h7
37. Dd5—h5† Kh7—g8
38. Tc6 × g6† Te7—g7
39. Tg6—h6 Kg8—f8
40. Th6—h8† Aufgegeben.

Fünfte Fortsetzung.

Das Muziogambit.

(Vgl. erste Fortsetzung S. 249.)

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5 × f4
3. Sg1—f3 g7—g5
4. Lf1—c4 g5—g4

Wenn Weiß den angegriffenen Springer fortzieht, erlangt Schwarz,
wie wir gesehen haben, einen übermächtigen Angriff.

Wir wollen nun diejenigen Spiele betrachten, welche auf der
Idee des Figuropfers beruhen, und welche man gewöhnlich als Muzio-
gambit bezeichnet; diese Bezeichnung ist üblich, weil der italienische
Schachschriftsteller Salvio 1634 in seinem Schachwerke angab, daß

ihm diese Spielart von einem gewissen Signor Muzio mitgeteilt worden ist. Die ältesten Spuren derselben finden sich bereits in den Handschriften Polerios um 1590.

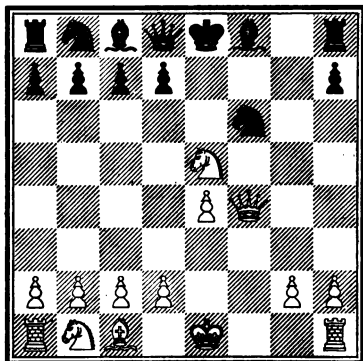
I

5. Lc4 × f7†
.....

Das Läuferopfer ist erst in neuester Zeit genauer analysiert worden. Es giebt dem Anziehenden einen heftigen Angriff, der aber bei korrekter Verteidigung nicht durchdringt.

5. Ke8 × f7
6. Sf3—e5† Kf7—e8
7. Dd1 × g4 Sg8—f6!
8. Dg4 × f4

Stellung nach dem 8. Zuge von Weiß.



A

8. Lf8—d6?

Früher hielt man mit Unrecht diesen Zug für unbedingt siegreich. Neuere Forschungen haben das Gegenteil bewiesen.

9. 0—0 Th8—f8
10. d2—d4 Sb8—c6
11. Df4—h6!

a

11.	Ld6—e7
12. Se5—g4	d7—d6
13. Sg4 × f6†	Le7 × f6
14. e4—e5!	d6 × e5
15. Lc1—g5	Dd8 × d4†
16. Kg1—h1	Lf6—e7
17. Dh6—h5†	Ke8—d7
18. Tf1 × f8	Le7 × f8
19. Dh5—f7†	Lf8—e7
20. Sb1—c3	Dd4—d6
21. Ta1—d1 und Weiß gewinnt.	

b (Vgl. a oben.)

11.	Sc6 × e5
12. d4 × e5	Ld6 × e5
13. Lc1—g5	Le5 × b2
14. e4—e5!	Lb2—d4†
15. Kg1—h1	Ld4 × e5
16. Sb1—d2	Le5 × a1
17. Tf1 × a1	d7—d5
18. Ta1—e1† und Weiß hat einen siegreichen Angriff.	

B (Vgl. A S. 273.)

8.	d7—d6!
Hiermit wendet Schwarz das Spiel zu seinen Gunsten.	
9. Se5—f3	Th8—g8!
10. 0—0	Tg8—g4
11. Df4—e3	Tg4 × e4
12. De3—g5	Lc8—e6
13. Sb1—c3	Te4—g4
14. Dg5—e3	Ke8—d7

und Schwarz gewinnt.

II (Vgl. I S. 273.)

5. 0—0

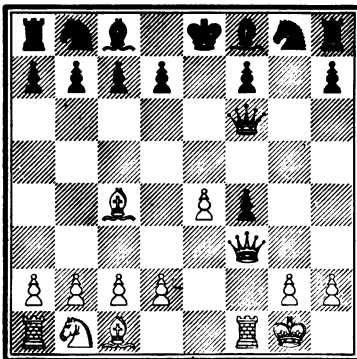
Die Rochade gewährt dem Gambitgeber einen nachhaltigeren Angriff als die anderen Fortsetzungen, Schwarz wird aber bei bester Verteidigung wahrscheinlich dem Angriff widerstehen und mit einem zum Siege genügenden materiellen Übergewicht aus dem Kampfe hervorgehen.

5. g4 × f3
6. Dd1 × f3

A

6.	Dd8—e7?
7. Df3 × f4!	De7—c5†
8. d2—d4	Dc5 × d4†
9. Lc1—e3	Dd4 × c4
10. Df4—e5†	Sg8—e7
11. De5 × h8	Dc4 × e4
12. Le3—h6	Se7—g6
13. Dh8—g8 und Weiß gewinnt.	

Stellung nach dem 6. Zuge.



B (Vgl. A oben.)

6. Dd8—f6!

a

7. e4—e5	Df6 × e5
8. d2—d3	Lf8—h6
9. Sb1—c3	Sg8—e7
10. Lc1—d2	Sb8—c6!
11. Ta1—e1	De5—f5!

Dieser ausgezeichnete Damenzug, welcher zum Gewinn führt, rührt von L. Paulsen her.

1

12.	Sc3—d5	Ke8—d8
13.	Ld2—c3	Th8—e8!
14.	Sd5—f6
Falls 14.	Lc3—f6, so 14., Lh6—g5.	
14.	Te8—f8
15.	g2—g4	Df5—g6
16.	h2—h4	d7—d5!
17.	Lc4 × d5	Lc8 × g4
18.	Df3 × g4	Dg6 × g4†
19.	Sf6 × g4	Tf8—g8
20.	Ld5—f3	f7—f5 und gewinnt.

2 (Vgl. 1 oben.)

12.	Te1—e4	0—0!
13.	Ld2 × f4	Lh6—g7!
14.	Df3—e2	d7—d5
15.	Lf4 × c7	Df5—g5
16.	h2—h4	Dg5—g6
17.	Sc3 × d5	Se7 × d5
18.	Lc4 × d5	Lc8—f5
19.	Te4—f4	Lf5—e6
20.	Ld5 × e6	f7 × e6

und Schwarz gewinnt.

b

7. d2—d3 d7—d5
 Auch 7., Lf8—h6; 9. Sb1—c3, Sg8—e7; 10. Lc1 × f4, Lh6 × f4; 11. Df3 × f4, Df6 × f4; 12. Tf1 × f4, f7—f5!; 13. e4 × f5, c7—c6!; 14. Ta1—e1, Ke8—d8; 15. Lc4—f7, d7—d5 ist für Schwarz vorteilhaft.

8.	Lc4 × d5	c7—c6
9.	Ld5—b3	Lc8—e6

und Schwarz wird zur langen Rochade kommen, ohne daß Weiß ihm etwas anhaben kann.

III (Vgl. I S. 273.)

5.	d2—d4	g4 × f3
6.	Dd1 × f3	d7—d5!
7.	Lc4 × d5	Sg8—f6
8.	0—0	c7—c6!
9.	Ld5 × f7†

Der Rückzug des Läufers würde gänzlichen Verzicht auf Angriff bedeuten.

9.	Ke8 × f7
10.	Df3 × f4	Lf8—g7

- | | |
|-------------|--------|
| 11. e4—e5 | Th8—f8 |
| 12. e5 × f6 | Kf7—g8 |
- und Schwarz ist aus aller Gefahr.

IV (Vgl. I S. 273.)

- | | |
|--------------|-----------|
| 5. Sb1—c3 | g4 × f3 |
| 6. Dd1 × f3 | d7—d5! |
| 7. Lc4 × d5 | c7—c6 |
| 8. Ld5 × f7† | Ke8 × f7 |
| 9. d2—d4 | Sg8—f6 |
| 10. e4—e5 | Lf8—g7! |
| 11. Lc1 × f4 | Th8—e8 |
| 12. Lf4—g5 | Dd8 × d4 |
| 13. Lg5 × f6 | Lc8—g4 |
| 14. Df3—f2 | Dd4 × f2† |
| 15. Ke1 × f2 | Lg7 × f6 |
| 16. e5 × f6 | Sb8—d7 |
- und Schwarz gewinnt.

Partieen zum Muziogambit.

Nr. 58.

W. Steinitz. A. Anderssen.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5 × f4 |
| 3. Sg1—f3 | g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | g5—g4 |
| 5. 0—0 | g4 × f3 |
| 6. Dd1 × f3 | Dd8—e7 |

Besser ist 6., Df6.

- | | |
|----------|------|
| 7. d2—d4 | |
|----------|------|

Statt dessen ist 7. Df4: vorzuziehen
(vgl. S. 274 II A.)

- | | |
|-----------|----------|
| 7. | Sb8—c6! |
| 8. Sb1—c3 | Sc6 × d4 |
| 9. Df3—d3 | |

Wir halten 9. Df2 für stärker.

- | | |
|---------------|----------|
| 9. | Sd4—e6 |
| 10. Sc3—d5 | De7—c5† |
| 11. Kg1—h1 | b7—b5! |
| 12. Lc4—b3 | Lf8—h6 |
| 13. Lc1—d2 | De5—f8 |
| 14. Dd3—c3 | Df8—g7 |
| 15. Sd5 × c7† | Se6 × c7 |
| 16. Dc3 × c7 | Sg8—e7 |

- | | |
|------------|--------|
| 17. Ld2—c3 | f7—f6? |
|------------|--------|

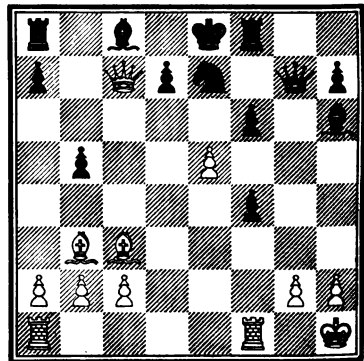
Schwarz übersieht wohl den folgenden Zug von Weiß, sonst hätte er 17., Df8; 18. Lh8:, Dh8: gespielt, womit sich das Spiel ziemlich gut verteidigen läßt, denn die Fortsetzung 19. Ld5, Sd5:; 20. ed, Df6 scheint für Schwarz nicht gefährlich zu sein.

- | | |
|------------|------|
| 18. e4—e5! | |
|------------|------|

Hiermit wendet Weiß das Spiel zu seinen Gunsten.

- | | |
|----------|--------|
| 18. | Th8—f8 |
|----------|--------|

Stellung nach dem 18. Zuge.



19. Ta1—e1?

Hier übersieht Weiß den einfachen Weg zum Gewinn mittels 19. La5!, La6; 20. Td1, Sg6; 21. e6, Se5; 22. ed† oder 19., Sc6; 20. Ld5, Sa5; 21. La8; La6; 22. Da5: u. s. w.

19. Lc8—a6

20. e5 × f6 Tf8 × f6

21. Lc3—b4 Tf6—c6!

Schwarz verteidigt sich, nachdem er der Gefahr entronnen, mit großer Umsicht.

22. Dc7—a5 Lh6—g5

23. Lb4 × e7 Lg5 × e7

24. Tf1 × f4 Tc6—f6

25. Da5—c3 Ke8—d8

26. Dc3—a5† Kd8—c8

27. Lb3—d5 Ta8—b8

28. Tf4—e4 Tb8—b6!

Dies geschieht, um dem König das Feld b8 frei zu machen.

29. h2—h3 Tf6—e6!

Das Qualitätsopfer ist völlig korrekt.

30. Ld5 × e6 d7 × e6

31. a2—a4 b5—b4

32. Da5—h5 Le7—d8

33. Te1—d1 Dg7—e7

Der Angriff von Weiß ist jetzt abgeschlagen.

34. Te4—d4 Ld8—c7

35. Td4—g4 Kc8—b7

36. Tg4—g8 Tb6—c6

37. Dh5—f3 La6—c4!

38. Tg8—g4 Lc4—d5

39. Df3—e2 De7—d6

40. Kh1—g1 Dd6—h2†

41. Kg1—f1 Lc7—b6

und Schwarz gewinnt.

Auf 42. Td4 entscheidet 42., Dh1†.

Nr. 59.

de la Bour-
Mac Donnell. donnais.
Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 e5 × f4

3. Sg1—f3 g7—g5

4. Lf1—c4 g5—g4

5. Sb1—c3 g4 × f3

6. Dd1 × f3 Lf8—h6?

Ein schwerer Eröffnungsfehler. Der richtige Zug ist 6., d7—d5 (vgl. S. 276 IV.)

7. d2—d4 Sb8—c6

8. 0—0 Sc6 × d4

9. Lc4 × f7†! Ke8 × f7

10. Df3—h5† Kf7—g7

11. Lc1 × f4

Weiß hat den Fehler des Gegners mittels der Opferkombination im 9. Zuge genial ausgenutzt und steht trotz des Verlustes von zwei Figuren jetzt auf Gewinn.

11. Lh6 × f4

12. Tf1 × f4 Sg8—f6

13. Dh5—g5† Kg7—f7

14. Ta1—f1 Kf7—e8

15. Tf4 × f6 Dd8—e7

16. Sc3—d5 De7—c5

17. Kg1—h1 Sd4—e6

18. Tf6 × e6†! d7 × e6

19. Sd5—f6† Aufgegeben.

Dritte Spielart.

Königsläufergambit.

(Vgl. erste Spielart S. 244.)

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 e5 × f4

3. Lf1—c4

Das Läufergambit ist, soweit man nach bisherigen Untersuchungen schließen darf, besser als das Springergambit und führt zum Rück-

gewinn des Gambitbauern, ohne daß Schwarz dafür andere Vorteile erlangt.

Wenn Weiß den Läufer nur bis e2 zieht — sogenanntes eingeschränktes Läufergambit —, so erhält Schwarz mit 3., f7—f5!; 4. e4—e5, d7—d6; 5. d2—d4!, Dd8—h4†; 6. Ke1—f1, Sb8—c6; 7. Sg1—f3, Dh4—h6; 8. Le2—b5, a7—a6; 9. Lb5×c6†, b7×c6; 10. g2—g3, Dh6—h3†; 11. Kf1—f2, f4×g3†; 12. h2×g3, Dh3—g4; 13. Th1—h4, Dg4—g6; 14. d4—d5, Lc8—b7 das etwas bessere Spiel.

Ebenso ist eine andere Abart des Läufergambits, 3. Lf1—b5 wenig zu empfehlen. Schwarz spielt darauf am besten 3., c7—c6; 4. Lb5—a4, f7—f5; 5. Dd1—e2, f5×e4; 6. De2—h5†, g7—g6; 7. Dh5—e5†, Dd8—e7; 8. De5×h8, Sg8—f6 oder 5. e4×f5, Dd8—h4†; 6. Ke1—f1, f4—f3 und ist in beiden Fällen im Vorteil.

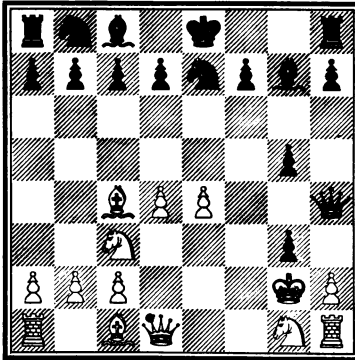
Erste Verteidigung.

3. Dd8—h4†

Dieser älteren, jetzt nicht mehr beliebten Verteidigung hat man den Namen der „klassischen Verteidigung“ beigelegt.

4. Ke1—f1 g7—g5
5. Sb1—c3 Lf8—g7
6. d2—d4 Sg8—e7
7. g2—g3!

Stellung nach dem 8. Zuge von Weiß.



Die hiermit eingeleitete geistreiche Kombination, welche dem Anziehenden ein ungemein starkes Angriffsspiel verschafft, rührt von dem berühmten Theoretiker Dr. Max Lange her. Die eingehenden Untersuchungen und ausgezeichneten Analysen desselben haben die früher verbreitete Auffassung, daß die klassische Verteidigung siegreich sei, zerstört und dem Läufergambit zu berechtigtem Ansehen verholfen.

7. f4×g3
8. Kf1—g2!

I

8. Dh4—h6
Es drohte Damenverlust durch h2×g3.
9. h2×g3 Dh6—g6
10. Sg1—f3 h7—h6
11. Sc3—d5! Se7×d5
12. e4×d5 d7—d6

- | | |
|--|----------|
| 13. Dd1—e2† | Ke8—d8 |
| 14. Lc1 × g5† | h6 × g5 |
| 15. Th1 × h8† | Lg7 × h8 |
| 16. Ta1—e1 und Weiß hat das bessere Spiel. | |

II (Vgl. I S. 278.)

- | | |
|---|----------|
| 8. | g5—g4! |
| Auf 8. d7—d6 folgt 9. h2 × g3, Dh4—g4; 10. Lc4—e2, Dg4—d7; 11. Lc1 × g5 zum Vorteil des Anziehenden. | |
| 9. h2 × g3 | Dh4—f6 |
| 10. Dd1 × g4 | d7—d5 |
| 11. e4—e5 | Lc8 × g4 |
| 12. e5 × f6 | Lg7 × f6 |
| 13. Sc3—d5 | Se7 × d5 |
| 14. Lc4 × d5 | c7—c6 |
| 15. Ld5—f3 | Lg4—f5 |
| 16. c2—c3 und Weiß hat das etwas bessere Spiel. | |

Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 278.)

- | | |
|--|---------|
| 3. | g7—g5 |
| Auch diese Verteidigung ist ungenügend. | |
| 4. h2—h4 | g5—g4! |
| 5. d2—d4 | |
| Verwerflich ist 5. Dd1 × g4 wegen 5., d7—d5. | |
| 5. | Lf8—h6 |
| Oder 5., Lf8—e7; 6. Lc1 × f4, Le7 × h4†; 7. g2—g3, Lh4—e7; 8. c2—c3, h7—h5; 9. Dd1—b3, Th8 × h7; 10. Th1 × h5! und Weiß ist im Vorteil. | |
| 6. Sb1—c3 | d7—d6 |
| 7. Dd1—d3 | Sg8—f6 |
| 8. Sg1—e2 | Sf6—h5 |
| 9. g2—g3 | f4—f3 |
| 10. Lc1 × h6 | f3 × e2 |
| 11. Ke1 × e2 und Weiß steht auf Gewinn. | |

Dritte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 278.)

- | | |
|--|--------|
| 3. | Sg8—f6 |
| Der Springerzug nach f6 gewährt eine sichere Verteidigung. | |

I

- | | |
|---|------|
| 4. Sb1—c3 | |
| Diesen Zug halten wir für nicht ganz so gut wie 4. d2—d3 (siehe II S. 280.) | |

A

4.	Sb8—c6!
5. Sg1—f3	Lf8—b4
6. e4—e5

Auf 6. 0—0 folgt ebenfalls 6., 0—0 mit mindestens gleichem Spiele.

6.	d7—d5!
7. Lc4—b5	Sf6—e4
8. 0—0	0—0
9. Sc3—e2	Lc8—g4
10. d2—d3	Lb4—c5†
11. d3—d4	Lc5—b6
12. Lc1 × f4	f7—f6
13. c2—c3	f6 × e5
14. Lb5 × c6	b7 × c6
15. Sf3 × e5	Lg4 × e2
16. Dd1 × e2	c6—c5

und Schwarz steht etwas besser.

B (Vgl. A oben.)

4.	Lf8—b4?
---------	---------

Auf diesen Zug kommt Weiß in Vorteil.

5. e4—e5	d7—d5
6. Lc4—b5†!	c7—c6
7. e5 × f6	c6 × b5
8. Dd1—e2†	Lc8—e6
9. De2 × b5†	Sb8—c6
10. Sg1—f3	Dd8 × f6
11. Db5 × b7	Ta8—c8
12. Sc3 × d5	Df6—f5
13. Sd5—c7†	Tc8 × c7
14. Db7 × c7	Df5—e4†
15. Ke1—d1	0—0
16. d2—d3	De4—g6
17. Dc7 × f4	und Weiß hat das bessere Spiel.

II (Vgl. I S. 279.)

4. d2—d3!	d7—d5
5. e4 × d5	Sf6 × d5
6. Dd1—e2†	Lc8—e6
7. Lc4 × d5	Dd8 × d5
8. Lc1 × f4	Lf8—c5
9. Sg1—f3

Unvorteilhaft ist 9. Lf4 × c7 wegen 9., Lc5 × g1; 10. Lc7 × b8, Lg1—d4; 11. c2—c3, Ta8 × b8; 12. c3 × d4, Dd5 × d4 u. s. w.

9.	c7—c6
10. Sb1—c3	mit gleichem Spiele.

III (Vgl. I S. 279.)

4. e4—e5?	d7—d5!
5. Lc4—b3	Sf6—e4
6. Sg1—f3	Lc8—g4
7. 0—0

Falls 7. d2—d3, so 7., Lg4 × f3; 8. Dd1 × f3, Dd8—h4†;
9. g2—g3, f4 × g3 und Schwarz steht auf Gewinn.

7.	Sb8—c6
8. Lb3—a4

Auf 8. d2—d4 folgt 8., Sc6 × d4.

8.	g7—g5
9. La4 × c6†	b7 × c6
10. d2—d4	c6—c5
11. c2—c3	Lf8—e7
12. b2—b4	c5 × b4
13. c3 × b4	0—0
14. Dd1—b3	Ta8—b8

und Schwarz hat das weitaus bessere Spiel.

Vierte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 278.)

3.	b7—b5?
---------	--------

Diese Verteidigung ist veraltet und unvorteilhaft für Schwarz.

4. Lc4 × b5	Dd8—h4†
5. Ke1—f1	Lc8—b7
6. Sb1—c3	g7—g5
7. Sg1—f3	Dh4—h5
8. d2—d4	Lf8—g7
9. d4—d5	Sg8—e7
10. h2—h4	h7—h6
11. Lb5—e2	Dh5—g6
12. Sc3—b5	Sb8—a6
13. d5—d6 und Weiß hat das bessere Spiel.	

Fünfte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 278.)

3.	d7—d5
---------	-------

Dieses Gegengambit bildet gegenwärtig die beliebteste Verteidigung gegen das Läufergambit. Die Frage, ob Schwarz mit 3., d7—d5 das bessere Spiel bekommt, ist theoretisch noch nicht entschieden, indessen steht so viel fest, daß Weiß gegen diese Verteidigung einen sehr schweren Stand hat. In der praktischen Partie liegen unseres Erachtens die Chancen im allgemeinen auf Seiten des Nachziehenden, denn das Gegengambit verschafft ihm den Angriff, und die Partie gestaltet sich außerordentlich verwickelt, kombinationsreich

und schwierig; in solchen Fällen pflegt aber der Angriff sich leichter zu spielen als die Verteidigung, und insofern glauben wir, daß in der Mehrzahl der Partien der Erfolg für den Zug 3., d7—d5 sprechen wird. Daß aber damit kein Beweis der theoretischen Überlegenheit von Schwarz in diesem Spiele geliefert werden kann, liegt auf der Hand.

I

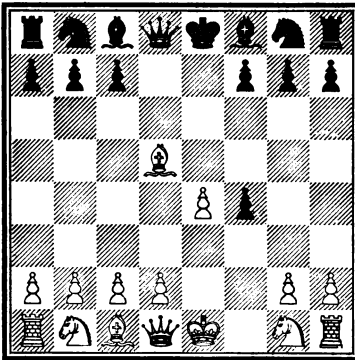
4. e4 × d5?

Mit dem Bauern zu nehmen, ist schon deshalb schlecht, weil Weiß dann einen Doppelbauern bekommt.

4.	Dd8—h4†
5. Ke1—f1	Lf8—d6
6. d2—d4	Sg8—e7
7. Lc4—b3	g7—g5
8. c2—c4	b7—b6
9. Sb1—c3	Lc8—f5
10. Sg1—f3	Dh4—h5
11. h2—h4	h7—h6
12. Sc3—b5	Sb8—d7

und Schwarz hat das bessere Spiel.

Stellung nach dem 4. Zuge von Weiß.



II (Vgl. I oben.)

4. Lc4 × d5!

A

4. Sg8—f6

Mit diesem Zuge spielt Schwarz weniger auf Angriff als mit 4., Dd8—h4† (siehe B unten), was gewöhnlich geschieht. Der Springerzug giebt ein gleiches Spiel.

5. Sb1—c3 Lf8—b4

6. Sg1—f3

Es kann auch 6. Sg1—e2 ohne Nachteil geschehen.

6.	Lb4 × c3
7. d2 × c3	c7—c6
8. Ld5—c4	Dd8 × d1†
9. Ke1 × d1	0—0
10. Lc1 × f4 und die Spiele stehen gleich.	

B (Vgl. A oben.)

4.	Dd8—h4†
5. Ke1—f1	g7—g5

a

6. Sg1—f3 Dh4—h5

7. h2—h4 Lf8—g7!

Fehlerhaft ist 7., h7—h6 wegen 8. Ld5 × f7†!, Dh5 × f7;

9. Sf3—e5, Df7—f6; 10. Dd1—h5†, Ke8—d8; 11. Se5—f7†.

8. Kf1—f2 g5—g4

9. Sf3—g5 g4—g3†

10. Kf2—e1 Dh5 × d1†

11. Ke1 × d1 Lc8—g4†

12. Kd1—e1 Sb8—c6

1

13. Ld5 × f7† Ke8—e7

14. Lf7—b3 Sc6—d4

15. c2—c3 Sd4—e2

16. Sb1—a3 h7—h6

und Schwarz hat das bessere Spiel.

2

13. Ld5 × c6† b7 × c6

14. Sb1—c3 Sg8—f6

15. d2—d3 Sf6—h5

16. Sc3—e2 Lg7—e5!

17. d3—d4 Lg4 × e2

18. d4 × e5 Le2—g4

19. Th1—f1 h7—h6

20. Sg5—h3 Lg4 × h3

21. g2 × h3 0—0—0

und Schwarz ist im Vorteil.

b (Vgl. a oben.)

6. Sb1—c3 Lf8—g7

7. d2—d4 Sg8—e7

8. Sg1—f3 Dh4—h5

9. h2—h4 h7—h6

1

10. e4—e5 0—0

11. Ld5—e4!

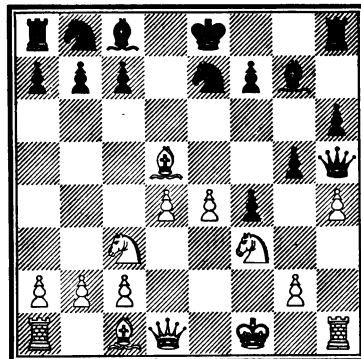
Prof. Berger in Graz hat diesen Zug empfohlen. Auf 11.

Kf1—g1? folgt 11., g5—g4;

12. Sf3—e1, Tf8—d8; 13. Ld5—e4, Lg7 × e5.

11. c7—c5

Stellung nach dem 9. Zuge.



- | | |
|-----------------------------------|-----------|
| 12. Sc3—e2 | Sb8—c6 |
| 13. Kf1—g1 | Sc6 × d4 |
| 14. h4 × g5 | Sd4 × f3† |
| 15. Le4 × f3 | Dh5 × g5 |
| 16. Lc1 × f4 mit gleichem Spiele. | |

2 (Vgl. 1 S. 283.)

- | | |
|------------|-------|
| 10. Kf1—g1 | g5—g4 |
|------------|-------|

Rosenthal empfiehlt 10., Dh5—g6, worauf aber der von Salvioli angegebene Zug 11. Ld5—c4 dem Anziehenden das bessere Spiel verschaffen dürfte. Geschieht darauf 11., Lc8—g4, so folgt dann 12. Sc3—b5, Sb8—a6; 13. Lc4—d3, Dg6—b6; 14. c2—c3.

- | | |
|-------------|-------|
| 11. Sf3—e1! | f4—f3 |
| 12. g2 × f3 | |

Weniger gut ist 12. Lc1—e3 wegen 12., Sb8—c6; 13. g2—g3, f7—f5; 14. e4—e5, f5—f4; 15. Le3 × f4, Lc8—f5.

- | | |
|--------------|----------|
| 12. | g4 × f3 |
| 13. Kg1—f2 | Sb8—c6 |
| 14. e4—e5 | Lc8—f5 |
| 15. Ld5 × f3 | Dh5—g6 |
| 16. Th1—g1 | Dg6—h7 |
| 17. Le1—e3 | 0—0—0 |
| 18. Lf3 × c6 | Se7 × c6 |
| 19. Dd1—f3 | Th8—g8 |
| 20. Sc3—e2 | Lf5—e4! |

mit gleichem Spiele. Den Läuferzug nach e4 hat Dr. Schmid in Dresden empfohlen.

3 (Vgl. 1 S. 283.)

- | | |
|------------|--------|
| 10. Dd1—d3 | c7—c6 |
| 11. Ld5—b3 | Lc8—g4 |
| 12. Sc3—e2 | Sb8—a6 |

mit gleichem Spiele.

c (Vgl. a S. 283.)

- | | |
|-----------|-------|
| 6. Dd1—f3 | c7—c6 |
| 7. g2—g3 | |

Mit 7. Df3—c3 gewinnt Weiß zwar einen Bauern, da Schwarz 7., f7—f6 spielen muß, bekommt aber eine ungünstige Stellung, besonders ist die Dame fortwährenden Angriffen ausgesetzt.

- | | |
|----------------------------------|----------|
| 7. | Lc8—h3† |
| 8. Kf1—e1 | Dh4—g4 |
| 9. Df3 × g4 | Lh3 × g4 |
| 10. Ld5—b3 | f4 × g3 |
| 11. h2 × g3 mit gleichem Spiele. | |

Sechste Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 278.)

3.

f7—f5

Das Gegengambit des Königsläuferbauern ist gegenwärtig nicht gerade beliebt, obwohl es an Korrektheit gegen d7—d5 nicht nachsteht.

Der Anziehende wird auch bei dieser Spielart mit großer Vorsicht verfahren müssen, um Nachteil zu vermeiden.

I

4. Sb1—c3

Diesen Zug hält Sörensen für den besten. Wir sind der Ansicht, daß 4. Dd1—e2 (siehe II unten) ebenso gut ist.

4.

5. Ke1—f1

6. Sc3×e4

7. Sg1—f3

8. Dd1—e1

9. Se4—g5

10. De1—e5

11. Lc4—e2

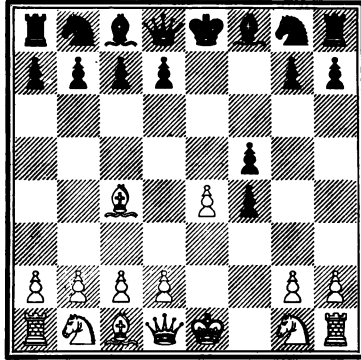
12. Sg5—h3

13. De5×h5

14. g2×h3

15. d2—d3

Stellung nach dem 3. Zuge.



Dd8—h4†

f5×e4

c7—c6

Dh4—h5

Ke8—d8

d7—d5

Sg8—f6

h7—h6

Lc8×h3

Sf6×h5

Sb8—d7

Lf8—d6

mit gleichem Spiele.

II (Vgl. I oben.)

4. Dd1—e2

5. Ke1—d1

6. De2×e4†

Dd8—h4†

f5×e4

Lf8—e7

A

7. d2—d4

8. De4×f4

9. Lc1×f4

10. Lc4—d3

11. Sg1—e2

12. c2—c3

Sg8—f6

Dh4×f4

d7—d5

Lc8—g4†

Sb8—c6

0—0—0

und die Spiele stehen gleich.

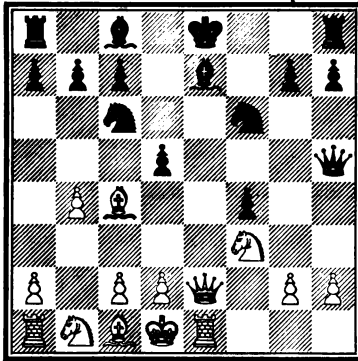
B (Vgl. A S. 285.)

- | | |
|-----------|--------|
| 7. Sg1—f3 | Dh4—h5 |
| 8. Th1—e1 | Sb8—c6 |
| 9. b2—b4? | |

Besser ist 9. Lc4×g8. Das Handbuch führt 9. b2—b4 zum Ausgleich (S. 560, Nr. 11—12), übersieht aber die folgende Spielart.

- | | |
|------------|--------|
| 9. | Sg8—f6 |
| 10. De4—e2 | d7—d5! |

Stellung nach dem 10. Zuge.



- | | |
|------------|--------|
| 11. b4—b5 | d5×c4 |
| 12. b5×c6 | 0—0 |
| 13. De2×e7 | Tf8—e8 |
| 14. De7—b4 | |

Falls 14. De7—a3, so 14., Lc8—g4; 15. h2—h3, Lg4×f3†; 16. g2×f3, Te8×e1†; 17. Kd1×e1, Dh5—e5† und gewinnt.

- | | |
|-------------|---------|
| 14. | Lc8—g4 |
| 15. Db4×c4† | Kg8—h8 |
| 16. Dc4—f1 | Lg4×f3† |
| 17. g2×f3 | Te8×e1† |
| 18. Df1×e1 | Dh5×f3† |

und Schwarz hat eine glänzende Angriffsstellung, welche die verlorene Figur reichlich aufwiegt.

b (Vgl. a oben.)

- | | |
|------------|---------|
| 11. Lc4—b5 | 0—0! |
| 12. Lb5×c6 | b7×c6 |
| 13. De2×e7 | Lc8—g4! |
| 14. Te1—f1 | |

Auf 14. De7—e2 folgt 14., Ta8—e8; 15. De2—f2, Lg4×f3†; 16. g2×f3!, Te8×e1†; 17. Df2×e1, Dh5×f3† und Schwarz gewinnt noch einen dritten Bauern für die Figur.

- | | |
|------------|--------|
| 14. | Ta8—e8 |
| 15. De7—c5 | Dh5×h2 |
| 16. Dc5—f2 | |

Falls 16. Dc5—g1?, so 16., Lg4×f3† und gewinnt.

- | | |
|----------|--------|
| 16. | Sf6—e4 |
|----------|--------|

und Schwarz gewinnt, denn 17. Df2—g1 darf wegen 17., Dh2×g1 nebst 18., Se4—f2≠ nicht geschehen.

Parteien zum Läufergambit.

Nr. 60.

Stellung nach dem 21. Zuge.

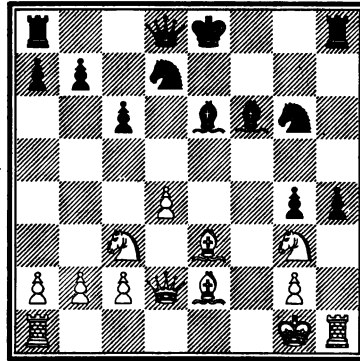
(Gespielt im Pariser Turnier 1878.)

J. H. Zukertort. S. Winawer.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5×f4 |
| 3. Lf1—c4 | d7—d5 |
| 4. Lc4×d5 | Dd8—h4† |
| 5. Ke1—f1 | g7—g5 |
| 6. Sg1—f3 | Dh4—h5 |
| 7. h2—h4 | Lf8—g7 |
| 8. Sb1—c3 | h7—h6 |
| 9. d2—d4 | c7—c6? |



Durch Zugumstellung ist hier dieselbe Variante entstanden, welche wir S. 283 unter b betrachteten. Schwarz mußte statt 9. ..., e6 mit 9. ..., Se7! fortfahren und hätte dann die durch das Diagramm auf S. 283 veranschaulichte Stellung herbeigeführt.

10. Ld5—c4!

Weit besser als 10. Lb3, weil der Läufer später mit Vorteil nach e2 geht.

- | | |
|------------|--------|
| 10. | Sg8—e7 |
| 11. Kf1—g1 | g5—g4 |
| 12. Sf3—h2 | Se7—g6 |
| 13. Lc4—e2 | Dh5×h4 |
| 14. e4—e5! | |

Schwächer wäre 14. Sg4: wegen 14., Ld4†; 15. Dd4, Del†; 16. Kh2, Dh4† mit Remisschluß.

- | | |
|------------|--------|
| 14. | f4—f3 |
| 15. Sh2×f3 | Dh4—d8 |
| 16. Sf3—h2 | f7—f5 |
| 17. e5×f6 | Lg7×f6 |
| 18. Lc1—e3 | h6—h5 |
| 19. Dd1—d2 | Lc8—e6 |
| 20. Sh2—f1 | Sb8—d7 |
| 21. Sf1—g3 | h5—h4 |

Der letzte Zug von Schwarz war nicht gut, besser wäre 21., Da5 nebst langer Rochade.

22. Dd2—d3!

Dieser feine Zug verleiht dem Anziehenden das Übergewicht.

- | | |
|------------|--------|
| 22. | Sg6—e7 |
| 23. Sg3—e4 | Se7—f5 |
| 24. Le2×g4 | Dd8—e7 |
| 25. Ta1—e1 | 0—0—0 |
| 26. Se4×f6 | De7×f6 |
| 27. Te1—f1 | Th8—f8 |
| 28. Sc3—e4 | Df6—e7 |
| 29. Le3—g5 | De7—g7 |
| 30. Lg4×f5 | Le6×f5 |
| 31. Lg5×d8 | |

Weiß konnte auch durch 31. Tf5: eine Figur gewinnen.

- | | |
|------------|--------|
| 31. | Ke8×d8 |
| 32. Th1×h4 | Tf8—g8 |
| 33. Dd3—d2 | Dg7—e7 |
| 34. Dd2—f4 | De7—g7 |
| 35. Tf1—f2 | Lf5—e6 |
| 36. Se4—c5 | Sd7×c5 |
| 37. d4×c5 | Kd8—c8 |
| 38. Df4—d6 | Le6—d5 |
| 39. Th4—f4 | b7—b5 |
| 40. c5×b6 | a7×b6 |
| 41. c2—c4 | Tg8—d8 |

42. Tf4—f8 und Weiß gewinnt.

Nr. 61.

(Gespielt in London 1851.)

A. Anderssen. L. Kieseritzky.

Weiß. Schwarz.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5 × f4 |
| 3. Lf1—c4 | Dd8—h4† |
| 4. Ke1—f1 | b7—b5 |

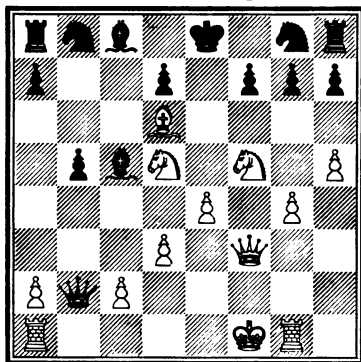
Eine der schwächeren Verteidigungen.

- | | |
|-------------|--------|
| 5. Lc4 × b5 | Sg8—f6 |
| 6. Sg1—f3 | Dh4—h6 |
| 7. d2—d3 | Sf6—h5 |
| 8. Sf3—h4 | Dh6—g5 |
| 9. Sh4—f5 | c7—c6 |

Steinitz hält 9., g6 für besser, obwohl Weiß auch dann mit 10. h4, Sg3†; 11. Ke1, Df6; 12. Sg3; fg; 13. De2 das bessere Spiel bekommt.

- | | |
|--------------|----------|
| 10. g2—g4 | Sh5—f6 |
| 11. Th1—g1 | c6 × b5 |
| 12. h2—h4 | Dg5—g6 |
| 13. h4—h5 | Dg6—g5 |
| 14. Dd1—f3 | Sf6—g8 |
| 15. Lc1 × f4 | Dg5—f6 |
| 16. Sb1—c3 | Lf8—c5 |
| 17. Sc3—d5 | Df6 × b2 |
| 18. Lf4—d6! | |

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiß.



- | | |
|----------|----------|
| 18. | Lc5 × g1 |
|----------|----------|

Auf 18., Ld6: würde Matt in vier Zügen folgen. Dagegen hätte Schwarz mit 18., Da1†; 19. Ke2, Db2! auf Remis spielen können.

- | | |
|------------|------|
| 19. e4—e5! | |
|------------|------|

Eine ausgezeichnete, weitberechnete Opferkombination, welche ein glänzendes Zeugnis von dem Ideenreichtum Anderssen's ablegt.

- | | |
|------------|-----------|
| 19. | Db2 × a1† |
| 20. Kf1—e2 | Sb8—a6 |

Auf 20., f6 oder 20., Lb7 gewinnt Weiß durch 21. Sg7†, indem er im ersten Falle nach Kf7 mit 22. Sf6; Kg7; 23. Se8†, im letzteren nach Kd8 mit 22. Df7: nebst Se6† fortfährt.

Man glaubte bisher, daß Schwarz mit 20., La6 (von Steinitz angegeben) die Partie retten konnte, da 21. Sc7†, Kd8; 22. Da8; Dc3; 23. Db8†, Lc8; 24. Sd5, Dc2†; 25. Ke1, Dc1† zum Remis durch ewiges Schach führt. Weiß spielt aber, wie H. Eichstädt in Kreuzburg nachgewiesen hat, weit stärker 22. Sa6!, worauf Schwarz, wie leicht ersichtlich, nur zwei Antworten, nämlich 22., Dc3 und 22., Lb6 hat. Im ersten Falle gewinnt Weiß mit 23. Lc7†, Dc7!; 24. Sc7; Kc7: (falls 24., Sc6, so 25. Sa8; g6; 26. Kf1, gf; 27. Kg1: u. s. w.); 25. Da8; da Schwarz nun wegen des drohenden Sd6 entscheidende Verluste nicht vermeiden kann. Auf 22., Lb6 aber würde 23. Da8; Dc3; 24. Db8†, Dc8; 25. Dc8†, Kc8; 26. Lf8! zu Gunsten von Weiß entscheiden.

- | | |
|---------------|----------|
| 21. Sf5 × g7† | Ke8—d8 |
| 22. Df3—f6†! | Sg8 × f6 |
| 23. Ld6—e7 †. | |

Diese von Anderssen genial gespielte Partie wird als die „Unsterbliche Partie“ bezeichnet.

Nr. 62.

(Gespielt auf dem Bradforder Turnier 1888.)

H. E. Bird. M. Weiss.

Weiß. Schwarz.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5 × f4 |
| 3. Lf1—e2 | f7—f5 |
| 4. e4—e5 | d7—d6 |
| 5. Sg1—f3 | d6 × e5 |

6. Sf3 × e5 Dd8—h4†
 7. Ke1—f1 Lf8—d6
 8. Se5—f3 Dh4—f6
 9. d2—d4 Sg8—e7
 10. c2—c4 e7—c6
 11. Sb1—c3 Sb8—d7

Gekünstelt gespielt. Die Rochade war hier die einfache und natürliche Fortsetzung, welche dem Nachziehenden ein gutes Spiel gesichert haben würde.

12. Lc1—d2

Stärker wäre sofort c5 nebst 13. Dd3, um die Rochade zu verhindern.

12. Df6—h6?

Schwarz versäumt die letzte Gelegenheit, seinen König in Sicherheit zu bringen. Von diesem Punkte ab erlangt Weiß das überlegene Spiel.

13. c4—c5 Ld6—c7
 14. Dd1—b3 Sd7—f6
 15. Le2—c4 Sf6—e4
 16. Ta1—e1! Se4 × d2

Das Qualitätsopfer kann Schwarz nicht annehmen, denn nach 16., Sg3†; 17. Kg1, Sh1; 18. d5, cd; 19. Sd5; Ld8; 20. Lf4: bekommt Weiß einen unwiderstehlichen Angriff.

17. Sf3 × d2 Ke8—d8
 18. Sd2—f3

(siehe Diagramm.)

18. b7—b5

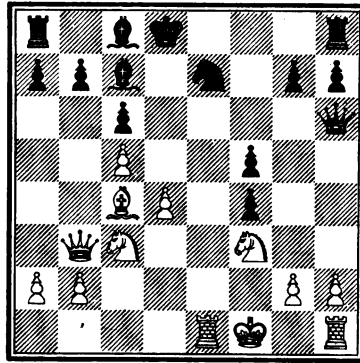
Dieses Vorgehen bildet den einzigen Versuch für Schwarz, sich einigermaßen aus seiner gedrückten Stellung zu befreien. Auf 18., La5 würde 19. Se5 bei Festhaltung des Angriffs die Qualität gewinnen.

19. Lc4—e6 b5—b4
 20. d4—d5!

Ebenso korrekt wie genial gespielt.

20. b4 × c3

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiß.



21. d5—d6 Ta8—b8
 22. d6 × e7† Kd8 × e7
 23. Le6—d7†

Diese Fortsetzung ist sehr elegant, aber nicht so sicher zum Gewinn führend wie: 23. Lc8†, Kd8; 24. De6, De6; 25. Le6; cb; 26. Lb3.

23. Ke7—d8

Der Läufer darf natürlich nicht genommen werden wegen 24. Df7†, Kd8; 25. Td1†.

24. Db3—f7 Lc8 × d7?

Schwarz läßt sich hier eine gute Chance entgehen. Mit 24., La6†; 25. Kg1, Ld6!; 26. cd, Dd6: würde der Nachziehende ein gutes Spiel erlangen, da Weiß durch die Drohung 27., Dc5† die Figur zurückverliert; spielt Weiß aber 26. Te8†, so folgt 26., Te8; 27. De8†, Kc7; 28. cd†, Dd6: mit ebenfalls günstigem Spiel für Schwarz.

25. Te1—d1 Kd8—c8
 26. Df7 × d7† Kc8—b7
 27. Td1—d6 Dh6—h5
 28. Dd7 × c6† Kb7—c8
 29. Dc6—a6† Aufgegeben.

II. Ablehnung des Gambits.

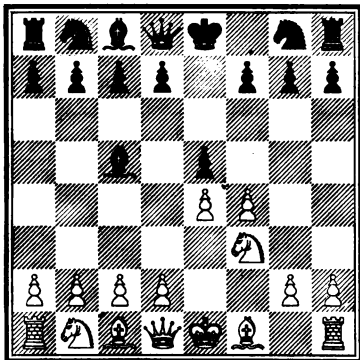
(Vgl. I Annahme des Gambits S. 243.)

1. e2—e4 e7—e5
 2. f2—f4

Wenn Schwarz die Gefahren des Gambitspiels umgehen will, so kann er, statt den Gambitbauern zu nehmen, auch einen Ent-
 v. d. Lasa. VI. Auf.

wicklungszug machen, ohne daß er dadurch in Nachteil gerät. Schwarz braucht bei der Auswahl des ablehnenden Zuges auf den Umstand, daß sein Bauer e5 angegriffen ist, keine Rücksicht zu nehmen, da Weiß wegen Dd8—h4† doch nicht f4×e5 spielen darf, und hat mehrere gute Züge zum Zweck der Ablehnung des Gambits. Wir wollen zuerst Lf8—c5 betrachten, weil diese Fortsetzung eine allgemeine Beliebtheit besitzt.

Stellung nach dem 3. Zuge von Weiß.



I

2. Lf8—c5
 3. Sg1—f3
 Wegen 3. Sb1—c3 vgl. Wiener
 Partie S. 306 erster Angriff.

A

3. d7—d5?
 4. Sf3×e5 d5×e4
 5. Dd1—h5
 Unrichtig ist 5. Se5×f7 wegen
 5., Dd8—d4.
 5. Dd8—e7
 6. Se5×f7 g7—g6
 7. Dh5—e5 und Weiß ist im
 Vorteil.

B (Vgl. A oben.)

3. Sb8—c6?
 4. f4×e5 Sc6×e5
 5. Sf3×e5 Dd8—h4†
 6. g2—g3 Dh4×e4†
 7. Dd1—e2 De4×h1
 8. Se5—f3†

Sehr gut ist auch 8. d2—d4, Lc5—e7; 9. Se5—f3, b7—b6!;
 10. c2—c4.

8. Ke8—d8!
 9. d2—d4 Sg8—f6
 10. d4×c5 Th8—e8
 11. Lc1—g5 Te8×e2†
 12. Ke1×e2 d7—d6
 13. Lg5×f6† g7×f6
 14. Ke2—f2 Lc8—g4
 15. Sb1—d2 d6×c5
 16. Ta1—e1 c7—c6
 17. Lf1—g2 Dh1×e1†
 18. Sf3×e1 und das weiße Spiel dürfte etwas

stärker sein.

C (Vgl. A S. 290.)

3. d7—d6!
 Hiermit erhält Schwarz ein bequemes Spiel.

a

4. c2—c3
 Diese Fortsetzung ist nicht mehr sehr beliebt.

4. Sg8—f6
 Es kann auch 4. ..., Lc8—g4; 5. Lf1—e2, Lg4×f3; 6. Le2×f3, Sb8—c6; 7. b2—b4, Lc5—b6; 8. b4—b5, Sc6—e7; 9. d2—d4, e5×d4; 10. c3×d4 ohne Nachteil für Schwarz geschehen.

5. d2—d4	e5×d4
6. c3×d4	Lc5—b6
7. Sb1—c3	0—0
8. Lc1—e3	Sb8—c6
9. Lf1—d3	Sf6—g4
10. Le3—g1	f7—f5
11. e4—e5	d6×e5
12. Ld3—c4†	Kg8—h8
13. d4×e5	Dd8×d1†
14. Sc3×d1	Lb6×g1
15. Th1×g1	Lc8—d7

mit gleichem Spiele.

b (Vgl. a oben.)

4. Lf1—c4

1

4. Sb8—c6
 Fehlerhaft ist 4. ..., Lc8—g4 wegen 5. f4×e5, d6×e5;
 6. Lc4×f7†.

α

5. Sb1—c3? Lc8—g4!
 6. h2—h3
 Auch bei 6. Sc3—a4, e5×f4!; 7. Sa4×c5, d6×c5; 8. d2—d3, Sc6—e5; 9. Lc1×f4, Se5×c4; 10. d3×c4, Sf6×e4 bleibt Weiß im Nachteil.

6.	Lg4×f3
7. Dd1×f3	Sc6—d4
8. Df3—g3	Sd4×c2†
9. Ke1—d1	Sc2×a1
10. f4×e5	Sg8—e7
11. Dg3×g7	Ke8—d7
12. Lc4×f7	Kd7—e8
13. Dg7—g4†	Kc8—b8
14. e5—e6	Se7—g6

und Schwarz steht auf Gewinn.

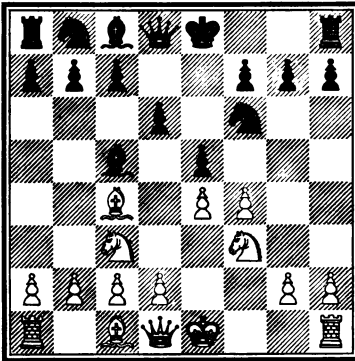
β (Vgl. α S. 291.)

- | | |
|--------------------------------|--------|
| 5. d2—d3! | Lc8—g4 |
| 6. c2—c3 | Sg8—f6 |
| 7. h2—h3 | Lg4×f3 |
| 8. Dd1×f3 mit gleichem Spiele. | |

2 (Vgl. 1 S. 291.)

- | | |
|-----------|--------|
| 4. | Sg8—f6 |
| 5. Sb1—c3 | |

Stellung nach dem 5. Zuge von Weiß.



- | | |
|-----------|--------|
| 6. | Lc8—g4 |
| 7. h2—h3 | Lg4×f3 |
| 8. Dd1×f3 | Sc6—d4 |
| 9. Df3—g3 | |

Besser ist 9. Df3—d1, aber Weiß hat dann ein Tempo verloren und steht entschieden schlechter als Schwarz. Der Damenzug nach g3 hat wenigstens den Vorteil, daß Weiß etwas Angriff bekommt.

- | | |
|---------|--------|
| 9. | Sf6—h5 |
|---------|--------|

Ob 9., Sd4×c2†; 10. Ke1—d1, Sc2×a1; 11. Dg3×g7, Ke8—d7 zu spielen ist, mag dahin gestellt bleiben. Korrekt ist aber ohne Zweifel 9., 0—0, worauf 10. f4×e5, d6×e5; 11. Lc1—g5, Sd4×c2†; 12. Ke1—e2, Sc2—d4†; 13. Ke2—d2, Lc5—e7; 14. Dg3×e5, Sd4—c6 mit gutem Spiele für Schwarz folgen könnte.

- | | |
|-------------|----------|
| 10. Dg3—g4 | g7—g6 |
| 11. f4—f5 | Sd4×c2† |
| 12. Ke1—d1 | Sc2—e3† |
| 13. Lc1×e3 | Lc5×e3 |
| 14. f5×g6 | h7×g6 |
| 15. Th1—f1 | • Le3—f4 |
| 16. h3—h4 | Sh5—g3! |
| 17. Lc4×f7† | Ke8×f7 |
| 18. Dg4×g3 | Kf7—g7 |

und Schwarz hat ein gutes Spiel.

α

- | | |
|----------|--------|
| 5. | Sb8—c6 |
| 6. d2—d3 | |

Weiß spielt am besten 6. Sc3—a4, Lc5—b6; 7. Sa4×b6, a7×b6; 8. d2—d3, Lc8—g4; 9. c2—c3, 0—0; 10. 0—0, e5×f4!; 11. Lc1×f4, Sc6—e5; 12. Lf4×e5, d6×e5 und die Spiele stehen gleich. Der Zug 6. d2—d3 führt aber zu äußerst interessanten Varianten, weshalb wir ihn hier näher betrachten wollen.

β (Vgl. α S. 292.)

5.	0—0
6. d2—d3	Lc8—g4
7. h2—h3	Lg4 \times f3
8. Dd1 \times f3	Sb8—c6!
9. Sc3—e2

Auf 9. f4—f5 folgt 9., Sc6—d4; 10. Df3—d1, Sf6—d7.

9.	e5 \times f4
10. Lc1 \times f4	Sf6—d7
11. Lc4—b3	Kg8—h8

und die Spiele stehen ungefähr gleich.

 γ (Vgl. α S. 292.)

5.	c7—c6
6. d2—d3	b7—b5
7. Lc4—b3	a7—a5
8. a2—a4	b5—b4
9. Sc3—e2	Sb8—d7
10. f4 \times e5

Weniger gut ist 10. c2—c3 wegen 10., Lc5—b6; 11. Lb3—c2, Lc8—a6! und Schwarz kommt zum Angriff.

10.	d6 \times e5
11. Se2—g3	Dd8—b6
12. Dd1—e2	0—0
13. Sg3—f5	Lc8—a6
14. Lc1—e3	und die Spiele sind ziemlich gleich.

II (Vgl. I S. 290.)

Falkbeergambit.

2.	d7—d5
---------	-------

Dieses Gegengambit führt unter Umständen zu einem sehr schwierigen Spiele und verschafft dem Nachziehenden häufig einen lebhaften Angriff, wogegen Weiß einen Bauern gewinnt. Weiß kann aber auch eine einfache Spielart, welche wir unter B S. 294 betrachten, ohne Nachteil wählen. Mit der letzteren gleicht sich das Spiel aus.

A

3. e4 \times d5	e5—e4
-------------------	-------

Dieser von Falkbeer herrührende Zug verleiht dem schwarzen Spiele den Charakter des Gegengambits. Mit 3., e5 \times f4; 4. Sg1—f3, Lf8—d6 kann Schwarz in ruhigere Bahnen einlenken.

4. Lf1—b5†	c7—c6
5. d5 \times e6	Sb8 \times c6!

Weniger gut ist 5., b7 \times c6 wegen 6. Lb5—c4!, und Schwarz kann sich nicht bequem entwickeln, da 6., Lf8—c5 an 7. Lc4 \times f7† scheitert.

6. Lb5 × c6†	b7 × c6
7. d2—d4	Lc8—a6
8. Sb1—c3	Lf8—b4
9. Sg1—e2	Sg8—f6
10. 0—0	0—0

11. Tf1—e1 und Weiß scheint sich genügend verteidigen zu können.

B (Vgl. A S. 293.)

3. Sg1—f3

a

3. d5 × e4
4. Sf3 × e5

1

4. Lf8—d6
5. Sb1—c3 Sg8—f6
6. Lf1—c4 Ld6 × e5
7. f4 × e5 Sf6—g4
8. Sc3 × e4 Sg4 × e5

mit gleichem Spiele.

2 (Vgl. 1 oben.)

4. Sb8—c6?
5. Lf1—b5 Sg8—f6

Oder 5. . . . , Lc8—d7; 6. Se5 × d7 nebst 7. 0—0 und Weiß steht besser.

6. d2—d4! e4 × d3
7. Se5 × c6 b7 × c6
8. Lb5 × c6† Lc8—d7
9. Lc6 × a8 Dd8 × a8
10. Dd1 × d3 Da8 × g2
11. Dd3—e2† Dg2 × e2†
12. Ke1 × e2 Lf8—c5
13. Lc1—e3 Ld7—b5†
14. c2—c4!

Dieser ausgezeichnete Zug wurde von Lindenblatt in Halberstadt angegeben.

14. Lb5 × c4†
15. Ke2—d1 und Weiß gewinnt.

b (Vgl. a oben.)

3. Lc8—g4

Dieser Zug ist nicht ganz so gut wie 3. . . . , d5 × e4.

4. Lf1—e2! Lg4 × f3

- | | |
|--|---------|
| 5. Le2 × f3 | e5 × f4 |
| 6. e4 × d5 | Dd8—h4† |
| 7. Ke1—f1 | Lf8—d6 |
| 8. d2—d4 | Sg8—e7 |
| 9. c2—c4 und Weiß hat das etwas bessere Spiel. | |

C (Vgl. A S. 293.)

- | | |
|---------|--------|
| 2. | Sg8—f6 |
|---------|--------|

Auch diese Form der Ablehnung ist korrekt, obwohl weniger gebräuchlich.

- | | |
|------------|------|
| 3. f4 × e5 | |
|------------|------|

Wegen 3. Sb1—c3, d7—d5 vgl. Wiener Partie S. 297 erster Angriff.

- | | |
|-------------|-----------|
| 3. | Sf6 × e4 |
| 4. Sg1—f3 | Se4—g5! |
| 5. d2—d4 | Sg5 × f3† |
| 6. Dd1 × f3 | Dd8—h4† |
| 7. Df3—f2 | Dh4 × f2† |
| 8. Ke1 × f2 | d7—d6 |

und die Spiele stehen gleich.

Wenn Weiß 3. Sg1—f3 spielt, so folgt 3., Sf6 × e4; 4. f4 × e5, Se4—g5!, und es ist dieselbe Stellung wie nach 3. f4 × e5, Sf6 × e4; 4. Sg1—f3, Se4—g5 durch Umstellung der Züge entstanden.

Parteien zum Abgelehnten Königsgambit.

Nr. 63.

(Gespielt im Frankfurter Turnier 1887.)

A. Fritz. J. H. Blackburne.

- | Weiß. | Schwarz. |
|--------------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | Lf8—c5 |
| 3. Sg1—f3 | d7—d6 |
| 4. Lf1—c4 | Sg8—f6 |
| 5. Sb1—c3 | Sb8—c6 |
| 6. d2—d3 | Lc8—g4 |
| 7. Lc4—b5 | Sf6—d7 |
| 8. Lb5 × c6 | b7 × c6 |
| 9. h2—h3 | Lg4 × f3 |
| 10. Dd1 × f3 | Ta8—b8 |
| 11. Sc3—e2 | e5 × f4? |

Dieser Zug ist verfehlt, da Weiß nun Gelegenheit zur Rochade erhält.

- | | |
|--------------|----------|
| 12. d3—d4 | Lc5—b6 |
| 13. Lc1 × f4 | Lb6—a5† |
| 14. c2—c3 | Tb8 × b2 |
| 15. 0—0 | 0—0 |

- | | |
|------------|------|
| 16. Se2—g3 | |
|------------|------|

Weiß hat jetzt für den verlorenen Bauern einen vielversprechenden Angriff bekommen.

- | | |
|------------|--------|
| 16. | f7—f6 |
| 17. Ta1—e1 | Kg8—h8 |
| 18. Te1—e3 | |

Die hiermit eingeleitete Opferkombination gestaltet die Partie lebhaft und interessant.

- | | |
|------------|--------|
| 18. | g7—g5 |
| 19. Df3—h5 | La5—b6 |

Wenn Schwarz das Opfer annimmt, erhält Weiß mit 19., gf, 20. Tf4; Lb6; 21. Th4, De7; 22. Sf5 einen sehr starken Angriff.

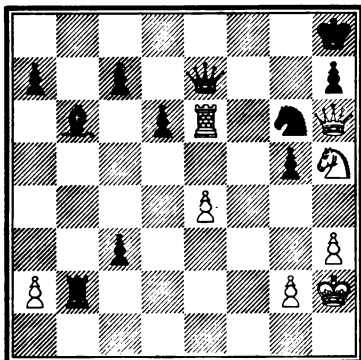
- | | |
|--------------|----------|
| 20. Lf4 × g5 | f6 × g5 |
| 21. Te3—f3 | Tf8 × f3 |
| 22. Tf1 × f3 | Sd7—e5 |
| 23. Tf3—f5 | |

Mit 23. Tf6! konnte Weiß wahrscheinlich gewinnen. Es könnte dann

z. B. folgen: 23., Dg8; 24. Sf5, Sd7; 25. Dh6, c5; 26. Te6, cd; 27. Te8 und gewinnt.

23.	Se5—g6
24. Dh5—h6	Dd8—e7
25. Sg3—h5	c6—c5
26. Tf5—f6	c5×d4
27. Tf6—e6	d4×c3†
28. Kg1—h2

Stellung nach dem 28. Zuge von Weiß.



28. Sg6—h4!

Es droht jetzt 29., Tg2†; 30. Kh1, Tg1†; 31. Kh2, Sf3†.

29. Dh6—f6†!

Der einzige Zug, den Weiß hat.

29. Kh8—g8!

Wiederum ein überraschender Zug.

30. Te6×e7 Tb2×g2†

31. Kh2—h1 Tg2—g1†

und Schwarz hält durch ewig Schach remis.

Nr. 64.

A. Anderssen. E. Schallopp.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	d7—d5
3. Sg1—f3	d5×e4
4. Sf3×e5	Lf8—d6

5. Lf1—c4 Ld6×e5?

Die hiermit eingeleitete Kombination ist ein lehrreiches Beispiel dafür, daß man nicht im Beginn der Partie auf materiellen Vorteil ausgehen soll, wenn man dabei die Entwicklung vernachlässigt. Schwarz sollte ganz einfach 5., Sh6 spielen; falls dann 6. De2, so 6., Lf5; 7. d3, ed; 8. Sd3†, De7 mit gleichem Spiele.

6. f4×e5 Dd8—d4

7. Dd1—e2 Dd4×e5

8. d2—d4!

Ein echt Anderssen'sches, geniales Bauernopfer.

8. De5×d4

9. Sb1—c3 Sg8—f6

10. Lc1—e3 Dd4—d8

11. 0—0

Weiß hat nun ein glänzendes Spiel, alle Figuren sind auf's beste entwickelt, und Schwarz kann sich kaum rühren.

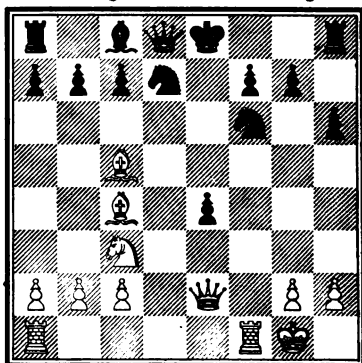
11. h7—h6

Notwendig, um das drohende Lg5 zu verhindern.

12. Le3—c5 Sb8—d7

Es folgt nun ein drastischer Schluß.

Stellung nach dem 12. Zuge.



13. De2×e4†! und Weiß gewinnt.

5. Dd1—f3

Stellung nach dem 5. Zuge.



0—0; 8. Df3—h5!, g7—g6; 9. Dh5—h6, f7—f5; 10. Sg1—f3 ein ausgezeichnetes Spiel.

a

....

Hiermit erreicht Weiß, daß das drohende Damenschach auf h4 unschädlich gemacht wird. Allerdings wird die weiße Dame sehr frühzeitig ins Gefecht gebracht, weshalb wir diesen Zug nicht für den besten halten. Derselbe wurde auf dem nationalen Turnier zu Nürnberg 1888 von L. Paulsen († 1892) eingeführt.

5. f7—f5

Die stärkste Antwort. Auf

5., Se4 × c3 erhält Weiß mit

6. d2 × c3!, Lf8—e7; 7. Lf1—d3,

1

6. Sg1—e2

Schwarz thut wohl daran, nicht auf Verteidigung, sondern auf Gegenangriff zu spielen. Weniger gut ist 6., c7—c6, weil Weiß dann mit 7. Se2—f4 den Angriff bekommt.

7. d2—d4

Falls 7. Sc3 × e4, so 7., d5 × e4; 8. Df3—c3, —f4 oder —g3, Dd8—d5 und Schwarz erhält ein vorzügliches Spiel. Auf 7. Df3—f4 kommt Schwarz durch 7., g7—g5, und auf 7. d2—d3 durch 7., Sc6 × e5; 8. Df3—f4, Se5—g6 ebenfalls in Vorteil.

7.

8. Ke1—d1

Natürlich darf 8. Sc3 × e4? wegen 8., Sb4 × c2†; 9. Ke1 × d1;, d5 × e4 nicht geschehen.

8.

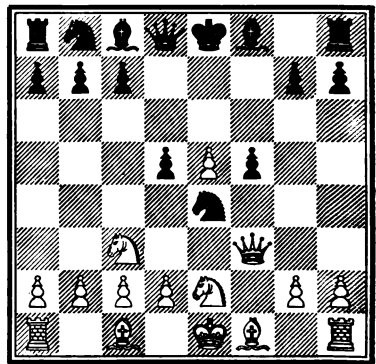
9. a2—a3

10. Lc1—e3

Es liegt auf der Hand, daß Weiß weder in diesem noch in dem vorhergehenden Zuge den Bauern c5 schlagen darf, da Schwarz

Sb8—c6

Stellung nach dem 6. Zuge von Weiß.



Sc6—b4

....

c7—c5

Sb4—c6

....

mit dem Läufer wiedernimmt und durch die Drohung $Se4-f2+$ ein vorzügliches Angriffsspiel erhält. Spielt Weiß aber 10. $Se2-f4$, so folgt 10., $g7-g6$; 11. $Sc3 \times d5$, $Sc6-d4$; 11. $Df3-e3$, $g6-g5$ zum Vorteil des Nachziehenden.

10. $g7-g6$

Schwarz gelangt nun mittels $Lf8-g7$ bald zur Rochade und hat ein ausgezeichnetes Spiel; denn während Weiß nach Verlust der Rochade vollständig auf die Verteidigung angewiesen ist, werden sich dem Nachziehenden im Laufe des Spieles günstige Gelegenheiten zur Ausnutzung der in seiner Stellung liegenden Angriffschancen darbieten.

2 (Vgl. 1 S. 298.)

6.	$d2-d3$	$Se4 \times c3$
7.	$b2 \times c3$	$d5-d4!$
8.	$Lc1-b2$	$c7-c5!$

und Schwarz steht gut, denn 9. $e5-e6$ (?) scheitert an 9., $Dd8-b6$.

3 (Vgl. 1 S. 298.)

6.	$e5 \times f6$ (e p.)	$Se4 \times f6$
7.	$d2-d4$	$Lf8-e7$
8.	$Lf1-d3$	0—0

mit gutem Spiele für Schwarz (falls 9. $Sg1-e2$, so 9., $Sf6-e4$; 10. $Df3-h5$, $Tf8-f5$).

4 (Vgl. 1 S. 298.)

6.	$d2-d4$	$Lf8-b4$
7.	$a2-a3$	$Lb4 \times c3+$
8.	$b2 \times c3$	$c7-c5$
9.	$Lf1-b5+$	$Sb8-c6$
10.	$Sg1-e2$	$Dd8-a5!$
11.	$Lb5 \times c6+$	$b7 \times c6$
12.	0—0	0—0

und Schwarz droht, durch $La6$ nach dem Abtausche den Bauern $c3$ zu erobern.

5 (Vgl. 1 S. 298.)

6.	$Sg1-h3$	$Sb8-c6$
7.	$Lf1-b5$	$Dd8-h4+$
8.	$Kel-f1!$

Noch ungünstiger ist 8. $Kel-d1$ wegen 8., $f5-f4!$, und Schwarz gewinnt.

8.	$Lc8-d7!$
9.	$Lb5 \times c6$	$Ld7 \times c6$
10.	$Sh3-f4$

Falls 10. $Df3 \times f5?$, so 10., $Lf8-e7$.

10.	$d5-d4$ mit gutem Spiele.
-----	------	---------------------------

Wenn Weiß 9. Sc3 × d5? spielt, so folgt 9., 0—0—0; 10. Lb5 × c6, Ld7 × c6; 11. Df3 × f5†, Kc8—b8; 12. Sd5—e3, Lf8 × c5 mit siegreichem Angriffe des Nachziehenden.

b (Vgl. a S. 298.)

5. Dd1—e2 Sb8—c6!

Ungünstig für Schwarz ist 5., Dd8—h4† wegen 6. g2—g3, Se4 × g3; 7. De2—f2, Sg3—f5; 8. Df2 × h4 nebst 9. Sc3 × d5 u. s. w.

6. Sg1—f3

Auf 6. Sc3 × e4 folgt 6., Sc6—d4!; 7. De2—d3, d5 × e4; 8. Dd3 × e4, Lc8—f5 zu Gunsten von Schwarz.

6. Lc8—f5!

1

7. d2—d3 Se4—c5

8. d3—d4 Sc5—e4

und das schwarze Spiel ist vorzuziehen.

2 (Vgl. 1 oben.)

7. De2—b5?

Dieser Zug bildet ein lehrreiches Beispiel dafür, wie gefährlich es ist, frühzeitig mit der Dame anzugreifen.

7. Se4 × c3

8. d2 × c3 a7—a6!

Die weiße Dame muß nun unverrichteter Sache wieder abziehen, da auf 9. Db5 × b7? Schwarz durch 9., Sc6—a5 die Dame erobern würde.

c (Vgl. a S. 298.)

5. d2—d3 Se4 × c3!

Wenn Schwarz 5., Dd8—h4† spielt, so gleicht sich das Spiel mit 6. g2—g3, Se4 × g3; 7. Sg1—f3, Dh4—h5; 8. Sc3 × d5 aus.

6. b2 × c3 d5—d4!

7. Lc1—b2 c7—c5

8. Dd1—e2 Lf8—e7

oder: 8. Sg1—f3 Sb8—c6

und Schwarz steht besser.

d (Vgl. a S. 298.)

5. Sg1—f3

Diese neuerdings nicht mehr beliebte, aber durchaus nicht schlechte Fortsetzung bietet dem Anziehenden noch die meiste Chance, ein gleiches Spiel zu erhalten.

5. Lf8—b4!

Nicht ganz so stark ist 5., Lc8—g4 wegen 6. Lf1—e2, Lg4 × f3; 7. Le2 × f3, Sb8—c6; 8. Lf3 × e4, d5 × e4; 9. Sc3 × e4.

6. Dd1—e2

Falls 6. Lf1—e2, so 6., c7—c6! mit der Drohung, wenn Weiß rochiert, durch 7., Dd8—b6† die Qualität zu gewinnen.

- | | |
|------------|----------|
| 6. | Lb4 × c3 |
| 7. d2 × c3 | 0—0 |
| 8. Lc1—e3 | Lc8—f5 |

und Schwarz hat ein minimales Positionsübergewicht, da der vereinzelter Bauer e5 eine kleine Schwäche in der Stellung des Weißen bildet.

B (Vgl. A S. 297.)

- | | |
|----------|------|
| 4. d2—d3 | |
|----------|------|

Hiermit verstellt sich Weiß seinen Königsläufer, und mit Rücksicht auf diesen Umstand spielt Schwarz am besten.

a

- | | |
|---------|-------|
| 4. | d5—d4 |
|---------|-------|

um der Eventualität vorzubeugen, daß die Mittelbauern getauscht werden, und so dem weißen Läufer f1 die Aussicht nach c4 und b5 wieder geöffnet wird.

- | | |
|-----------|------|
| 5. Sc3—e2 | |
|-----------|------|

Auf 5. f4 × e5 folgt 5., Sf6—g4!; 6. Sc3—e2, Sg4 × e5 mit für Schwarz ebenfalls überlegenem Spiele.

- | | |
|---------|---------|
| 5. | e5 × f4 |
|---------|---------|

- | | |
|-------------|------|
| 6. Lc1 × f4 | |
|-------------|------|

Oder 6. Se2 × f4, Lf8—b4†; 7. Lc1—d2, Dd8—e7; 8. Lf1—e2 (um 8., Sg4 zu verhindern), 0—0 mit vorzüglicher Stellung.

- | | |
|---------|--------|
| 6. | Lf8—e7 |
|---------|--------|

- | | |
|-----------|-------|
| 7. Sg1—f3 | c7—c5 |
|-----------|-------|

- | | |
|-----------|-----|
| 8. Se2—g3 | 0—0 |
|-----------|-----|

und Schwarz hat das bessere Spiel, da sein bis d4 vorgeschobener Bauer auf das feindliche Spiel drückt, und letzteres noch immer an dem Übelstand leidet, daß der Königsläufer eingeschlossen bleibt. Man beachte, daß Schwarz im 7. Zuge den c-Bauern zwei Schritte zur Unterstützung des Bauern auf d4 zieht, um von vornherein etwaigen Angriffen auf denselben die Spitze abzubrechen; weniger gut wäre der Deckungszug 7., Sb8—c6, weil der Springer auf c6 es unmöglich macht, eine zweite Verteidigung des Bauern d4 durch c7—c5 heranzuziehen, während umgekehrt der Zug 7., c7—c5 den nachfolgenden Verteidigungszug Sb8—c6 nicht hindert.

b (Vgl. a oben.)

- | | |
|---------|--------|
| 4. | Lf8—b4 |
|---------|--------|

Diese Spielart genügt zum Ausgleich.

- | | |
|------------|--------|
| 5. f4 × e5 | Sf6—g4 |
|------------|--------|

Eine interessante Kombination bildet hier das Opfer 5., Sf6 × e4, welches bei korrekter Fortsetzung zum Remis führt. Die Folge kann sein: 6. d3 × e4, Dd8—h4†; 7. Ke1—e2, Lb4 × c3;

8. b2 × c3, Lc8—g4†; 9. Sg1—f3, d5 × e4; 10. Dd1—d4!, Lg4—h5; 11. Ke2—e3, Lh5 × f3; 12. g2 × f3 und Schwarz giebt mit 12., Dh4—e1†; 13. Ke3—f4, Del—h4†; 14. Kf4—e3, Dh4—e1† ewiges Schach; ein Versuch des Anziehenden mittels 12. Lf1—b5† (statt 12. g2 × f3) das Remis zu vermeiden, ist nicht ratsam, da nach 12., c7—c6; 13. g2 × f3, c6 × b5; 14. Dd4 × e4, Dh4 × e4†; 15. Ke3 × e4, 0—0 Schwarz die bessere Stellung für das Endspiel hat.

6. e4 × d5

Am besten. Auf 6. Lc1—d2 folgt 6., d5—d4; 7. Sc3—d5, Lb4 × d2†; 8. Dd1 × d2, c7—c6; 9. Sd5—f4, Sg4 × e5, und das weiße Spiel ist durch den feindlichen d-Bauern etwas beengt.

6. Dd8 × d5

7. d3—d4 c7—c5

8. Sg1—f3 c5 × d4

9. Dd1 × d4 Dd5 × d4

10. Sf3 × d4 Sg4 × e5

mit gleichem Spiele.

c (Vgl. a S. 301.)

4. e5 × f4

Auch dieser Zug ist ganz gut.

5. e4 × d5!

Auf 5. Lc1 × f4, was weniger zu empfehlen ist, folgt 5., d5—d4!; 6. Sc3—e2, Lf8—e7 und es entsteht durch Zugumstellung die für Weiß unvorteilhafte Variante a (siehe S. 301).

5. Sf6 × d5

6. Sc3 × d5 Dd8—d5

7. Lc1 × f4 Lf8—c5

8. Dd1—f3!

Bisher sah man 8. Sg1—f3 für den stärksten Zug an, worauf Schwarz mit 8., 0—0 in Vorteil kommt. Mit Unrecht wurde daher diese ganze Variante für eine dem Anziehenden ungünstige gehalten.

8. Dd5 × f3

9. Sg1 × f3 Lc5—b6

10. 0—0—0 mit gleichem Spiele.

d (Vgl. a S. 301.)

4. d5 × e4

Dieser Zug ist etwas schwächer, als die bisher betrachteten.

5. f4 × e5 Sf6—g4

6. Sc3 × e4! Sb8—c6

Auf 6., Sg4 × e5 folgt 7. d3—d4, Se5—g6; 8. Sg1—f3 mit überlegener Stellung.

7. c2—c3! Dd8—d5

Oder 7., Sg4 × e5; 8. d3—d4.

8. Dd1—b3! Dd5 × b3

9. a2 × b3 Sg4 × e5

Weiß hat den Damentausch angeboten, um sich die freie a-Linie zu verschaffen, und steht nun etwas besser. Es könnte noch folgen:

10. d3—d4 Se5—g6

11. Lf1—c4 Lf8—e7

12. Sg1—f3 u. s. w.

C (Vgl. A S. 297.)

4. d2—d4?

Kein guter Zug, der indessen am Brette nicht leicht zu widerlegen ist. Schwarz spielt am stärksten wie folgt:

4. e5 × d4

5. Dd1 × d4 d5 × e4

6. Lc1—e3

Weiß hat hier Gelegenheit, durch 6. Dd4 × d8† dem Gegner die Rochade zu verderben. Schwarz wird jedoch mittels 6., Ke8 × d8; 7. Lc1—e3, Lc8—f5; 8. 0—0—0†, Sb8—d7 seinen Bauern behaupten, der schwerer wiegt, als die etwas unbequeme Königsstellung.

6. Lf8—e7

7. 0—0—0 Dd8 × d4

8. Le3 × d4 Le8—f5

und Schwarz steht besser, denn wenn Weiß durch 9. Ld4 × f6, Le7 × f6; 10. Sc3 × e4, Lf5 × e4; 11. Td1—e1 den Bauern zurückgewinnen will, so fährt Schwarz mit 11., 0—0; 12. Te1 × e4, Sb8—c6 fort und hat einen bedeutenden Vorsprung in der Entwicklung, da der weiße Königsflügel noch ganz unentwickelt ist.

D (Vgl. A S. 297.)

4. e4 × d5!

Hiermit erlangt Weiß ein gleiches Spiel.

4. e5 × f4

Mit 4., e5—e4 kann Schwarz in eine Variante des Falkbeergambits überlenken (vgl. S. 293 f.)

5. Sg1—f3 Sf6 × d5

6. Sc3 × d5 Dd8 × d5

Die Spiele stehen gleich.

Zweiter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 297.)

3. g2—g3

Von L. Paulsen und J. Mieses eingeführt. Weiß beabsichtigt mit dieser Fortsetzung, welche man als „Fianchetto“ oder Flügelspiel bezeichnet, den Königsflügel derartig zu entwickeln, daß nach vollzogener kurzer Rochade von Schwarz der Angriffszug f2—f4 mit der

Drohung f4—f5 einen Druck auf das feindliche Spiel unter Umständen auszuüben vermag. Gleichzeitig wirkt der Königsläufer von g2 in vielen Varianten in lähmender Weise auf das Spiel des Nachziehenden, indem er häufig das Vorrücken des Damenbauern nach d5 hindert, häufig auch die Festsetzung des weißen Damenspringers auf d5 unterstützt resp. ermöglicht.

A

3.

Lf8—c5

Mit diesem scheinbar recht guten Zuge begiebt sich Schwarz in eine Lage, welche sich bald als ziemlich schwierig erweist, und zwar aus dem Grunde, weil der Läufer auf c5, sobald d7—d6 geschehen ist, durch Sc3—a4 abgetauscht zu werden droht. Im allgemeinen ist zwar der Tausch des Läufers gegen Springer in der Eröffnung kein Nachteil, im vorliegenden Falle aber kommt hinzu, daß hierdurch einerseits ein unangenehmer Doppelbauer entsteht, andererseits dem Anziehenden Gelegenheit geboten wird, nach der kurzen Rochade von Schwarz mittels des im Plane seiner ganzen Entwicklung liegenden Vorstoßes f2—f4 die f-Linie zu öffnen. Schwarz könnte zwar später (etwa nachdem einmal Sf6—e8 geschehen ist) den Zug f2—f4 mit f7—f6 beantworten, um auf eventuelles f4×e5 auch seinerseits durch f6×e5 die offene f-Linie zu bekommen, doch würde dies einen anderen Nachteil für Schwarz zur Folge haben: da nämlich der Bauer auf d6 nach dem Abtausche von Läufer gegen Springer auf der c-Linie zu stehen kommt, so bleibt der schwarze Bauer auf e5 isoliert, und Weiß hat eine wesentlich günstigere Bauernstellung.

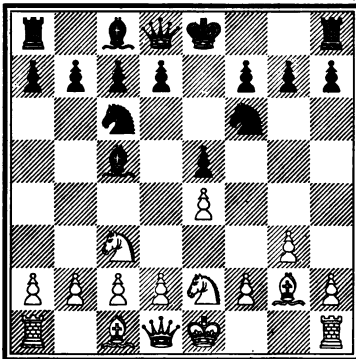
4. Lf1—g2

Sb8—c6

5. Sg1—e2!

....

Stellung nach dem 5. Zuge von Weiß.



Hier ist die Geschwindigkeit der Entwicklung auf dem Königsflügel von Bedeutung. Wenn Weiß sich damit aufhält, erst 5. d2—d3 zu spielen, so erhält Schwarz durch 5., 0—0!; 6. Sg1—e2, Sf6—g4!; 7. 0—0, f7—f5!; 8. h2—h3, Sg4×f2!; 9. Tf1×f2, f5—f4 einen chancenreichen Angriff.

5. a7—a6

Aus dem oben entwickelten Grunde spielt Schwarz nicht sofort d7—d6, sondern öffnet seinen Läufer erst das Rückzugsfeld a7.

Auch 5., 0—0 kommt allenfalls in Betracht, Weiß wird aber darauf 6. 0—0, a7—a6; 7. d2—d3, d7—d6; 8. Lc1—e3!, Sf6—g4 (geht der Läufer nach b6, so entsteht durch 9. Le3×b6 ein Doppelbauer, der den d-Bauer rückständig macht, geht er nach a7, so folgt

9. Le3 × a7 mit der Wirkung, daß entweder Springer oder Läufer deplaciert werden, und tauscht Schwarz die Läufer durch 8., Lc5 × e3 ab, so wird dem Anziehenden die wichtige f-Linie für den Angriff geöffnet — daher ist der Springerzug nach g4 vielleicht noch das Beste, was Schwarz hat); 9. Le3 × c5, d6 × c5; 10. Dd1—d2, Sc6—d4; 11. f2—f4 antworten und ebenfalls das bessere Spiel erlangen.

6. 0—0 d7—d6
7. d2—d3

Weiß droht hier mit 8. Lc1—g5, weshalb Schwarz nicht gut thun würde, zu rochieren.

7. Lc8—e6

Auf 7., Sc6—e7 oder 7., h7—h6 folgt 8. Kg1—h1 nebst 9. f2—f4 mit starkem Angriff.

8. Lc1—g5 h7—h6
9. Lg5 × f6 g7 × f6

Auf 9., Dd8 × f6 folgt 10. Kg1—h1! nebst 11. f2—f4 und vorzüglichem Angriff; zu bemerken ist dabei, daß Schwarz auf 10. Kg1—h1 nicht 10., Lc5 × f2 spielen darf, da Weiß dann mit 11. Se2—g1! den Läufer f2 erobern würde.

10. Kg1—h1 Dd8—d7
11. f2—f4 f6—f5
12. Dd1—d2 0—0—0
13. Sc3—d5 f5 × e4
14. d3 × e4 Le6—h3
15. f4—f5 Lh3 × g2+
16. Kh1 × g2 und Weiß hat das bessere Spiel.

B (Vgl. A S. 304.)

3. d7—d5!

Dies bildet die richtige Erwiderung für Schwarz.

4. e4 × d5

Weiß hat keine stärkere Fortsetzung, denn der Versuch, den angegriffenen e-Bauern zu verteidigen, erweist sich als unvorteilhaft, z. B. 4. Lf1—g2, d5 × e4; 5. Sc3 × e4, Sf6 × e4; 6. Lg2 × e4, Lf8—c5; 7. Le4—g2!, 0—0 und Schwarz hat die bessere Entwicklung. Weiß darf im 7. Zuge nicht Sg1—e2 (statt 7. Le4—g2) spielen, weil darauf 7., Lc8—h3 die Rochade verhindern würde.

4. Sf6 × d5

5. Sg1—e2

Notwendig, um den Doppelbauern auf der c-Linie zu vermeiden.

5. Lf8—c5

6. Lf1—g2 e7—c6

7. 0—0 0—0

8. d2—d3 mit gleichem Spiele.

Wenn Weiß im 3. Zuge mit Sg1—f3 fortfährt, so entsteht durch Zugumstellung eine Variante des russischen Springerspiels,

nämlich die Variante 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sg8—f6; 3. Sb1—c3 (siehe russisches Springerspiel S. 55, zweiter Angriff), oder das Spiel wird in das Vierspringerspiel übergelenkt. Letzterer Fall tritt ein, wenn Schwarz auf 3. Sg1—f3 mit 3., Sb8—c6 antwortet (vgl. Vierspringerspiel resp. Doppelspringerspiel S. 217, erste Verteidigung). Wir halten den Zug 3., Sb8—c6, mit dem Schwarz aus der Wiener Partie in das Vierspringerspiel einlenkt, für den besten.

Statt 3. Sg1—f3 kommt auch 3. Lf1—c4 in Betracht. Schwarz spielt darauf am sichersten 3., Sb8—c6, wodurch sich eine Variante ergibt, welche wir S. 309, dritte Verteidigung, erster Angriff, behandeln.

Wir stellen der Deutlichkeit halber die beiden Varianten der ersten und dritten Verteidigung einander gegenüber, um zu zeigen, daß die nach dem 3. Zuge erreichte Stellung in beiden identisch ist.

Erste Verteidigung.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 3. | Lf1—c4 | Sb8—c6 |

Dritte Verteidigung.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Sb1—c3 | Sb8—c6 |
| 3. | Lf1—c4 | Sg8—f6 |

Vielleicht kann Schwarz nach 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sb1—c3, Sg8—f6; 3. Lf1—c4 auch 3., Sf6 × e4 spielen, um auf 4. Sc3 × e4 mit 4., d7—d5 fortzufahren, indessen ist diese Spielweise nicht so sicher wie 3., Sb8—c6.

Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 297.)

- | | | |
|----|------|--------|
| 2. | | Lf8—c5 |
|----|------|--------|

Mit diesem Zuge berücksichtigt Schwarz die ihm drohende Eventualität, daß Weiß nachträglich Gambit spielt, von dem Gesichtspunkt aus, eine Auflösung der Bauernstellung im Centrum zu vermeiden und den auf das schwarze Spiel durch den vorgeschobenen f-Bauern ausgeübten Druck durch die Verhinderung der feindlichen Rochade wieder auszugleichen.

Erster Angriff.

- | | | |
|----|-------|-------|
| 3. | f2—f4 | d7—d6 |
|----|-------|-------|

Es liegt nicht in der Tendenz des zweiten Zuges von Schwarz, das Gambit anzunehmen, auch bekommt Weiß auf 3., e5 × f4 mit 4. Sg1—f3 nebst 5. d2—d4 ein brillantes Spiel.

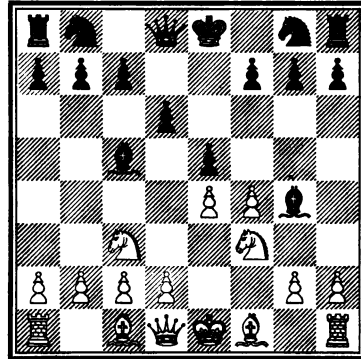
Eine andere Kombination, welche ebenfalls unthunlich ist, bildet der Zug 3., Lc5 × g1, worauf 4. Th1 × g1, e5 × f4; 5. d2—d4, Dd8—h4†; 6. g2—g3, f4 × g3; 7. h2 × g3, Dh4—h2; 8. Tg1—g2, Dh2—h1; 9. Sc3—d5, Sb8—a6; 10. Lc1—f4, d7—d6; 11. Ke1—f2 (Damengewinn durch Lf1—b5† drohend), Ke8—d8; 12. e4—e5 dem Weißen einen starken Angriff verschafft.

4. Sg1—f3

Lc8—g4!

Der Läuferzug ist sehr gut, weil Schwarz nun mit dem Manöver Sb8—c6 nebst Sc6—d4 droht. Spielt Schwarz sofort 4., Sb8—c6, so wird er an der Ausführung seines Planes durch 5. Lf1—b5 verhindert.

Stellung nach dem 4. Zuge.



5. Sc3—a4

Weiß sucht den Läufer c5 abzutauschen, um zur Rochade zu kommen. Geschieht erst 5. Lf1—c4 und auf 5., Sb8—c6! nachträglich 6. Sc3—a4, so hat der Springerzug nicht die gewünschte Wirkung, denn Schwarz antwortet

6., e5×f4!; 7. Sa4×c5, d6×c5 und Weiß darf nun wegen der Drohung Lg4×f3 nebst Dd8—d4† nicht rochieren.

Die Fortsetzung 5. Lf1—c4, Sb8—c6; 6. h2—h3 (statt 6. Sc3—a4) ist wegen 6., Lg4×f3; 7. Dd1×f3, Sc6—d4; 8. Df3—g3, Sd4×c2†; 9. Ke1—d1, Sc2×a1; 10. f4×e5, Sg8—e7; 11. Dg3×g7, Ke8—d7; 12. Lc4×f7, Kd7—c8; 13. Dg7—g4†, Kc8—b8; 14. e5—e6, Se7—g6 für Weiß noch weniger zu empfehlen.

- | | |
|--------------------------------|--------|
| 5. | Lc5—b6 |
| 6. Sa4×b6 | a7×b6 |
| 7. Lf1—c4 | e5×f4 |
| 8. d2—d3 | Sg8—f6 |
| 9. Lc1×f4 mit gleichem Spiele. | |

Zweiter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 306.)

3. Sg1—f3 d7—d6

Zu beachten ist, daß hier Weiß etwas in Vorteil kommt, wenn Schwarz 3., Sb8—c6 spielt (vgl. S. 217, Doppelspringerspiel, zweite Verteidigung).

4. Sc3—a4

Oder 4. d2—d4, e5×d4; 5. Sf3×d4, Sg8—f6 mit gleichem Spiele.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. | Lc5—b6 |
| 5. Sa4×b6 | a7×b6 |
| 6. Lf1—c4 | Sg8—f6 |

und die Spiele stehen gleich.

Dritter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 306.)

- | | |
|-----------|--------|
| 3. Lf1—c4 | Sg8—f6 |
| 4. d2—d3 | Sb8—c6 |

5. Lc1—e3	Lc5—b6
6. Sg1—e2	d7—d6

und die Spiele stehen gleich.

Vierter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 306).

3. Sc3—a4
-----------	------

Auf diesen frühzeitigen Angriffszug, der nicht gut ist, hat Schwarz zwei starke Erwidierungen.

3.	Lc5 × f2†
---------	-----------

Statt dieses geistreichen, aber schließlich doch nur zum Remis führenden Opfers ist es noch besser, den angegriffenen Läufer nach e7 zurückzuziehen. Der weiße Damenspringer ist dann deplaciert, während der Läufer auf e7 recht gut steht, so daß Weiß den Vorteil des Anzuges thatsächlich verloren hat.

4. Ke1 × f2	Dd8—h4†
5. Kf2—e3	Dh4—f4†
6. Ke3—d3	d7—d5
7. Kd3—c3	Df4 × e4
8. Kc3—b3	Sb8—a6!
9. a2—a3!	De4 × a4†!
10. Kb3 × a4	Sa6—c5†
11. Ka4—b4	a7—a5†
12. Kb4 × c5	Sg8—e7!
13. Lf1—b5†	Ke8—d8
14. Lb5—c6!	b7—b6†
15. Kc5—b5	Se7 × c6
16. Kb5 × c6	Lc8—b7†
17. Kc6—b5	Lb7—a6†

Remis durch ewig Schach, denn Weiß darf den Läufer wegen 17., Kd8—d7; 18. Dd1—g4†, Kd7—d6 mit undeckbarem Matt nicht nehmen.

Fünfter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 306.)

3. g2—g3
----------	------

Diese Spielart, welcher wir schon in der ersten Verteidigung 2., Sg8—f6 begegneten, ist auch bei der Verteidigung 2., Lf8—c5 recht wohl anwendbar, und Schwarz befindet sich hier insofern in einer weniger günstigen Lage, als ihm der sein Spiel befreiende Zug 3., d7—d5 nicht zur Verfügung steht. Die stärkste Fortsetzung für Schwarz dürfte in dem Zuge

3.	a7—a6
---------	-------

bestehen, wodurch d7—d6 vorbereitet wird.

4. Lf1—g2	d7—d6
5. Sg1—e2	Lc8—e6!

Dies ist besser als 5., Sb8—c6, weil nach letzterem Zuge dem weißen Damenspringer das ausgezeichnete Feld d5 offen steht, während er jetzt durch c7—c6 sofort vertrieben werden könnte.

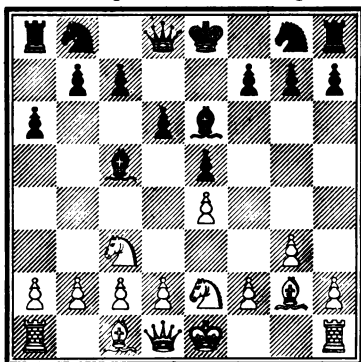
6. d2—d4!

Am besten. Auf 6. d2—d3 folgt 6., Sb8—d7; 7. 0—0, h7—h5! und Schwarz bekommt den Angriff.

6.	e5 × d4
7. Se2 × d4	Sb8—d7
8. Sd4 × e6	f7 × e6
9. 0—0	Sg8—f6
10. Dd1—e2	0—0

mit gleichem Spiele.

Stellung nach dem 5. Zuge.



Dritte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 297.)

2. Sb8—c6

Erster Angriff.

3. Lf1—c4¹ Sg8—f6

Mit diesem Zuge beabsichtigt Schwarz Sf6 × e4 zu spielen, um Sc3 × e4 mit d7—d5 zu beantworten.

4. d2—d3

Am besten, weil der Punkt e4 nun gedeckt ist. Auf 4. f2—f4? folgt 4., Sf6 × e4!; 5. Lc4 × f7†, Ke8 × f7; 6. Sc3 × e4, d7—d5; 7. Se4—g5†, Kf7—g8; 8. d2—d3, h7—h6 mit sehr gutem Spiele für Schwarz. Ebenso ist 4. Lc4—d5 ein schwacher Zug, da er keine neue Figur entwickelt, und der Läufer auf d5 nicht besser als auf c4 steht; Schwarz antwortet am besten: 4., Lf8—c5; 5. d2—d3, Sf6 × d5; 6. Sc3 × d5, d7—d6 und hat ein gutes Spiel.

4. Lf8—b4

5. Sg1—e2

Auf 5. Lc1—g5 folgt 5., Lb4 × c3†; 6. b2 × c3, h7—h6; 7. Lg5—h4, g7—g5 oder 7. Lg5 × f6, Dd8 × f6 mit gutem Spiele für Schwarz.

5. d7—d5

6. e4 × d5 Sf6 × d5

7. Lc4 × d5 Dd8 × d5

8. 0—0 Dd5—d8

9. f2—f4 mit gleichem Spiele.

¹ Wegen 3. Sg1—f3 vgl. S. 216 ff., Doppelspringerspiel.

Zweiter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 309.)

3. g2—g3 Lf8—b4

Schwarz spielt auch ganz gut 3., Lf8—c5, 4. Lf1—g2, Sg8—f6; 5. Sg1—e2, d7—d6; 6. 0—0, Lc8—e6; 7. Sc3—a4, Dd8—d7; 8. Sa4×c5, d6×c5 und hat zwar die etwas schlechtere Bauernstellung, aber Aussicht auf Angriff.

4. Sc3—d5 Lb4—a5

5. Lf1—g2 Sg8—e7

6. Sd5×e7 Dd8×e7

7. Sg1—e2 d7—d6

8. 0—0 0—0

und die Spiele stehen gleich.

Vierte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 297.)

2. Lf8—b4

Dieser Zug ist nicht zu empfehlen, denn er führt zum Verlust eines wichtigen Tempos.

3. Sc3—d5!

Am besten. Das Handbuch giebt 3. f2—f4 als den stärksten Zug an. Darauf hat jedoch Schwarz folgende Erwiderung: 3., e5×f4; 4. Sg1—f3, Lb4×c3!; 5. b2×c3, d7—d5; 6. e4×d5, Dd8×d5 oder 5. d2×c3, Sg8—f6; 6. Lf1—d3, 0—0 mit gleichem Spiele.

3. Lb4—a5

Auf 3., Lb4—c5 folgt 4. b2—b4, Lc5—b6; 5. Lc1—b2, d7—d6; 6. Sd5×b6, a7×b6; 7. f2—f4, Dd8—e7; 8. Sg1—f3 und Weiß hat die überlegene Stellung.

4. Lf1—c4 c7—c6

5. Sd5—e3 d7—d6

6. Sg1—e2 Sg8—f6

7. Se2—g3 d6—d5

8. e4×d5 c6×d5

9. Lc4—b5+ Lc8—d7

10. Lb5×d7+ Sb8×d7

11. 0—0 0—0

12. d2—d4 e5×d4

Oder 12., e5—e4; 13. f2—f3, e4×f3; 14. Dd1×f3 und Weiß hat auf Grund der offenen f-Linie das aussichtsvollere Spiel.

13. Dd1×d4 La5—b6

14. Dd4—h4 und die weiße Stellung verdient den Vorzug, da Schwarz einen schwachen, weil vereinzelteten, Mittelbauern hat.

Fünfte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 297.)

2. f7—f5?

Das Gambit in der Rückhand ist nicht zu empfehlen, da Weiß den Bauern mit Vorteil nimmt.

3. e4 × f5 Lf8—b4

Auf 3., Sg8—f6 folgt 4. g2—g4, Lf8—c5; 5. Lf1—g2 zum Vorteil des Anziehenden.

4. Dd1—h5† Ke8—f8

5. Lf1—c4! Dd8—e8

6. Dh5 × e8† Kf8 × e8

7. Sg1—f3 d7—d6

8. Sf3—g5 Sg8—h6

9. Sg5—e6 und Weiß hat das weitaus bessere Spiel.

Partieen zur Wiener Partie.

Nr. 65.

(Aus dem Frankfurter Turnier 1887.)

Dr. H. v. Gottschall. A. Burn.

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sb1—c3	Sg8—f6
3. f2—f4	d7—d5
4. d2—d4

In dieser Partie zum ersten Male in Anwendung gebracht und vom Standpunkte des praktischen Spielers aus ganz chancenreich, wenn auch nicht theoretisch korrekt. (Siehe S. 303 C.)

4.	e5 × d4
5. Dd1 × d4	d5 × e4
6. Lc1—e3	Dd8 × d4
7. Le3 × d4	Lf8—b4

Besser wäre, wie S. 303 ausgeführt, Le7 und auf 8. 0—0—0, Lf5.

8. 0—0—0	Lb4 × c3
9. Ld4 × c3	Sb8—d7

Schwarz sollte vorher Lg4 spielen; Weiß hat von jetzt ab das überlegene Spiel.

10. h2—h3!

Dieser Zug im Zusammenhange mit den folgenden hat den doppelten Zweck, einerseits den feindlichen e-Bauern zu isolieren, andererseits nach etwaiger kurzer Rochade von

Schwarz einen gefährlichen Angriff vorzubereiten.

10.	0—0
11. g2—g4	c7—c6
12. f4—f5	Sf6—d5
13. Lc3—d4	Tf8—e8
14. c2—c4	Sd5—b6
15. b2—b3	c6—c5
16. Ld4—b2	Sd7—b8?

Die relativ beste Fortsetzung für Schwarz würde in Sf8 und in der Positionierung des Damenläufers auf c6 zu suchen sein. Nach dem Textzuge steht den beiden Springern auf der a- und b-Linie eine thatenlose Zukunft bevor.

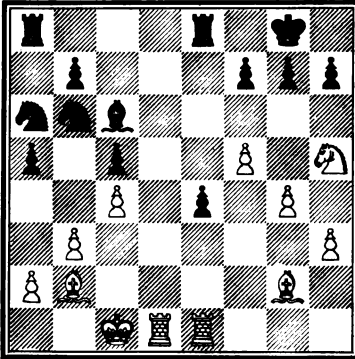
17. Sg1—e2	Lc8—d7
18. Se2—f4	Ld7—c6
19. Lf1—g2	a7—a5
20. Th1—e1	Sb8—a6
21. Sf4—h5!

(Siehe Diagramm S. 312.)

Gut gespielt. Schwarz ist nun wegen der Drohung f6 genötigt, seinen f-Bauern einen Schritt zu ziehen, und damit wird das wichtige Feld e6 dem weißen Springer zugänglich.

21.	f7—f6
22. Sh5—f4	Sa6—b4
23. a2—a3	Sb4—a6
24. Sf4—e6	a5—a4

Stellung nach dem 21. Zuge von Weiß.



- | | |
|---------------|----------|
| 25. Lg2 × e4 | a4 × b3 |
| 26. Le4 × c6 | b7 × c6 |
| 27. Te1—e4 | Ta8—a7 |
| 28. Td1—d6 | Sb6—a4 |
| 29. Se6 × c5! | Te8 × e4 |
| 30. Sc5 × e4 | Ta7—c7 |
| 31. Lb2—d4 | |

Die beiden unglücklichenschwarzen Springer sind nun völlig kalt gestellt.

- | | |
|-------------|---------|
| 31. | Tc7—c8 |
| 32. g4—g5 | f6 × g5 |
| 33. Td6—d7! | |

Weiß nutzt seine Gewinnstellung zu rascher Entscheidung aus.

- | | |
|--------------|----------|
| 33. | b3—b2† |
| 34. Ld4 × b2 | Sa4 × b2 |
| 35. Kc1 × b2 | h7—h6 |
| 36. f5—f6 | Tc8—c7? |

Zum Schluß noch ein Fehler, der den Verlust beschleunigt; besser wäre 36., gf, doch würde auch dann Weiß bei der ungünstigen schwarzen Königsstellung genügende Gewinnchancen haben.

- | | |
|-------------|--------|
| 37. Td7—d8† | Kg8—h7 |
|-------------|--------|

Auf 37., Kf7 folgt 38. Sd6†, Kf6: (sonst f7); 39. Se8†, Ke7; 40. Sc7; Ke8; 41. Sa6..

- | | |
|-------------|---------|
| 38. Td8—a8 | Tc7—b7† |
| 39. Kb2—c2! | |

Weiß wählt nicht ohne Absicht gerade dieses Feld.

- | | |
|----------|--------|
| 39. | Sa6—b8 |
|----------|--------|

- | | |
|------------|--------|
| 40. Se4—d6 | Tb7—d7 |
|------------|--------|

Auf 40., Tb6 gewann Weiß durch 41. c5. Mit Rücksicht auf diese Wendung war der König nach c2 gegangen.

- | | |
|-----------|-------------|
| 41. f6—f7 | Aufgegeben. |
|-----------|-------------|

Nr. 66.

(Gespielt im Leipziger Turnier 1877.)

J. H. Zukertort. Prof. C. Göring.

Weiß. Schwarz.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sb1—c3 | Lf8—c5 |
| 3. f2—f4 | d7—d6 |
| 4. Sg1—f3 | Sb8—c6 |

Gleich Lg4 ist, wie S. 307 weiter ausgeführt, der stärkste Zug.

- | | |
|-------------|---------|
| 5. Lf1—b5 | Lc8—g4 |
| 6. Sc3—a4 | Lc5—b6 |
| 7. Sa4 × b6 | a7 × b6 |
| 8. 0—0 | Sg8—f6 |
| 9. d2—d3 | 0—0 |
| 10. c2—c3 | |

Weiß sollte lieber 10. Lc6:; bc; 11. fe, de; 12. Lg5 spielen, wonach seine Stellung vorzuziehen ist.

- | | |
|--------------|---------|
| 10. | e5 × f4 |
| 11. Lc1 × f4 | Sf6—h5 |
| 12. Dd1—d2 | Sc6—e7 |

Schwarz vermeidet jetzt mit Recht den Abtausch: der Springer ist wertvoller, als der weiße Königsläufer.

- | | |
|------------|--------|
| 13. d3—d4 | Se7—g6 |
| 14. Lf4—e3 | h7—h6 |
| 15. Lb5—c4 | |

d3 ist das geeignete Feld für den Läufer.

- | | |
|-------------|----------|
| 15. | Sh5—f6 |
| 16. Dd2—c2 | d6—d5! |
| 17. e4 × d5 | Sf6 × d5 |
| 18. Le3—d2 | Dd8—d6 |
| 19. h2—h3 | Lg4—e6 |
| 20. Lc4—d3 | |

Weiß thäte am besten daran, den Springer zu nehmen.

- | | |
|--------------|----------|
| 20. | Sd5—f4 |
| 21. Ld2 × f4 | Sg6 × f4 |

22. Ld3—h7†?

Sofortiges Se5 war hier am Platze; das Läuferdach ist zwecklos.

22. Kg8—h8

23. Sf3—e5 f7—f6!

24. Tf1×f4?

Weiß geht in die feine Falle, die ihm sein Gegner gestellt hat. 24. Sg6†, Sg6; 25. Lg6: gleicht das Spiel aus.

24. f6×e5

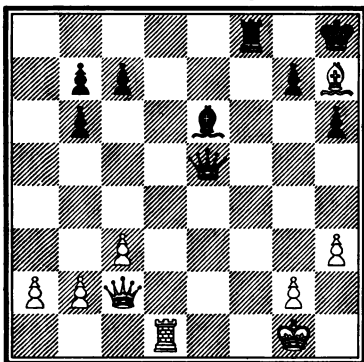
25. Tf4×f8† Ta8×f8

26. d4×e5 Dd6×e5

Das schwarze Spiel ist nun bei weitem vorzuziehen.

27. Ta1—d1

Stellung nach dem 27. Zuge von Weiß.



27. Le6×h3!

Ein schönes, völlig korrektes Opfer.

28. g2×h3 De5—g3†

29. Kg1—h1

Nach 29. Dg2 würde Schwarz die Dame tauschen und im Mehrbesitze eines Bauern bleiben.

29. Dg3×h3†

30. Kh1—g1 Dh3—g4†

31. Kg1—h1 Dg4—h4†

32. Kh1—g2 Dh4—g5†!

Durch dieses fein berechnete Manöver erzwingt Schwarz den Sieg.

33. Kg2—h2 Tf8—f4!

Der entscheidende Zug, welcher den weißen Turm von der ersten Reihe verdrängt.

34. Td1—d4

Auf 34. Td3 folgt 34., Th4†; 35. Th3, Df4†; 36. Kg2, Tg4† u. s. w.

34. Tf4—f3

35. Dc2—g2 Dg5—e5†

36. Kh2—g1 De5—e1†

37. Kg1—h2 Tf3—f2

38. Lh7—e4 Tf2×g2†

39. Kh2×g2 g7—g5

40. Kg2—f3 Kh8—g7

41. Td4—d7† Kg7—f6

42. Td7—h7 h6—h5

Weiß giebt auf. Der h-Bauer ist natürlich nicht zu nehmen, wegen Dd1†.

Nr. 67.

(Gespielt im Turnier zu Leipzig 1888.)

J. Mieses. Dr. S. Tarrasch.

Weiß.

Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sb1—c3 Sb8—c6

3. g2—g3 Lf8—c5

4. Lf1—g2 a7—a6

5. Sg1—e2 Sg8—f6

6. d2—d3 Sf6—g4?

Ein vorzeitiger Angriff, der durch einen Kombinationsfehler veranlaßt wird.

7. 0—0 h7—h5

8. h2—h3 Sg4—h6

Dr. Tarrasch hatte, als er den 6. Zug machte, geglaubt, mit 8., h4 fortfahren zu können, sah aber jetzt noch rechtzeitig, daß Weiß dann durch die Antwort 9. hg, hg; 10. g5! in Vorteil kommt, denn nach 10., gf†; 11. Tf2;, Lf2†; 12. Kf2: ist der Angriff abgeschlagen, und Weiß behauptet sein materielles Übergewicht.

9. Sc3—d5!

Weiß nutzt den Eröffnungsfehler des Gegners aufs beste aus.

9. d7—d6

10. c2—c3 Lc8—e6

11. d3—d4 Lc5—a7

Schlecht wäre 11., ed, wegen 12. cd, La7; 13. Sc7†, Dc7; 14. d5 und Weiß gewinnt mit überlegener Stellung die Figur zurück.

12. Dd1—d3!

Die Dame steht hier vorzüglich.

17. Dd8—d7

Das schwarze Spiel krankt an der Unmöglichkeit der kurzen Rochade; das beste wäre vielleicht noch 12., ed; 13. cd, Ld5; 14. ed, Se7; freilich bleibt auch in diesem Falle die schwarze Stellung sehr gedrückt.

13. Lc1—g5 Sh6—g8

Nicht 13., f6 wegen 14. Lf6:!

14. Ta1—d1 f7—f6

15. Lg5—e3 Sc6—d8

Wenn Schwarz lang rochierte, so würde Weiß zunächst 16. Kh2 spielen und dann mit b2—b4 einen unwiderstehlichen Angriff auf die feindliche Rochadestellung erlangen.

16. d4 × e5 f6 × e5

17. Le3 × a7 Ta8 × a7

18. f2—f4 Sd8—f7

19. Tf1—f2 Le6 × d5

20. e4 × d5 Sg8—f6

21. f4 × e5 Sf7 × e5

22. Dd3—e3 Ta7—a8

23. Se2—f4 Dd7—e7

24. Sf4—e6 Ke8—d7

25. De3—g5 Ta8—g8

26. c3—c4!

Das Vorrücken dieses Bauern bereitet die entscheidenden Schlußmanöver vor. Schwarz darf natürlich nicht 26., Sc4: spielen wegen 27. Te1, b5; 28. b3.

26. b7—b6

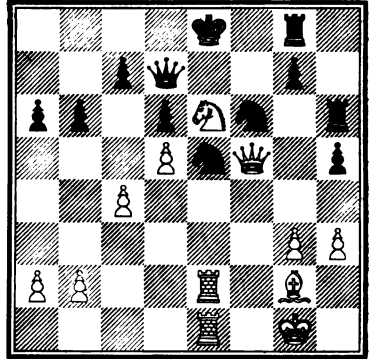
27. Dg5—f5 Kd7—e8

Jetzt zeigt sich die Wirkung von c3—c4; Schwarz kann mit dem Könige nicht nach c8 gehen, weil 28. Sc5† nebst 29. Sa6: folgen würde.

28. Td1—e1 Th8—h6

29. Tf2—e2 De7—d7

Stellung nach dem 29. Zuge.



30. Te2 × e5!

Weiß hat die ganze Partie im kräftigsten Stile gespielt und beschließt sie nun durch ein elegantes Opfer.

30. d6 × e5

31. Te1 × e5 Ke8—f7

32. Se6—g5† Kf7—f8

33. Te5—e6 Dd7—a4

Es giebt keine Rettung mehr. Wenn Schwarz 33., Dd8 spielt, so gewinnt Weiß durch 34. d6!, cd; 35. Lc6.

34. b2—b3 Aufgegeben.

Die schwarze Dame muß die Deckung des Punktes e8 aufgeben, und dann folgt 35. Te8†!, Ke8; 36. Dc8† (oder sofort De6†, wenn die schwarze Dame nicht vorsetzen kann), Ke7; 37. De6† nebst Matt im nächsten Zuge.

Nr. 68.

(Gespielt im Wiener Schachturnier 1873.)

L. Paulsen. S. Rosenthal.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sb1—c3 Sb8—c6

3. g2—g3 Lf8—c5

4. Lf1—g2 d7—d6

Besser ist 4., a6.

5. d2—d3 Sg8—f6

6. Sg1—e2 Lc8—g4,

7. h2—h3 Lg4—d7,

Dies ist natürlich ein starker Tempoverlust.

8. Sc3—a4 Lc5—b6

Schwarz thäte vielleicht besser, den Läufer auf c5 abtauschen zu lassen, um wenigstens den Vorteil der offenen Damenlinie zu erlangen.

9. Sa4 × b6 a7 × b6
10. f2—f4 e5 × f4?

Diesen Bauern durfte Schwarz nicht nehmen, denn der weiße Königs-läufer bekommt nun die Diagonale.

11. Se2 × f4 Dd8—e7
12. c2—c4! De7—e5
13. 0—0 0—0—0

Vorsichtiger wäre die kurze Rochade.

14. Sf4—e2 Sc6—d4
15. Lc1—f4 Sd4 × e2†
16. Dd1 × e2 De5—h5
17. g3—g4 Dh5—g6
18. a2—a4

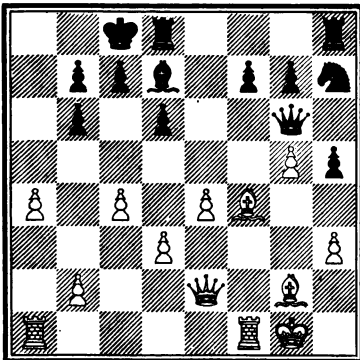
Paulsen geht nun mit voller Energie zu einem wohlberechtigten Angriffe über.

18. h7—h5
19. g4—g5

Der Gegenangriff des Nachziehenden ist aussichtslos.

19. Sf6—h7

Stellung nach dem 19. Zuge.



20. De2—e3!

Ein Zug von weitgehender Wirksamkeit.

20. f7—f6
21. a4—a5 Sh7 × g5
22. Kg1—h2 b6 × a5
23. Ta1 × a5 b7—b6

24. Ta5—a7 Ld7—c6
25. c4—c5!

Ein glänzender Zug!

25. b6 × c5
26. De3 × c5! Dg6—e8

Auf 26., dc entscheidet 27. Tc7†, Kb8; 28. Tg7† u. s. w.

27. Dc5—a5 Sg5—e6
28. Tf1—c1 g7—g5

Die schwarze Stellung ist nicht mehr zu halten.

29. Da5—a6† Kc8—d7
30. Tc1 × c6 g5 × f4
31. Tc6 × d6† Aufgegeben.

Nr. 69.

(Gespielt im nationalen Meisterturnier zu Nürnberg 1888.)

J. Mieses. Dr. H. v. Gottschall.

Weiß.

Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sb1—c3 Sb8—c6
3. g2—g3 Lf8—c5
4. Lf1—g2 Sg8—f6
5. Sg1—e2 0—0
6. Sc3—a4 Lc5—b6

Der Läufer geht besser nach e7 zurück.

7. Sa4 × b6 a7 × b6
8. 0—0 d7—d5

Hierdurch bekommt der weiße Läufer auf g2 zu großen Spielraum; der Damenbauer sollte lieber nur einen Schritt gehen.

9. e4 × d5 Sf6 × d5
10. d2—d3 Dd8—d6
11. h2—h3 f7—f5

Dieses Vorgehen ist verfrüht, aber Schwarz hat bereits das schlechtere Spiel.

12. f2—f4! Tf8—e8

Schwarz besetzt die e-Linie, kann dieselbe jedoch, wie sich bald zeigt, nicht auf die Dauer behaupten.

13. f4 × e5 Dd6 × e5
14. Se2—f4 Sd5—f6
15. c2—c3!

Um der Dame das wichtige Feld b3 zu eröffnen; jetzt zeigt sich die Schwäche des 11. Zuges von Schwarz.

15. Sc6—d8

Vorzuziehen war 15., Ld7. Der schwarze Damenläufer kommt nun überhaupt nicht mehr zur Entwicklung.

16. Lc1—d2 Sd8—f7

17. Dd1—b3 De5—d6

18. Ta1—e1 c7—c6

19. Te1 × e8† Sf6 × e8

20. Tf1—e1 Se8—f6

Geht der Springer nach c7, so folgt 21. Db6: mit der Drohung, den Springer c7 zu schlagen und die Dame darf dann wegen Te8 † nicht wiedergenommen werden.

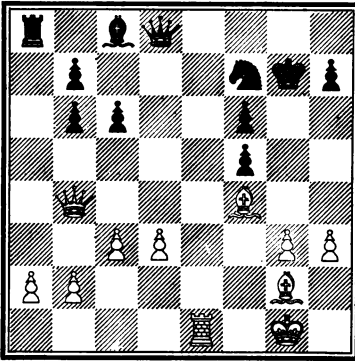
21. Sf4—h5! Kg8—f8

22. Ld2—f4 Dd6—d8

23. Sh5 × f6 g7 × f6

24. Db3—b4† Kf8—g7

Stellung nach dem 24. Zuge.



25. Lg2—f3!

Ein sehr starker Zug. Schwarz hat keine Rettung mehr.

25. Dd8 × d3

26. Lf3—h5 c6—c5

27. Db4 × b6 Sf7—e5

Dies gibt Weiß Gelegenheit, durch ein hübsches Qualitätsoffer eine schnelle Entscheidung herbeizuführen.

28. Te1 × e5! f6 × e5

Weiß kündigt Matt in 5 Zügen an:

1. Db6—h6† Kg7—g8

2. Dh6—g5† K~

3. Dg5—f6† K—g8

4. Df6—f7† Kg8—h8

5. Df7—f8 ≠.

Nr. 70.

(Gespielt im Meisterturnier zu New-York 1889.)

S. Lipschütz. M. Tschigorin.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sb1—c3 Sb8—c6

3. Lf1—c4 Sg8—f6

4. d2—d3 Lf8—c5

Besser dürfte 4., Lb4 sein.

5. a2—a3

Weiß will seinen Königsläufer dem durch Sa5 drohenden Abtausch entziehen; diese Rücksicht scheint aber den Tempoverlust nicht wert zu sein, und Lg5 wäre wohl die geeignetste Fortsetzung gewesen.

5. d7—d6

6. Sc3—a4 Lc5—b6

7. Sa4 × b6 a7 × b6

8. c2—c3 Sc6—e7

9. f2—f4 e5 × f4

10. Lc1 × f4 d6—d5

11. e4 × d5 Se7 × d5

12. Sg1—e2 0—0

13. 0—0 Dd8—e7

Schwarz sollte lieber den Läufer f4 schlagen.

14. Dd1—d2 Lc8—e6

15. Lf4—g5 De7—c5†

16. Se2—d4 Sf6—g4

17. Ta1—e1 h7—h6

18. Lg5—h4 Ta8—e8

19. Lh4—g3

Der Läufer würde, wie die nächsten Kombinationen ergeben, am richtigsten nach f2 gehen.

19. Sg4—e3?

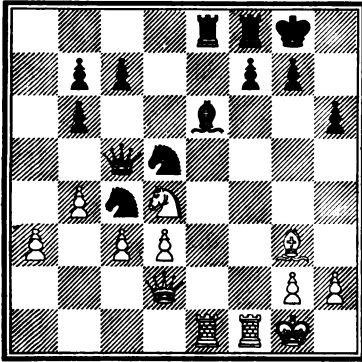
Der andere Springer mußte auf dasselbe Feld gehen, dann gewann Schwarz einen Bauern.

20. b2—b4!

Weiß kann den Springer nicht schlagen, wegen 20., Se3; 21. De3; Lc4.

20. Se3 × c4

Stellung nach dem 20. Zuge.



Auf 20., Sf1: gewinnt der Anziehende durch 21. Kf1!, De7; 22. Ld5: eine Figur. Die ganze mit b2—b4 eingeleitete Kombination wäre aber nicht möglich gewesen, wenn der andere Springer im 19. Zuge nach e3 gezogen hätte.

21. Dd2—c1!

Sehr fein gespielt. Weiß nutzt den Fehler seines Gegners vortrefflich aus.

21. Dc5—e7

22. d3 × c4 Sd5—f6

23. Sd4—f5 De7—d8

24. Sf5 × g7!

Ein schönes, wenn auch nicht fern liegendes Opfer.

24. Kg8 × g7

25. Lg3—e5 Aufgeben.

Nr. 71.

(Aus dem internationalen Turnier zu Manchester 1891.)

E. Schallopp. Gossip.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sb1—c3 Sg8—f6

3. f2—f4 d7—d5

4. f4 × e5 Sf6 × e4

5. Sg1—f3 Se4 × c3

Über die vorzuziehende Fortsetzung 5., Lb4! siehe S. 300 d.

6. b2 × c3 Lf8—e7

7. d2—d4 0—0

8. Lf1—d3 Lc8—g4

Nicht gut: 8., f6 ist der gebotene Zug.

9. Ta1—b1!

Weiß besetzt nun mit Tempogewinn die offene b-Linie.

9. b7—b6

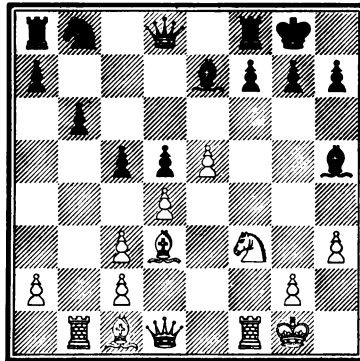
9., Dc8 nebst c7—c5 dürfte die beste Verteidigung sein. Nach dem Zuge im Text hat Weiß eine vorzügliche Angriffsstellung.

10. 0—0 c7—c5

11. h2—h3 Lg4—h5

Auch 11., Lf3: ist nicht mehr zur Verteidigung ausreichend. Auf alle anderen Läuferzüge folgt dieselbe Fortsetzung wie im Text.

Stellung nach dem 11. Zuge.



12. Ld3 × h7+!

Ebenso elegant wie korrekt.

12. Kg8 × h7

13. Sf3—g5+ Le7 × g5

14. Dd1 × h5+ Lg5—h6

15. Lc1 × h6 g7 × h6

Geht der König nach g8, so spielt Weiß 16. Lg7: nebst Tf6.

16. Tf1—f6 Kh7—g7

17. Dh5 × h6+ Kg7—g8

18. Dh6—g5+ und Matt im nächsten Zuge.

Zweite Spielart.

Gambitspiele der Wiener Partie.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sb1—c3 | Sb8—c6 |
| 3. f2—f4 | |

Während bei den Verteidigungen 2., Sg8—f6 und 2., Lf8—c5 der Gambitzug ohne die Gefahr gemacht werden konnte, daß der Nachziehende durch Annahme des Gambits sich den dauernden Mehrbesitz eines Bauern sicherte, entsteht bei 2., Sb8—c6 eine nicht zu unterschätzende Schwierigkeit für Weiß, wenn das nachträgliche Gambit angenommen wird. Die Ursache des Unterschiedes liegt auf der Hand: bei vorangegangennem Lf8—c5 hat Weiß bei Annahme des Gambits (2., e5 × f4) den die Doppeldrohung gegen den Läufer c5 und den Bauern f4 enthaltenden Vorstoß d2—d4 bei Gelegenheit zu seiner Verfügung, und bei vorangegangennem Sg8—f6 fällt die für Weiß ungemein lästige Drohung Dd8—h4† fort, während bei 2., Sb8—c6; 3. f2—f4, e5 × f4 Weiß vor derhand keinen direkten Angriff einleiten kann, ohne sich gefährlichen Gegenangriffen auszusetzen.

Dies ist die eine Seite der Sache bei 2., Sb8—c6, und zwar die für Schwarz günstige, die andere, welche in der Ablehnung des Gambits besteht, ist dagegen für Weiß vorteilhafter. Wir haben gesehen, daß bei den Verteidigungen 2., Lf8—c5 und 2., Sg8—f6 die Ablehnung des Gambits 3. f2—f4 ein für Schwarz vollkommen befriedigendes Spiel ergibt; dies ist bei 2., Sb8—c6; 3. f2—f4 nicht der Fall. Man hat die Ablehnung mit 3., Lf8—b4 versucht, das Spiel gestaltet sich darauf etwa folgendermaßen: 4. Sc3—d5!, e5 × f4; 5. c2—c3, Dd8—h4†; 6. Ke1—e2, Lb4—a5; 7. Sg1—f3, Dh4—g4; 8. d2—d4 und es entsteht eine für Weiß günstige, dem Steinitzgambit analoge Variante (vgl. Steinitzgambit S. 322 ff.). Ebenso wenig ist 3., Lf8—c5 zu empfehlen, da Weiß mit 4. f4 × e5 einen Bauern erobert, ohne daß der für Schwarz sich durch 4., d7—d6; 5. e5 × d6, Dd8 × d6 ergebende Angriff ein genügendes Äquivalent für den Verlust des Bauern bietet.

- | | |
|---------|---------|
| 3. | e5 × f4 |
|---------|---------|

Erste Spielart.

- | | |
|-----------|-------|
| 4. Sg1—f3 | g7—g5 |
|-----------|-------|

Schwarz kann bei diesem dem Königsspringergambit verwandten Gambit bei korrekter Verteidigung den Gambitbauern ohne Nachteil behaupten. Der geringste Fehler wird jedoch bewirken, daß der Anziehende das überlegene Spiel erhält, wie man aus den folgenden Varianten ersieht.

I. Piercegambit.

5. d2—d4

Diese Spielart ist für Schwarz die gefährlichste, weil die verbundenen weißen Mittelbauern einen starken Druck auf das feindliche Spiel ausüben.

Mit 5. Lf1—c4, Lf8—g7; 6. 0—0, d7—d6 entsteht eine Variante, welche sich auch aus dem Philidorgambit ergeben kann, und für Schwarz günstig ist.

Erste Verteidigung.

5. d7—d6?
6. d4—d5 Sc6—e5

Auf 6. . . . , g5—g4 folgt 7. d5×c6, g4×f3; 8. Dd1×f3, b7×c6; 9. Lf1—c4 zu Gunsten von Weiß.

7. Lf1—b5† Lc8—d7
8. Lb5×d7† Ke8×d7
9. g2—g3 h7—h5!

Auf 9. . . . , f4×g3 folgt 10. Sf3×e5†, d6×e5; 11. Dd1—g4†, Kd7—e8; 12. Dg4×g3, f7—f6; 13. Lc1×g5 zu Gunsten von Weiß. Auch bei 9. . . . , Se5×f3†; 10. Dd1×f3, h7—h6; 11. Df3—g4†, Kd7—e8; 12. g3×f4 steht Weiß besser.

10. g3×f4 Se5×f3†
11. Dd1×f3 g5—g4
12. Df3—f2!

Dies ist weit stärker als 12. Df3—g3, welchen Zug das Handbuch angiebt (7. Auflage, S. 604, § 2, Nr. 4).

12. Dd8—e7
13. Df2—d4 De7—h4†!

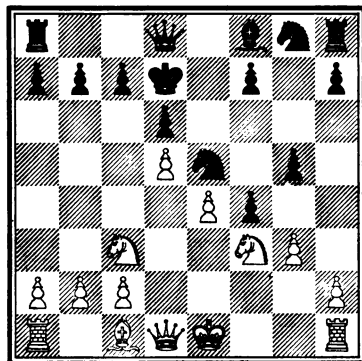
Auf 13. . . . , Sg8—f6 folgt 14. Dd4—a4†, Kd7—c8; 15. Lc1—d2, Lf8—g7; 16. 0—0—0 und Weiß steht besser.

14. Ke1—d1 Th8—h7
15. Lc1—e3 Lf8—g7
16. Dd4—a4† Kd7—d8

Auf 16. . . . , c7—c6 folgt 17. d5×c6†, b7×c6; 18. Sc3—d5 zu Gunsten von Weiß.

17. Kd1—d2 Sg8—e7
18. Ta1—e1 und Weiß hat das etwas bessere Spiel.

Stellung nach dem 9. Zuge von Weiß.



Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 319.)

5. Lf8—g7?

Mit diesem ruhigen Entwicklungszuge überläßt Schwarz dem Gegner zu viel Terrain und berücksichtigt, ebenso wie mit 5., d7—d6, zu wenig den ihm drohenden Vorstoß des feindlichen Damenbauern.

6. d4—d5! Sc6—e5

7. d5—d6!

Hiermit erhält Weiß einen sehr starken Angriff.

7. Se5 × f3 †

Spielt Schwarz 7., c7 × d6, so antwortet Weiß mit Vorteil 8. Sc3—b5.

8. Dd1 × f3 c7—c6

9. Lf1—c4 Lg7—e5

10. h2—h4 h7—h5

11. h4 × g5 Dd8 × g5

12. Sc3—e2 Le5 × d6

13. Se2 × f4 Ld6 × f4

14. Lc1 × f4 Dg5—g6

15. 0—0—0 Sg8—f6

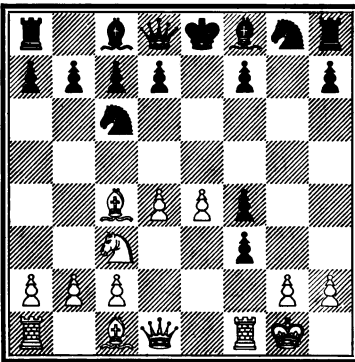
16. Td1—d6 und das weiße Spiel ist bei weitem vorzuziehen.

Dritte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 319.)

5. g5—g4!

Stellung nach dem 7. Zuge von Weiß.



Nur durch einen energischen Gegenangriff kann Schwarz dem Gegner die Spitze bieten.

6. Lf1—c4

Dies bietet die einzige Chance für Weiß, denn geht der Springer von f3 fort, so erfolgt Dd8—h4 †, und Schwarz hat ein glänzendes Angriffsspiel.

6. g4 × f3

7. 0—0 d7—d5!

Die konsequente Fortsetzung, welche Schwarz in Vorteil bringt.

8. e4 × d5

Oder 8. Sc3 × d5, Lc8—g4!; 9. g2 × f3, Lg4—h3; 10. Lc1 × f4, Ta8—c8 zum Vorteil des Nachziehenden.

8. Lc8—g4!

9. Tf1—c1 † Sg8—e7

10. Sc3—e4 Lf8—g7

Hiermit droht Schwarz Damengewinn (durch f3—f2†), welche Drohung Weiß durch seinen Springerzug nach e4 und die mit demselben verbundene Gegendrohung, auf f6 Matt zu geben, paralyisiert hatte.

11. g2×f3 Sc6—a5
12. Lc4—f1

Falls 12. Lc4—b5†, so 12., Lg4—d7; 13. Lb5×d7†, Dd8×d7; 14. b2—b4, Sa5—c4 zu Gunsten von Schwarz.

12. Lg4—h5
13. c2—c4 Th8—g8
14. Kg1—f2

Falls 14. Kg1—h1, so 14., Lg7×d4 und gewinnt.

14. b7—b5
15. Se4—c5 Ke8—f8!
16. Lc1×f4 Sa5×c4
17. Lf1×c4 b5×c4
18. Lf4—g5 Lg7×d4†
19. Dd1×d4 Tg8×g5

und Schwarz hat das überlegene Spiel.

II. Hampe-Allgaiergambit.

(Vgl. I Piercegambit S. 319.)

5. h2—h4

Hiermit versucht Weiß, die feindliche Bauernkette zu sprengen, was ihm auch gelingt, jedoch nur mit dem Opfer eines Offiziers.

5. g5—g4
6. Sf3—g5 h7—h6
7. Sg5×f7 Ke8×f7
8. d2—d4

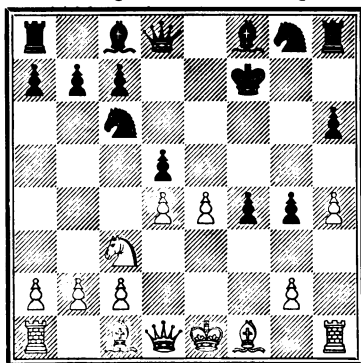
Spielt Weiß 8. Lf1—c4†, so folgt 8., d7—d5! nebst 9., Kf7—g7 resp. 9., Sc6—e5 und der Angriff von Weiß ist nicht mehr zu fürchten. Der Zug 8. d2—d4 hat den Vorteil, daß er den feindlichen König von seinem exponierten Standorte nicht vertreibt.

8. d7—d5!

Schwarz giebt im Interesse der schnelleren Entwicklung einen Bauern auf.

9. e4×d5

Stellung nach dem 8. Zuge.



Auf 9. Sc3 × d5 folgt 9., Sg8—e7; 10. Lf1—c4, Lc8—e6; 11. 0—0, Kf7—g7 und Schwarz ist aus aller Gefahr. Auch 9. Lc1 × f4, Lf8—b4; 10. e4—e5, Lc8—e6!; 11. Lf1—e2, Dd8—d7 führt zu keinem besseren Resultat für Weiß; zu beachten ist in letzterer Variante, daß der Zug 10., Lc8—e6 notwendig ist, um im nachfolgenden Zuge den angegriffenen g-Bauern decken zu können.

9.	Sc6—e7
10. Lc1 × f4	Se7—g6
11. Lf4—e5	Lf8—g7
12. Le5 × g7	Kf7 × g7

und Schwarz hat Gewinnstellung.

Zweite Spielart.

(Vgl. erste Spielart S. 318.)

Steinitzgambit.

4. d2—d4!

Diese Art des Gambits ist für Weiß die beste; sie wurde von ihrem Erfinder, Steinitz, zuerst im Jahre 1867 auf dem Schachkongreß zu Dundee angewendet. Die Kraft des Steinitzgambits besteht darin, daß Weiß einen unmittelbaren Angriff gegen den Bauern f4 einleitet und gleichzeitig mit beiden Mittelbauern das Centrum besetzt. Wenn Schwarz dagegen durch das Damenschach auf h4 die gegnerische Rochade zu zerstören vermag, so wiegt dieser Umstand nicht so schwer, wie es auf den ersten Blick scheinen möchte. Dies liegt daran, daß die Dame auf h4 nicht sonderlich postiert ist, da sie häufig von dem weißen Springer auf f3 mit Erfolg angegriffen wird und als Angriffsfigur bei richtiger Verteidigung von seiten des Anziehenden keine große Wirkung ausübt.

4. Dd8—h4†

Mit 4., Lf8—b4; 5. Lc1 × f4, d7—d5; 6. e4—e5, Sg8—e7 gleicht sich das Spiel aus.

5. Ke1—e2

Erste Verteidigung.

5. d7—d5

Dieses Gegenopfer kommt in den Gambitspielen, wie wir gesehen haben, häufig vor. Schwarz beabsichtigt bei demselben, unter Aufgabe des gewonnenen Bauern, eine rasche Entwicklung seiner Streitkräfte herbeizuführen und den Angriff an sich zu ziehen. Im vorliegenden Falle ist jedoch das weiße Spiel zu stark, als daß Schwarz seinen Zweck erreichen könnte, weshalb sich der Zug 5., d7—d5 nicht empfiehlt.

6. e4 × d5!

A

6. Lc8—g4†
 7. Sg1—f3 0—0—0

Das Springeropfer bietet für Schwarz die einzige Möglichkeit, den Angriff festzuhalten.

8. d5 × c6 Lf8—c5
 9. Dd1—e1!

Mit diesem ausgezeichneten, von R. L'hermet in Magdeburg herrührenden Zuge behauptet Weiß das überlegene Spiel. Die Stärke des Zuges beruht darin, daß er die feindliche Dame vertreibt bzw. durch das Opfer der eigenen Dame einen heftigen Angriff einleitet. Früher spielte man allgemein 9. c6 × b7†, Kc8—b8; 10. Sc3—b5, Lg4 × f3†; 11. g2 × f3, a7—a6; 12. c2—c3, a6 × b5 u. s. w., wobei es zweifelhaft ist, wer im Vorteil bleibt.

9. Dh4—h5

Auf 9., Td8—e8† folgt 10. Ke2—d2!, Dh4—d8; 11. De1—f2 und auf 9., Lg4 × f3† folgt 10. g2 × f3, Td8—e8†; 11. Sc3—e4, Dh4—h5; 12. Ke2—d2, f7—f5; 13. Lf1—h3!, Sg8—h6; 14. De1—f1 zu Gunsten von Weiß.

10. Le1 × f4	Td8—e8†
11. Ke2—d2	Te8 × e1
12. Ta1 × e1	Lc5—e7
13. c6 × b7†	Kc8 × b7
14. Te1—e5	f7—f5
15. Te5—b5†	Kb7—c8
16. Lf1—c4	Le7—d6
17. Lc4—e6†	Kc8—d8
18. Lf4 × d6	Dh5—h6†

Falls 18., e7 × d6, so 19. Sc3—d5, Dh5—h6†; 20. Sf3—g5!, Dh6 × g5†; 21. Kd2—c3 und gewinnt.

19. Sf3—g5!	Dh6 × g5†
20. Kd2—d3	c7 × d6
21. Sc3—d5	Lg4—e2†!
22. Kd3 × e2	Dg5 × g2†
23. Ke2—d1	Dg2 × h1†
24. Kd1—d2	Dh1—g2†
25. Kd2—c3	Dg2—f3†
26. Kc3—b4	Df3 × d5
27. Tb5 × d5!	g7—g6
28. Le6 × g8 und Weiß gewinnt.	

Stellung nach dem 8. Zuge.



B (Vgl. A S. 323.)

6. Dh4—e7†
 7. Ke2—f2

Auf 7. Ke2—f3 folgt ebenfalls 7., De7—h4 und der König muß wieder nach e2 zurückgehen, worauf Schwarz das Remis in der Hand hat.

7. De7—h4†
 8. g2—g3!

Hiermit durchkreuzt der Anziehende den Plan des Gegners, das Spiel remis zu halten, was bei 8. Kf2—e2 durch 8., Dh4—e7† ihm gelingen würde.

Stellung nach dem 8. Zuge.



8. f4×g3†
 9. Kf2—g2

Weiß kann auch 9. h2×g3, Dh4×h1; 10. Lf1—g2, Dh1—h2; 11. d5×c6, Lf8—d6!; 12. Dd1—e2†, Sg8—e7; 13. Sc3—e4, h7—h6; 14. Se4×d6†, c7×d6; 15. Lc1—f4, oder falls 9., Dh4×d4†!, so 10. Lc1—e3, Dd4×d1; 11. Ta1×d1, Sc6—e5; 12. Le3—f4 spielen, der Königszug ist aber stärker.

9. Lf8—d6!

Auf 9., Sc6×d4? folgt 10. h2×g3, Dh4—g4; 11. Dd1—e1†, Lf8—e7; 12. Lf1—d3 zu Gunsten von Weiß.

10. Dd1—e1† Sc6—e7
 11. h2×g3 Dh4×d4
 12. Sg1—f3 Dd4—b6
 13. Lf1—b5† c7—c6
 14. Lc1—e3 Db6—c7
 15. d5×c6 b7×c6

16. Lb5—a4 und Weiß hat ein Angriffsspiel, welches ein völlig genügendes Äquivalent für den verlorenen Bauern bietet.

Zweite Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 322.)

5. d7—d6

Auch dieser Zug ist nicht gerade empfehlenswert, da er dem Gegner den schleunigen Rückgewinn des Gambitbauern gestattet.

6. Sg1—f3 Lc8—g4
 7. Lc1×f4 Lg4×f3†
 8. Ke2×f3 Sg8—f6
 9. Lf1—b5 und Weiß hat das bessere Spiel.

Dritte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 322.)

5. b7—b6

Mit diesem Zuge, welcher einen Gegenangriff einleitet, bleibt Schwarz zu sehr in der Entwicklung zurück.

6. Sc3—b5	Lc8—a6
7. a2—a4	g7—g5
8. Sg1—f3	Dh4—h5
9. Ke2—e1!

Das Handbuch giebt 9. Ke2—d2 an, worauf aber Schwarz durch 9., Ke8—d8; 10. c2—c3, Sg8—f6!; 11. Lf1—d3, Sf6—g4; 12. Dd1—e2, Sg4—e3 in Vorteil kommt.

9.	Ke8—d8
10. g2—g4!	f4 × g3

Falls 10., Dh5 × g4, so 11. Th1—g1, Dg4—h5; 12. Tg1 × g5 und Weiß steht sehr gut.

11. Lc1 × g5†	f7—f6
12. Lg5—f4	g3—g2!
13. Lf4 × c7†!	Kd8—c8
14. Lf1 × g2 und Weiß hat ein überwiegendes An-	

griffsspiel.

Vierte Verteidigung.

(Vgl. erste Verteidigung S. 322.)

5. g7—g5!

Am besten. Schwarz bereitet mit diesem Zuge dem Gegner die meisten Schwierigkeiten bezüglich des Rückgewinnes des Gambitbauern.

6. Sc3—d5!

Schwächer ist 6. Sg1—f3 wegen 6., Dh4—h5; 7. Sc3—d5, Lf8—g7; 8. c2—c3, Sg8—f6!; 9. Sd5 × c7†, Ke8—d8; 10. Sc7 × a8, Sf6 × e4; 11. Dd1—a4, Th8—e8; 12. Ke2—d3, Dh5—g6; 13. Kd3—c4, b7—b5†; 14. Kc4 × b5, Se4—d6†; 15. Kb5—c5, Dg6—f5† u. s. w.

6.	Ke8—d8
7. Sg1—f3	Dh4—h5
8. h2—h4	Lf8—h6!

Dieser Zug hat den Zweck, den nachfolgenden Vorstoß des g-Bauern zu ermöglichen, der sonst an Sd5 × f4 scheitern würde.

9. Ke2—f2	g5—g4
10. Sf3—g1	g4—g3†

- | | |
|--------------|-----------|
| 11. Kf2—e1 | Dh5 × d1† |
| 12. Ke1 × d1 | Sc6 × d4 |
| 13. Lc1 × f4 | Lh6 × f4 |
| 14. Sd5 × f4 | d7—d6 |
| 15. c2—c3 | Sd4—c6 |

16. Sg1—e2 und Weiß gewinnt zwar den Bauern zurück, hat aber den Nachteil eines vereinzelt Mittelbauern.

Partieen zu den Gambits der Wiener Partie.

Nr. 72.

(Durch Korrespondenz gespielt.)

W. T. Pierce. T. G. Hart.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sb1—c3 | Sb8—c6 |
| 3. f2—f4 | e5 × f4 |
| 4. Sg1—f3 | g7—g5 |
| 5. d2—d4 | Lf8—g7? |

Über 5., g4! siehe S. 320.

- | | |
|----------|--------|
| 6. d4—d5 | Sc6—e5 |
| 7. h2—h4 | |

Stärker ist 7. d6 (siehe 320, zweite Verteidigung). Der Textzug führt wohl nur zum Ausgleich.

- | | |
|--------------|----------|
| 7. | h7—h6 |
| 8. g2—g3 | f4 × g3 |
| 9. h4 × g5 | h6 × g5 |
| 10. Th1 × h8 | Lg7 × h8 |
| 11. Sf3 × g5 | Lh8—f6 |
| 12. Dd1—h5 | |

Dies führt zu lebhaften und interessanten Wendungen.

- | | |
|------------|----------|
| 12. | Lf6 × g5 |
| 13. Dh5—h8 | |

Falls 13. Lg5:, so 13., Dg5; 14. Dg5:, Sf3†.

- | | |
|----------|--------|
| 13. | Ke8—f8 |
|----------|--------|

Auf 13., Sf3† könnte 14. Ke2, Sg1†; 15. Kd3, Kf8; 16. Dh1, Lc1; 17. Te1; Dg5; 18. Te1, b6; 19. Sb1! die Folge sein.

- | | |
|--------------|--------|
| 14. Dh8 × e5 | Lg5—h4 |
| 15. Ke1—e2 | |

Am besten. Nach 15. Lg2, d6; 16. Dd4! (wenn 16. Dh5, so 16., Lh3!), Df6 würde Schwarz ohne Gefahr den g-Bauern behaupten.

- | | |
|----------|-------|
| 15. | d7—d6 |
|----------|-------|

- | | |
|------------|--------|
| 16. De5—h5 | Lh4—f6 |
|------------|--------|

- | | |
|------------|-----------|
| 17. Lc1—f4 | Lf6 × c3! |
|------------|-----------|

- | | |
|-------------|--------|
| 18. b2 × c3 | Dd8—f6 |
|-------------|--------|

- | | |
|------------|---------|
| 19. Dh5—f3 | Df6—g6! |
|------------|---------|

- | | |
|------------|--------|
| 20. Ke2—d2 | Sg8—f6 |
|------------|--------|

- | | |
|------------|--------|
| 21. Lf1—g2 | Lc8—g4 |
|------------|--------|

Dies ist weniger gut als 21., Sh5.

- | | |
|--------------|--------|
| 22. Df3 × g3 | Lg4—h5 |
|--------------|--------|

Wollte Schwarz 22., De4: spielen, so würde der Anziehende natürlich nicht die Dame, sondern den Läufer g4 schlagen. Die Partie ist außerordentlich kombinationsreich.

- | | |
|------------|--------|
| 23. Ta1—h1 | Ta8—e8 |
|------------|--------|

- | | |
|--------------|----------|
| 24. Dg4 × g6 | Lh5 × g6 |
|--------------|----------|

- | | |
|-------------|--------|
| 25. Th1—h8† | Sf6—g8 |
|-------------|--------|

- | | |
|-------------|--------|
| 26. Lf4—h6† | Kf8—e7 |
|-------------|--------|

- | | |
|-------------|-------|
| 27. Lh6—g5† | f7—f6 |
|-------------|-------|

Schwarz thäte besser, mit 27., Kf8 auf Remis zu spielen, denn der Textzug schwächt die schwarze Position etwas.

- | | |
|------------|-------|
| 28. Lg5—e3 | b7—b6 |
|------------|-------|

- | | |
|-------------|--------|
| 29. Lg2—h3! | Ke7—f7 |
|-------------|--------|

- | | |
|-------------|--------|
| 30. Lh3—e6† | Kf7—g7 |
|-------------|--------|

- | | |
|------------|---------|
| 31. Th8—h4 | Sg8—e7? |
|------------|---------|

Hierdurch geht ein Bauer verloren. Weiß hatte bereits das bessere Spiel erlangt, denn seine Steine erfreuen sich im Gegensatze zu den schwarzen einer ungehemmten Aktionsfreiheit.

- | | |
|-------------|--------|
| 32. Le3—h6† | Kg7—h8 |
|-------------|--------|

- | | |
|------------|--------|
| 33. Le6—d7 | Te8—d8 |
|------------|--------|

- | | |
|-------------|--------|
| 34. Lh6—f8† | Lg6—h7 |
|-------------|--------|

Wenn 34., Kg8, so 35. Le6†.

- | | |
|--------------|----------|
| 35. Lf8 × e7 | Td8 × d7 |
|--------------|----------|

- | | |
|---------------|--------|
| 36. Le7 × f6† | Kh8—g8 |
|---------------|--------|

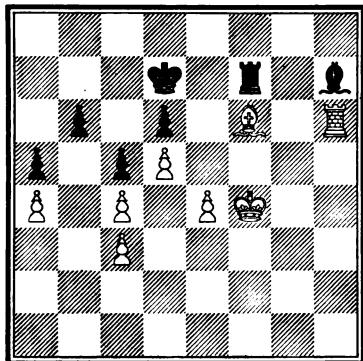
Das Endspiel würde nun, wenn gleich Schwarz mit Schwierigkeiten zu kämpfen hat, bei bestem Spiele der ungleichen Läufer wegen wohl remis sein.

37. Kd2—e3 Kg8—f8
 38. Ke3—d4 Kf8—e8
 39. c3—c4 Td7—f7
 40. Th4—h6 Ke8—d7
 41. c2—c3 c7—c5†

Dies ist ein Fehler. Schwarz rechnet offenbar darauf, daß sein Gegner den c-Bauern nimmt, berücksichtigt aber hierbei nicht, daß, wenn dies nicht geschieht, der Bauer d6 dauernd schwach wird. Weiß versteht es nun, unter besonders scharfsinniger Ausnutzung der ungünstigen Figurenpostierung des Nachziehenden, den Gewinn zu erzwingen.

42. Kd4—e3! Kd7—c7
 43. Ke3—f4 Kc7—d7
 44. a2—a4 a7—a5

Stellung nach dem 44. Zuge.



45. Kf4—e3!

Weiß erledigt das Endspiel unter Zugrundelegung des folgenden äußerst feinen Planes: Der Bauer d6 soll von Läufer und Turm gleichzeitig angegriffen werden, um den schwarzen König und Turm festzuhalten, und zwar soll der Angriff von seiten des Läufers von f8 aus geschehen, damit auch der weiße König sich nähern kann. Dieses Prinzip scheint das einzig richtige zu sein.

45. Kd7—c7

46. Lf6—g5 Tf7—d7
 47. Lg5—f4 Lh7—g8
 48. Th6—f6 Lg8—h7
 48., Lf7?; 49. Ld6†.
 49. Lf4—h6! Lh7—g8

Auch die sehr verlockende Fortsetzung 49., Te7 kann Schwarz nicht retten, z. B. 50. Lf8, Te4†; 51. Kf8, Th4; 52. Ld6†, Kb7; 53. Lg3, Le4†; 54. Ke3, Tg4; 55. Tf7†, Kc8; 56. Lf4 u. s. w.

50. Lh6—f8 Lg8—h7

Auf 50., Td8 kommt 51. Kf4, Lh7; 52. Le7, Td7; 53. Tf7, Lg6; 54. Ld6, Kd6; 55. Tf6† u. s. w.

51. Ke3—f4 Lh7—g8
 52. Kf4—g5 Lg8—h7
 53. Tf6—e6 Lh7—g8

Spielt Schwarz 53., Td8, so entscheidet 54. Le7, Td7; 55. Kf6, Lg8; 56. e5! für Weiß.

54. Te6—h6 Lg8—f7

Schwarz hat nichts anderes. Auf 54., Td8 würde wieder 55. Le7 nebst Kf6 und auf 54., Lh7 würde 55. Ld6† folgen.

55. Kg5—f6 Lf7—e8

Wiederm erzwingen: geht der Läufer nach g8, so würde Weiß durch 56. Le7 nebst Th8 gewinnen, und auf 55., Kd8 folgt 56. Th7, L~; 57. Le7† nebst Th8 u. s. w. Das ganze Endspiel ist sehr interessant und lehrreich.

56. Lf8—e7 Kc7—b7
 57. Th6—h8 Le8—g6
 58. Kf6 × g6 Td7 × e7
 59. Th8—h7 und Weiß gewinnt nach dem Turmtausch ohne Schwierigkeiten.

Nr. 73.

(Aus dem Frankfurter Turnier 1887.)

S. Taubenhaus. E. Schallopp.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sb1—c3 Sb8—c6
 3. f2—f4 e5 × f4

4. Sg1—f3 g7—g5
 5. h2—h4 g5—g4
 6. Sf3—g5 d7—d6?

Stärker ist, wie in der Analyse erörtert, 6., h6.

7. d2—d4

Nachdem Schwarz auf Eroberung des Springers verzichtet hat, könnte Weiß recht gut mit 7. Lc4 fortfahren.

7. f7—f6
 8. Sg5—e6

8. Sh3 wäre wohl stärker gewesen. Mit Rücksicht hierauf hätte Schwarz auch 7., h6 spielen sollen.

8. Lc8 × e6
 9. d4—d5 Sc6—e5
 10. d5 × e6 f4—f3
 11. Lc1—f4 h7—h5
 12. Lf4 × e5 f3 × g2
 13. Lf1 × g2 d6 × e5
 14. Sc3—d5 c7—c6!
 15. Dd1—d3 Dd8—a5†!

Dies ist stärker als 15., cd; 16. Db5†, Ke7; 17. Db7†, wobei Weiß ein chancenreiches Spiel erhält.

16. b2—b4 Lf8 × b4†
 17. Sd5 × b4 Da5 × b4
 18. c2—c3 Db4—e7
 19. Dd3—c4 0—0—0
 20. Ta1—b1 Td8—d6
 21. Dc4—a4 Kc8—b8
 22. Lg2—f1 De7 × e6
 23. Th1—h2 Th8—h7
 24. Th2—b2 Th7—c7
 25. Lf1—a6 Td6—d7
 26. La6—c4 De6—e8
 27. Tb2—b3 Sg8—e7
 28. Lc4—e6!

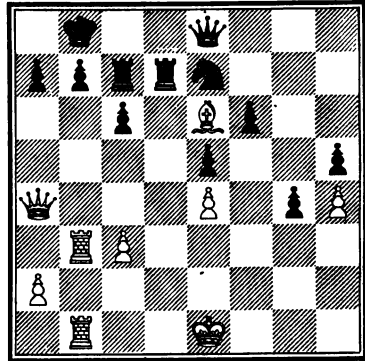
(Siehe Diagramm.)

28. Se7—c8!

Das Qualitätsoffer ist erzwungen, weil auf 28., Td6 29. Da6, b6; 30. Tb6† die Folge sein würde.

29. Le6 × d7 Tc7 × d7
 30. Da4—a6 Sc8—b6
 31. Da6—e2 De8—d8
 32. Tb1—d1 Td7 × d1†

Stellung nach dem 28. Zuge von Weiß.



33. De2 × d1 Dd8 × d1
 34. Ke1 × d1 Sb6—c4

Die schwarze Bauernübermacht gleicht den Vorteil der Qualität mehr als aus.

35. Kd1—e2 Sc4—d6
 36. Ke2—d3 Kb8—c7
 37. c3—c4 c6—c5;
 38. Tb3—b1 Kc7—d7
 39. Tb1—f1 Kd7—e6
 40. a2—a4 f6—f5!
 41. e4 × f5 Sd6 × f5
 42. a4—a5 e5—e4†
 43. Kd3—d2 Ke6—e5
 44. Tf1—b1 Sf5—d6
 45. Kd2—c3 g4—g3
 46. Tb1—d1 Sd6—f5
 47. Kc3—d2

Weiß kann sich auf keine Weise mehr halten.

47. Sf5 × h4
 48. Kd2—e2 Sh4—f5
 49. Td1—d5† Ke5—f4
 50. Td5—d7 e4—e3
 51. Td7 × b7 g3—g2

Aufgegeben.

Nr. 74.

(Aus dem Londoner Turnier 1888.)

W. Steinitz. M. Tschigorin.

Weiß. Schwarz.

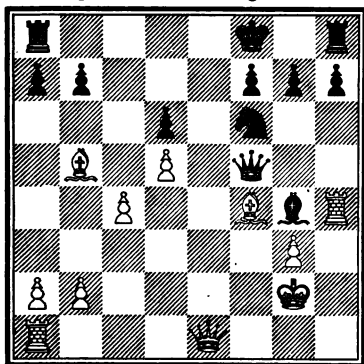
1. e2—e4 e7—e5
 2. Sb1—c3 Sb8—c6

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 3. | f2—f4 | e5 × f4 |
| 4. | d2—d4 | Dd8—h4† |
| 5. | Ke1—e2 | d7—d5 |
| 6. | e4 × d5 | Dh4—e7† |
| 7. | Ke2—f2 | De7—h4† |
| 8. | g2—g3 | f4 × g3† |
| 9. | Kf2—g2 | Lf8—d6 |
| 10. | Dd1—e1† | Sc6—e7 |
| 11. | h2 × g3 | Dh4 × d4 |
| 12. | Th1—h4? | |

Wie bei der Analyse gezeigt, ist 12. Sf3 die richtige Fortsetzung; nach dem Textzuge erlangt der Nachziehende das Übergewicht und bringt dasselbe in vortrefflicher Weise zur Geltung.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 12. | | Dd4—f6 |
| 13. | Sc3—e4 | Df6—g6 |
| 14. | Lf1—d3 | Lc8—f5 |
| 15. | Se4 × d6† | c7 × d6 |
| 16. | Ld3—b5† | Ke8—f8! |
| 17. | c2—c4 | Sg8—f6 |
| 18. | Sg1—f3 | Lf5—g4 |
| 19. | Sf3—d4 | Se7—f5 |
| 20. | Sd4 × f5 | Dg6 × f5 |
| 21. | Lc1—f4 | |

Stellung nach dem 21. Zuge von Weiß.



- | | | |
|-----|------|--------|
| 21. | | g7—g5! |
|-----|------|--------|

Das Bauernopfer geschieht in der richtigen Absicht, den König nach g7 und die Türme ins Spiel zu bringen.

- | | | |
|-----|-----------|--------|
| 22. | Lf4 × d6† | Kf8—g7 |
| 23. | Th4 × g4 | |

Nach diesem, wie es scheint, nicht notwendigen Qualitätsopfer kommt Schwarz zu entscheidenden Vorteil; 23. Th2 gewährte jedenfalls längeren Widerstand.

- | | | |
|-----|------|----------|
| 23. | | Sf6 × g4 |
|-----|------|----------|

Der Springer steht hier vorzüglich.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 24. | De1—c3† | f7—f6 |
| 25. | Ta1—f1 | Df5—e4† |
| 26. | Kg2—g1 | De4—e2! |
| 27. | Tf1—f3 | |

Der einzige Zug.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 27. | | Th8—e8! |
| 28. | Lb5 × e8 | Ta8 × e8 |
| 29. | Ld6—c5 | De2—h2† |
| 30. | Kg1—f1 | Te8—e2 |

Aufgegeben.

Nr. 75.

(Aus dem Frankfurter Turnier 1887.)

A. Burn. Dr. S. Tarrasch.

Weiß. Schwarz.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Sb1—c3 | Sb8—c6 |
| 3. | f2—f4 | e5 × f4 |
| 4. | d2—d4 | Dd8—h4† |
| 5. | Ke1—e2 | g7—g5 |
| 6. | Sg1—f3 | |

Über diesen Zug sowie über den stärkeren 6. Sc3—d5 siehe S. 325 f.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 6. | | Dh4—h5 |
| 7. | Sc3—d5 | Ke8—d8 |

Sofort 7., Lg7 und nach 8. Sc7†, Kd8; 9. Sa8; g4 u. s. w. ist vielleicht noch besser.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 8. | c2—c3 | Lf8—g7 |
| 9. | Ke2—f2 | Sg8—f6 |
| 10. | Sd5 × f6 | Lg7 × f6 |
| 11. | e4—e5 | Lf6—g7 |
| 12. | g2—g4! | f4 × g3† |

12., Dg4: ist natürlich wegen 13. Tg1 ungünstig.

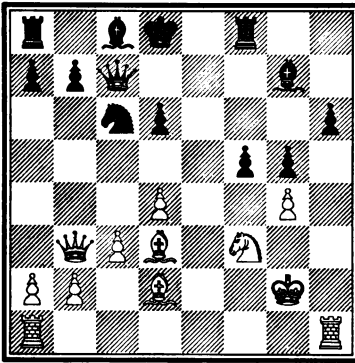
- | | | |
|-----|---------|--------|
| 13. | Kf2—g2 | h7—h6 |
| 14. | h2 × g3 | Dh5—g6 |
| 15. | Lf1—d3 | f7—f5 |
| 16. | g3—g4 | d7—d6 |

17. e5 × d6 c7 × d6
18. Dd1—b3 Th8—f8!

Die sehr schwer zu führende Partie wird beiderseits ganz ausgezeichnet behandelt.

19. Lc1—d2 Dg6—f7
20. Ld3—c4 Df7—c7
21. Lc4—d3!

Stellung nach dem 21. Zuge von Weiß.



21. f5—f4!

Wiederum sind auf beiden Seiten zwei sehr feine Züge geschehen: 21., fg hätte zum Untergange von Schwarz geführt durch 22. Sg5!; hg; 23. Lg5†, Lf6 (23., Kd7 ist wegen 24. Th7 unmöglich); 24. Lf6†, Tf6.; 25. Dg8†, Kd7; 26. Th7†, Se7; 28. Tel.

22. Sf3—h2 Lc8—d7
23. Ta1—e1 Dc7—b6
24. Db3—c2 Ta8—c8

Ein Tempoverlust: sofort Kc7 nebst Tae8 sollte geschehen.

25. Dc2—b1 Kd3—c7
26. Ld3—e2! Tc8—e8
27. Le2—f3

Das beste Feld für den Läufer.

27. Kc7—c8

Mit 27., Kb8 hätte Schwarz, wie die Fortsetzung zeigt, ein Tempo gewonnen.

28. b2—b3 Db6—d8
29. b3—b4 Te8 × e1

Den Turmtausch sollte Schwarz lieber nicht vornehmen, denn derselbe verhilft dem auf d2 schlecht postierten Läufer auf das günstige Feld f2.

30. Ld2 × e1 Dd8—f6
31. Le1—f2 Kc8—b8
32. Sh2—f1!

Weiß hat sich mit großem Geschick eine chancenreiche Angriffsstellung konstruiert.

32. d6—d5

Der Nachziehende will den Springer nicht nach e4 lassen, der Bauer wird aber nun auf d5 sehr schwach.

33. Sf1—d2 Sc6—e7
34. b4—b5 Df6—b6
35. a2—a4 Db6—g6
36. Db1—b4 Tf8—e8
37. Sd2—b3 Se7—c8
38. Sb3—c5 Dg6—d6
39. a4—a5 Lg7—f8
40. Db4—b3 Te8—d8

Burn hat durch musterhafte Ausnutzung der kleinen Blößen, die sich sein Gegner gegeben hat, eine siegreiche Angriffsstellung erlangt. Hätte Schwarz 40., Se7 gespielt, so würde 41. c4!, dc; 42. Dc4!, Lc8; 43. Sa6†, ba; 44. ba zu Gunsten von Weiß entscheiden.

41. a5—a6 b7 × a6
42. Sc5 × a6†! Kb8—b7
43. Lf3 × d5† Kb7—b6
44. c4—c5 Aufgeben.



Spieleröffnungen.

Zweiter Teil.

Geschlossene Spiele.



Die Einteilung in offene und geschlossene Spiele hat vornehmlich den Zweck, zwischen solchen Eröffnungen, welche eine ausführliche Analyse gestatten, und solchen, die der theoretischen Untersuchung weniger zugänglich sind, eine äußerliche Trennung zu schaffen. Es ist schon früher (S. 22) darauf aufmerksam gemacht worden, daß sich die Begriffe „offene und geschlossene“ Partie mehr darauf beziehen, daß in der ersteren eine lebhaftere Figurenentwicklung, in der letzteren eine geschlossene Bauernstellung das Spiel kennzeichnet.

Zu den geschlossenen Spielen zählen wir hauptsächlich zwei Gruppen, nämlich diejenigen Spiele, welche mit 1. e2—e4 und einem anderen Gegenzuge als e7—e5 eröffnen (einseitig geschlossene Spiele bisweilen genannt), und zweitens alle Eröffnungen, in denen Weiß nicht mit e2—e4 beginnt (auch beiderseitig geschlossene Spiele genannt). Von der ersteren sind die wichtigsten die französische (1. e2—e4, e7—e6) und die sicilianische (1. e2—e4, c7—c5) Partie, von der letzteren das Damenbauernspiel (1. d2—d4) nebst den ihm verwandten, meistens nur durch andere Zugfolge von ihm sich unterscheidenden Spielen wie 1. Sg1—f3, 1. c2—c4, 1. e2—e3 u. s. w. und der Anfang 1. f2—f4. Man hat innerhalb der geschlossenen Partie mitunter noch den besonderen Begriff der „unregelmäßigen Eröffnung“ angewendet, unter welchem Namen man sonst die minder guten Abweichungen von gebräuchlichen und eingehender durchforschten Spielweisen zu begreifen pflegt. Es hat sich nämlich im Laufe der Zeit die freilich unberechtigte Gewohnheit entwickelt, auch solche Eröffnungen, welche fast gar keine Analyse zulassen, als unregelmäßige zu bezeichnen. Während z. B. die französische Partie und das Damengambit für die theoretische Durchforschung wenn auch nicht viele, so doch einige Anhaltspunkte bieten, sind Eröffnungen wie 1. f2—f4, d7—d5 oder 1. b2—b3 der näheren analytischen Betrachtung bisher nur in sehr geringem Maße unterzogen worden. Der Grund ist wohl darin zu suchen, daß in den sogenannten unregelmäßigen Eröffnungen beide Teile anfangs die Steine in lediglich entwickelnder Weise aufstellen und dabei weniger den Gegner anzugreifen bemüht sind bzw. sich zu verteidigen brauchen, demnach ein Zug auf den anderen nicht den unmittelbaren Einfluß ausübt wie in anderen Eröffnungen.

Im allgemeinen ist der Charakter der geschlossenen Partie ein ruhiger im Vergleich zu der häufig schon während der ersten Züge zu lebhaften Kombinationen Anlaß gebenden offenen Partie. Es kommen aber auch Partien vor, welche geschlossen beginnen, und später sehr lebhaft werden, ja geradezu den Typus einer offenen Partie nachträglich annehmen, und in einzelnen Fällen bringt lediglich die Veränderung der Reihenfolge der Züge einen derartigen

Wechsel hervor. Wenn z. B. der Anziehende in Froms Gambit 1. f2—f4, e7—e5 mit 2. e2—e4 fortfährt, so entsteht das Königsgambit durch Zugumstellung. Dieselbe Metamorphose kann sich an der offenen Partie vollziehen, so z. B. wird aus dem russischen Springerspiel 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sg8—f6; 3. Sf3 × e5, d7—d6; 4. Se5—f3, Sf6 × e4; 5. d2—d3, Se4—f6; 6. d3—d4, d6—d5 eine Variante der französischen Partie, wie wir es S. 50 in der Anmerkung zum 5. Zuge von Weiß hervorheben konnten.

Eine Partie, welche durchweg geschlossen ist, läßt die Parteien zu weniger scharfen Angriffsmanövern als die offene kommen und zeigt eine eigentümlich langsame Taktik, indem beide Teile meistens genötigt sind, im eigenen Heerlager erst auf umständliche Art die Steine zurechtzustellen, bis sich Gelegenheit zu einem Vorstoß findet. Die einzelnen Züge sind häufig sehr schwer verständlich, da es auch vorkommt, daß man laviert und Scheinmanöver macht, die den Gegner zu Fehlern verleiten sollen, weil seine Position an sich nicht angreifbar ist. Der „Positionsblick“ oder das „Positionsgefühl“ spielt daher in der geschlossenen Partie meist eine größere Rolle als in der offenen, und die Bedeutung der rechnerischen Kombinationskraft tritt dort mehr in den Hintergrund. So erklärt es sich, daß manche Spieler, bei denen der Positionsblick auf Kosten der Kombinationskraft stärker ausgebildet ist, die geschlossene Partie besser behandeln als die offene und umgekehrt.

Wir geben im Folgenden von den einzelnen Eröffnungen, welche hauptsächlich für die geschlossene Partie in Betracht kommen, eine Übersicht der wichtigsten und gebräuchlichsten Varianten.



Erste Eröffnung.

Die französische Partie.

1. e2—e4 e7—e6

Indem Schwarz den Königsbauern nur einen Schritt zieht, verleiht er seinem Spiele eine große Festigkeit. Weiß hat jetzt keinen direkten Angriffspunkt wie bei 1., e7—e5, und die Verteidigung ist hier durch Unterbrechung der gefährlichen Angriffslinie des Läufers c4 nach f7 für viele Varianten erleichtert.

Die vorliegende Eröffnung wurde in der ersten Hälfte dieses Jahrhunderts mit Vorliebe von französischen Spielern angewendet, weshalb man ihr die obige Bezeichnung beilegte.

I

2. d2—d4 d7—d5

A

3. e4 × d5

Hiermit entsteht ein völlig gleiches Spiel, welches häufig symmetrisch wird. Diesem Anfangsspiele hat deshalb Dr. Max Lange den Namen „Normalpartie“ beigelegt.

3. e6 × d5

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Sg1—f3 | Sg8—f6 |
| 5. Lf1—d3 | Lf8—d6 |
| 6. 0—0 | 0—0 |

und die Spiele stehen gleich.

B (Vgl. A S. 332.)

3. Sb1—c3

Dieser Zug wurde von L. Paulsen in die Praxis eingeführt. Derselbe hat den Zweck, möglichst lange zu verhindern, daß Schwarz seinem Damenläufer die Diagonale c8—h3 eröffnet.

Stellung nach dem 3. Zuge von Weiß.



3. Lf8—b4

Die Fesselung des Damenspringers hat sich als nicht besonders empfehlenswert erwiesen.

4. e4 × d5

Weniger gut ist 4. Lf1—d3 wegen 4. . . ., c7—c5.

4. e6 × d5

5. Lf1—d3! Sg8—f6

Wenn Schwarz 5. . . ., Lb4 × c3† spielt, bekommt der weiße Damenläufer auf a3 ein ausgezeichnetes Feld.

6. Sg1—e2

Wir halten diese Behandlung der vorliegenden Variante für die beste, weil Weiß dazu kommt, rechtzeitig den Springer c3 noch einmal zu decken und daher die Gefahr eines Doppelbauern vermeidet. Man spielt auch häufig 6. Sg1—f3 oder statt 5. Lf1—d3 bereits 5. Sg1—f3, was wir für weniger gut halten.

6. 0—0

7. 0—0 c7—c6

8. Lc1—g5 h7—h6

9. Lg5—h4 Lb4—d6

10. h2—h3 und das weiße Spiel verdient den Vorzug. Der letzte Zug von Weiß verfolgt den doppelten Zweck, Ld6 × h2† zu verhindern und dem feindlichen Damenläufer das günstige Feld g4 unzugänglich zu machen.

b (Vgl. a oben.)

3. Sg8—f6!

Dieser Zug ist der allgemein beliebte und bildet die stärkste Fortsetzung für Schwarz. Für Weiß kommen nun verschiedene gute Züge in Betracht.

1

4. e4 × d5 e6 × d5

5. Sg1—f3 Lc8—f5

6. Lf1—d3	Lf5—g6
7. 0—0	Lf8—e7
8. Lc1—e3	0—0

und die Spiele stehen gleich.

2 (Vgl. 1 S. 333.)

4. Lc1—g5	Lf8—e7
-----------	--------

α

5. Lg5 × f6	Le7 × f6
6. Sg1—f3	0—0
7. Dd1—d2	c7—c5!
8. e4 × d5	c5 × d4
9. Sf3 × d4	e6 × d5
10. 0—0—0	Sb8—c6

mit gleichem Spiele.

β (Vgl. *α* oben.)

5. e4—e5	Sf6—d7
6. Lg5 × e7	Dd8 × e7
7. Sc3—b5

Von Alapin empfohlen. 7. Dd1—d2, 0—0; 8. Sc3—d1, c7—c5; 9. c2—c3, Sb8—c6 führt zum Ausgleich.

7.	Sd7—b6
---------	--------

Dieser Zug, den wir wegen der interessanten, sich aus ihm ergebenden Entwicklungen näher betrachten, ist nicht der beste. Schwarz spielt am sichersten 7., De7—d8!, womit ein gleiches Spiel herbeigeführt wird.

8. a2—a4!	a7—a6
9. a4—a5	a6 × b5
10. a5 × b6	Ta8 × a1
11. Dd1 × a1	c7—c6!
12. Da1—a8	0—0
13. Da8 × b8	De7—b4†
14. Ke1—d1	Db4 × b2
15. Lf1—d3	Db2 × d4
16. Db8—a7	Dd4 × e5
17. Sg1—f3	und Weiß ist im Vorteil.

3 (Vgl. 1 S. 333.)

4. e4—e5
----------	------

Dieser Zug in Verbindung mit der unter *β* erläuterten Fortsetzung wird von Steinitz besonders empfohlen.

4.	Sf6—d7
---------	--------

α

5. Sc3—e2	c7—c5
6. c2—c3	Sb8—c6

- | | |
|-----------|--------|
| 7. f2—f4 | Dd8—b6 |
| 8. Sg1—f3 | f7—f6 |

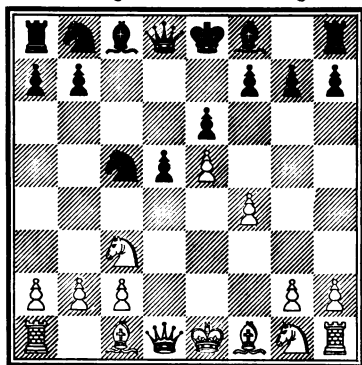
mit gleichem Spiele.

β (Vgl. α S. 334.)

- | | |
|------------|-----------|
| 5. f2—f4 | c7—c5 |
| 6. d4 × c5 | Sd7 × c5! |

Auf 6., Lf8 × c5 empfiehlt Steinitz 7. Dd1—g4, 0—0;
8. Lf1—d3, f7—f5; 9. Dg4—h3 mit starkem Angriff.

Stellung nach dem 6. Zuge.



aa

- | | |
|-----------|--------|
| 7. Dd1—g4 | Sb8—c6 |
|-----------|--------|

Es kann auch 7., d5—d4;
8. Sc3—d1, d4—d3; 9. c2 × d3,
Sc5 × d3†; 10. Lf1 × d3, Dd8 × d3
ohne Nachteil geschehen, wir halten
aber den Springerzug nach c6 für
stärker.

- | | |
|-----------|------|
| 8. a3—a3! | |
|-----------|------|

Auf 8. Lc1—e3? folgt 8.,
d5—d4; 9. 0—0—0, Dd8—b6!;
10. Le3 × d4, Sc6 × d4; 11. Td1 ×
d4, Sc5—b3† mit Qualitätsgewinn.

- | | |
|------------|--------|
| 8. | Sc6—d4 |
| 9. Dg4—d1 | Sd4—f5 |
| 10. Sg1—f3 | Lf8—e7 |

und Schwarz hat ein gutes Spiel.

bb (Vgl. **aa** oben.)

- | | |
|--------------|---------|
| 7. Lc1—e3 | Sb8—c6 |
| 8. Lf1—b5 | a7—a6 |
| 9. Lb5 × c6† | b7 × c6 |
| 10. Sg1—h3 | Ta8—b8 |
| 11. Ta1—b1 | Lf8—e7 |

mit gleichem Spiele.

cc (Vgl. **aa** oben.)

- | | |
|------------|--------|
| 7. Sg1—f3 | Lf8—e7 |
| 8. Lf1—e2 | 0—0 |
| 9. 0—0 | Sb8—c6 |
| 10. Lc1—e3 | b7—b6 |

Dies geschieht zur Vorbereitung von f7—f5, um nach e5 × f6
mit dem Läufer wiedernehmen zu können.

- | | |
|-------------|-------|
| 11. Dd1—e1 | f7—f5 |
| 12. e5 × f6 | |

Wenn Weiß den Bauern nicht schlägt, kommt der schwarze
Springer nach e4, wo er eine dominierende Stellung einnimmt.

12. Le7 × f6
 13. De1—g3 Sc6—e7
 und die Spiele stehen gleich.

C (Vgl. A S. 332.)

3. e4—e5
 Der Vorstoß des e-Bauern erweist sich als vorzeitig. Schwarz gewinnt durch denselben ein Tempo für die Entwicklung.

3. c7—c5
 4. c2—c3 Sb8—c6

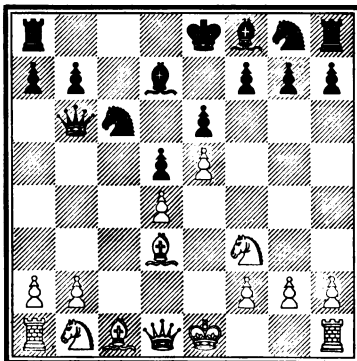
a

5. f2—f4
 Die ältere Spielart, welche nicht mehr üblich ist.
 5. Dd8—b6!
 6. Sg1—f3 Lc8—d7
 7. Lf1—e2 Sg8—h6
 8. 0—0 c5 × d4
 9. c3 × d4 Sc6 × d4!
 10. Sf3 × d4 Sh6—f5
 und Schwarz steht auf Gewinn.

b (Vgl. a oben.)

5. Sg1—f3 Dd8—b6
 6. Lf1—d3 c5 × d4!
 Weniger gut ist 6., Lc8—d7 wegen 7. d4 × c5, Lf8 × c5;
 8. 0—0.
 7. c3 × d4 Lc8—d7!

Stellung nach dem 7. Zuge.



1

8. Ld3—e2 Sg8—e7!

Schwarz benutzt die durch den Rückzug des weißen Läufers entstandene Gelegenheit, um seinen Königsspringer nach dem freigewordenen Felde f5 zu entwickeln. Weiß hat jetzt nur zwei Fortsetzungen, die in Betracht kommen. Ganz schwach wäre der Versuch, mit 9. g2—g4 den Springer an der Besetzung des Feldes f5 zu hindern, da Schwarz mittels 9., h7—h5; 10. g4—g5 oder g4 × h5, Se7—f5 seinen Zweck doch erreichen würde.

α

9.	b2—b3	Se7—f5
10.	Lc1—b2	Lf8—b4†
11.	Ke1—f1

Notwendig, um Bauernverlust zu vermeiden.

11.	0—0
12.	g2—g3

Falls 12. g2—g4, so 12., Sf5—h6!, nicht 12., Sf5—e7 wegen 13. a2—a3, Lb4—a5; 14. b2—b4.

12.	f7—f6
-----	------	-------

und Schwarz ist vorzüglich entwickelt.

 β (Vgl. α oben.)

9.	Sb1—a3	Se7—f5
10.	Sa3—c2	Lf8—b4†

 $\alpha\alpha$

11.	Lc1—d2
-----	--------	------

Auf 11. Sc2 × b4 folgt 11., Db6 × b4†; 12. Lc1—d2, Db4 × b2 und falls 13. Ta1—b1, so 13., Db2 × a2; 14. Ld2—c3, Db2—a3.

11.	Lb4 × d2†
12.	Dd1 × d2	Db6 × b2
13.	0—0	Sc6 × d4
14.	Sf3 × d4	Sf5 × d4
15.	Dd2 × d4	Db2 × c2
16.	Le2—d3	Dc2—a4
17.	Dd4—c5	Ta8—c8
18.	Dc5—d6	Da4—c6
19.	Dd6—b4	a7—a5
20.	Db4—a3	Dc6—c5

Oder 20. Db4 × a5 0—0

und Schwarz hat das überlegene Spiel.

 $\beta\beta$ (Vgl. $\alpha\alpha$ oben.)

11.	Ke1—f1	h7—h5!
-----	--------	--------

Schwarz muß g2—g4 verhindern. Auf 11., 0—0? z. B. würde Weiß mit 12. g2—g4, Sf5—e7; 13. a2—a3, Lb4—a5; 14. b2—b4 in Vorteil kommen.

12.	a2—a3	Lb4—e7
13.	g2—g3	0—0—0
14.	b2—b4	Td8—g8
15.	b4—b5	Sc6—a5
16.	Ta1—b1	g7—g5

und Schwarz hat das bessere Spiel.

2 (Vgl. 1 S. 336.)

8.	Ld3—c2
----	--------	------

Dieser Zug ist besser als 8. Ld3—e2.

8. Sc6—b4!

Schwarz bleibt seinem Plane treu, dem Königsspringer Gelegenheit zu günstiger Postierung zu verschaffen und macht ihm jetzt das Feld c6 frei.

9. 0—0!

Auf 9. Sb1—c3 folgt 9., Db6—a6; 10. Sc3—e2 (10. Dd1—e2?, Da6—e2+), Ld7—b5; 11. Lc2—b1, Ta8—c8 und bringt Schwarz in Vorteil.

9. Sb4 × c2
10. Dd1 × c2 Sg8—e7
11. Sb1—c3 Se7—c6

In diesem Falle geht der Springer nicht nach f5, weil dann dem Läufer das Feld e7 durch die Drohung g2—g4 abgeschnitten sein würde.

12. Lc1—e3 Lf8—e7
13. Tf1—d1 0—0
14. Ta1—c1 Ta8—c8

Schwarz hat die Schwierigkeiten der Entwicklung in diesem Stadium überwunden und dürfte eher das etwas bessere Spiel haben, da der d-Bauer ein schwacher Punkt in dem weißen Spiele ist.

Alapin hat neuerdings den Versuch gemacht, mittels 3. Lc1—e3 unter Aufgabe des Bauern auf Angriff zu spielen. Schwarz kann darauf entweder 3., d5 × e4; 4. f2—f3, e4 × f3; 5. Sg1 × f3, Sg8—f6 oder 3., Sg8—f6; 4. e4—e5, Sf6—d7 nebst 5., c7—c5 spielen. Ob bei der ersteren Fortsetzung der Angriff von Weiß einen genügenden Ersatz für den Bauern bietet, erscheint zweifelhaft, ist aber nicht unmöglich. Die zweite Spielart (Sg8—f6) dürfte für alle Fälle ein sicheres Spiel ergeben.

II (Vgl. I S. 332.)

2 e4—e5

Auch an dieser Stelle ist der Vorstoß des e-Bauern nicht gut.

2. f7—f6
3. d2—d4 c7—c5
4. d4 × c5 Lf8 × c5
5. Sb1—c3 Dd8—c7

und Schwarz ist im Vorteil.

III (Vgl. I S. 332.)

2. f2—f4 c7—c5
3. Sg1—f3 d7—d5
4. e4—e5 Sb8—c6
5. c2—c3 f7—f6
6. Lf1—d3 Sg8—h6
7. Ld3—c2 Dd8—b6
8. d2—d3 Sh6—f7

und Schwarz hat eher eine etwas bessere Stellung.

Wegen des Zuges 2. Dd1—e2 siehe Partie Nr. 80.

Parteien zur französischen Partie.

Nr. 76.

(Gespielt im internationalen Turnier zu Nürnberg 1883.)

A. Fritz. J. Mason.

Weiß. Schwarz.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 4. Lc1—g5 | Lf8—e7 |
| 5. Lg5 × f6 | Le7 × f6 |
| 6. Sg1—f3 | 0—0 |
| 7. Lf1—d3 | b7—b6 |

Statt dessen müßte 7., c5 geschehen, worauf Weiß am besten 8. e5, Le7; 9. dc spielen würde.

8. h2—h4! Lc8—b7?

Ein Fehler, den Weiß vorzüglich ausbeutet; 8., h6 war hier geboten, doch erhält auch dann Weiß mit 9. g4 einen starken Angriff.

9. e4—e5 Lf6—e7

10. Ld3 × h7!

Dieses weitherechnete Opfer ist absolut korrekt.

10. Kg8 × h7

11. Sf3—g5† Kh7—g6

Nach g8 darf der König natürlich wegen Dh5 nicht zurückgehen, und auf 11., Kh6 gewinnt Weiß wie folgt: 12. Dd2, Lg5: (wenn 12., Kg6, so 13. h5†, Kf5; 14. Th4 u. s. w. und wenn 12., Kh5, so 13. g4†, Kg4; 14. Dd3, Lg5; 15. Dh3† u. s. w.); 13. hg†, Kg6; 14. Dd3†, f5 (wenn 14., Kg5; so 15. f4† u. s. w.); 15. gf†, Kf7; 16. Dh7, Tg8; 17. Th6 u. s. w.

(Siehe Diagramm.)

12. Sc3—e2!

Eine ausgezeichnete Fortsetzung des Angriffs.

12. Le7 × g5

13. h4 × g5 f7—f5

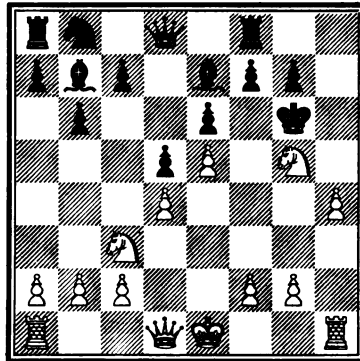
13., Dg5; 14. Sf4†, oder 13., Th8; 14. Sf4†, Kf5; 15. Sh3! und Weiß gewinnt.

14. g5 × f6 Tf8—h8

Auf 14., gf folgt 15. Dd3†, f5; 16. Dg3† und Matt in einigen Zügen.

15. Se2—f4† Kg6—f7

Stellung nach dem 11. Zuge.



16. Dd1—g4!

Abermals sehr elegant gespielt.

16. Th8 × h1†

17. Ke1—d2 g7 × f6

18. Dg4—g6†

Dies ist stärker als 18. De6; Kg7; 19. Th1; Df8.

18. Kf7—e7

19. Dg6—g7† Ke7—e8

20. Dg7—g8† Ke8—e7

21. Dg8 × e6† Ke7—f8

22. Ta1 × h1 Lb7—c8

Weiß setzt Matt in vier Zügen durch 23. Th8†, Kg7; 24. Th7†, Kh7; 25. Df7† u. s. w.

Nr. 77.

(Gespielt im Turnier zu Frankfurt a. M. 1887.)

C.v. Bardeleben. J.H. Blackburne.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e6

2. d2—d4 d7—d5

3. Sb1—c3 Sg8—f6

4. Lf1—d3 c7—c5

5. e4 × d5 c5 × d4

6. Ld3—b5† Lc8—d7

7. Lb5 × d7 Dd8 × d7

8. Dd1 × d4 Sb8—c6

9. Dd4—d1 e6 × d5

10. Sg1—f3 0—0—0

Schwarz unterschätzt die Gefahren, welche die lange Rochade der offenen

c-Linie wegen bietet. Die beste Fortsetzung ist wohl 10., Lb4; 11. De2† (wenn 11. Ld2, so 11., Se4 mit starkem Spiele für Schwarz), De6!, und Weiß ist früher oder später genötigt, die Dame auf e6 zu tauschen, wodurch die schwarzen Mittelbauern wieder verbunden werden.

11. 0—0 Sf6—e4
 12. Lc1—e3 f7—f5
 13. Sc3—b5! a7—a6
 14. Sb5—d4! Lf8—d6
 15. Sd4×c6 b7×c6

Die Springermanöver hatten den wohldurchdachten Zweck, die schon so wie so gefährdete Stellung des feindlichen Königs noch mehr zu schwächen.

16. Dd1—d3 Dd7—b7
 17. c2—c4! d5—d4
 18. Le3—g5

Auf 18. Ld4: würde 18., c5 mit der weiteren Drohung Ld6×h2† erfolgen.

18. Td8—d7
 19. Ta1—b1 h7—h6
 20. Lg5—d2 Ld6—b8?

Hier mußte unbedingt 20., c5 geschehen, doch wäre auch dann Weiß durch 21. a3, Sd2; 22. Dd2, Db3; 23. Da5 in Vorteil gekommen.

21. b2—b4 g7—g5

Weiß hat die Fehler des Gegners bestens ausgenutzt, die schwarze Stellung ist total zerrüttet. Blackburne erkennt dies auch und sucht daher sein letztes Heil in einem wilden Angriffe.

22. a2—a4 Th3—g8
 23. c4—c5 Td7—g7
 24. b4—b5 g5—g4
 25. Sf3—h4

(Siehe Diagramm.)

25. Lb8×h2†

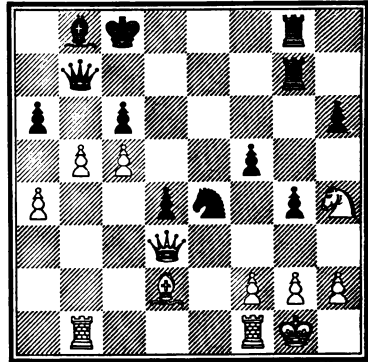
Dieses Opfer, obwohl an dem völlig korrekten Gegenspiele schließlich scheiternd, ist doch verhältnismäßig die stärkste Fortsetzung für Schwarz.

26. Kg1×h2 g4—g3†
 27. f2×g3 Tg7×g3
 28. b5×c6! Db7×c6

Schwarz hatte offenbar beabsichtigt,

gelegentlich Dc7, Abzug drohend, spielen zu können, was nun natürlich wegen Da6† unmöglich ist.

Stellung nach dem 25. Zuge von Weiß.



29. Tf1—f3 Tg3—g4
 30. Tf3—f4 Tg4—g3
 31. Dd3×d4 Se4—c3
 32. Tb1—g1 Sc3—e2
 33. Dd4—f2 Se2×g1
 34. Kh2×g1 Dc6—d5
 35. Tf4×f5 Dd5—d8
 36. Tf5—f4 Tg3—d3
 37. Sh4—f3 Td3—d5
 38. Df2—e2!

Infolge der umsichtigen Verteidigung des Anziehenden ist der schwarze Angriff abgeschlagen worden, und Weiß kann nun seinerseits mit materiell überlegenen Kräften zum siegbringenden Angriff übergehen.

38. Tg8—g6
 39. Tf4—e4 Kc8—b7
 40. Te4—e7† Td5—d7
 41. De2—e4† Tg6—c6
 42. Te7×d7† Dd8×d7
 43. Sf3—e5 Dd7×d2

Schwarz hat keine Rettung mehr.

44. De4×c6† Kb7—a7
 45. Dc6—c7† Aufgegeben.

Nr. 78.

(Gespielt im Turnier zu Hamburg 1885.)

F. Riemann. Dr. S. Tarrasch.

Weiß.

Schwarz.

1. e2—e4 e7—e6
 2. d2—d4 d7—d5

- | | |
|-------------|----------|
| 3. Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 4. Lc1—g5 | Lf8—e7 |
| 5. Lg5 × f6 | Le7 × f6 |
| 6. Sg1—f3 | 0—0 |
| 7. e4—e5 | |

Kein guter Zug; 7. Ld3 ist die richtige Fortsetzung.

- | | |
|-------------|---------|
| 7. | Lf6—e7 |
| 8. Lf1—d3 | f7—f6 |
| 9. Sc3—e2 | c7—c5 |
| 10. c2—c3 | f6 × e5 |
| 11. d4 × e5 | Sb8—c6 |
| 12. Se2—g3 | Lc8—d7 |
| 13. Dd1—b1 | Dd8—c7! |

Daß Schwarz den ihm drohenden, scheinbar sehr gefährlichen Rochadenangriff sich ruhig gefallen läßt und auf Eroberung des Centrums spielt, ist ein Beweis meisterhaften Positionsurteils. Nach 13., h6; 14. Dd1, Dc7; 15. De2 würde Weiß gut stehen.

- | | |
|----------------------------------|----------|
| 14. Ld3 × h7† | Kg8—h8 |
| 15. h2—h4 | |
| Falls 15. Dg6, so 15., Lc8. | |
| 16. | Sc6 × e5 |
| 15. Sf3—g5 | c5—c4 |

Notwendig, wegen der Drohung Lg8.

- | | |
|------------|--------|
| 17. Db1—d1 | Tf8—f6 |
| 18. f2—f4 | Se5—c6 |
| 19. Lh7—c2 | |

Die Fortsetzung 19. Lg6, Tg6;; 20. Dh5†, Th6; 21. Sf7†, Kh7; 22. Sh6; Le8! ist für Schwarz günstig.

- | | |
|----------|---------|
| 19. | Ld7—e8! |
|----------|---------|

Schwarz hat den feindlichen Angriff vortrefflich widerlegt, und das weiße Spiel hat nun unter den Positionsschwächen zu leiden, die ein jeder verfehlter Angriff zu hinterlassen pflegt. Schwarz benutzt die Überlegenheit seiner Stellung, um in zielbewußter Weise seinerseits zum Angriff überzugehen.

- | | |
|------------|---------|
| 20. Sg3—e2 | Le7—d6 |
| 21. g2—g3 | Dc7—b6! |
| 22. b2—b3 | Le8—h5! |

Schwarz führt den Angriff auszeichnet.

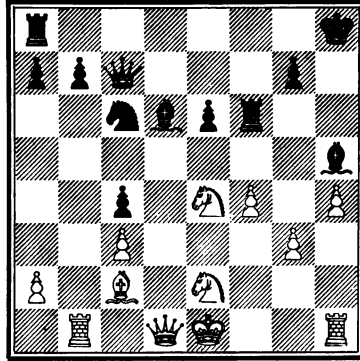
- | | |
|-------------|---------|
| 23. b3 × c4 | d5 × c4 |
|-------------|---------|

- | | |
|------------|------|
| 24. Ta1—b1 | |
|------------|------|

Falsch wäre 24. Dd6; wegen 24., Td8; 25. Da3, De3; 26. Ld1, Td2 u. s. w. und auf 24. Se4 folgt 24., Td8! zum Vorteil von Schwarz.

- | | |
|------------|--------|
| 24. | Db6—c7 |
| 25. Sg5—e4 | |

Stellung nach dem 25. Zuge von Weiß.



- | | |
|----------|---------|
| 25. | Ta8—d8! |
|----------|---------|

Nach diesem wohlberechtigten Qualitätsopfer wird die weiße Stellung ganz unhaltbar.

- | | |
|--------------|---------|
| 26. Se4 × f6 | g7 × f6 |
| 27. Dd1—c1 | |

Schwarz drohte, durch La3 die Dame zu gewinnen.

- | | |
|------------|--------|
| 27. | Ld6—c5 |
| 28. f4—f5 | Dc7—g7 |
| 29. Dc1—f4 | Sc6—e5 |
| 30. Th1—f1 | |

Auch andere Züge helfen nichts, z. B.: 30. Sd4, Ld4; 31. cd, Sf3†; 32. Kf2, e5 und gewinnt, oder 30. Kf1, Sd3; 31. Ld3; cd nebst d2 und gewinnt.

- | | |
|--------------|-----------|
| 30. | Se5—d3† |
| 31. Lc2 × d3 | c4 × d3 |
| 32. g3—g4 | d3 × e2 |
| 33. g4 × h5 | e2 × f1D† |
| 34. Ke1 × f1 | Td8—d3 |

Schwarz konnte auch 34., Dg1†; 35. Ke2, Db1: spielen, da Weiß ja doch nicht ewig Schach geben kann.

- | | |
|-------------|--------|
| 35. Df4—b8† | Dg7—g8 |
|-------------|--------|

36. Tb1 × b7 Td8—d8
 37. Db8—h2 Dg8—g4
 Aufgegeben.

Nr. 79.

(Gespielt im Turnier zu Breslau 1889.)

J. H. Blackburne. Dr. S. Tarrasch.

- | Weiß. | Schwarz. |
|--------------|-----------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 4. e4—e5 | Sf6—d7 |
| 5. f2—f4 | c7—c5 |
| 6. d4 × c5 | Sd7 × c5! |
| 7. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 8. Lf1—b5 | Lf8—c7 |
| 9. 0—0 | 0—0 |
| 10. Lb5 × c6 | b7 × c6 |
| 11. Sf3—d4 | Dd8—c7 |
| 12. Dd1—h5 | Lc8—d7 |
| 13. Tf1—f3 | g7—g6 |

Auf 13., f5 würde 14. Th3, h6; 15. Dg6 folgen.

- | | |
|------------|--------|
| 14. Tf3—g3 | Kg8—h8 |
| 15. Dh5—h6 | Tf8—g8 |
| 16. Lc1—e3 | Le7—f8 |
| 17. Dh6—h3 | Sc5—b7 |

Hiermit läßt Schwarz dem Gegner Zeit, die Figuren zum Angriff auf den Königsflügel heranzuziehen. Es wäre deshalb besser, 17., Se4 zu spielen, um nach 18. Se4, de mit 19., c5 und 20., Lc6 fortzufahren. Schwarz hätte dann zwar einen Doppelbauern, aber die weitaus freiere Stellung auf dem Damenflügel, auch würden die auf dem Königsflügel von Weiß zum Angriff aufgestellten Figuren, insbesondere die Dame, so bald keine geeignete Verwendung finden, sondern unthätig stehen bleiben müssen.

- | | |
|------------|--------|
| 18. Sd4—f3 | Tg8—g7 |
| 19. Ta1—f1 | |

Besser wäre 19. Te1.

- | | |
|------------|--------|
| 19. | c6—c5 |
| 20. Le3—c1 | Ld7—c6 |
| 21. Sc3—d1 | Lf8—e7 |
| 22. Sd1—e3 | |

Hier übersieht Weiß die stärkere

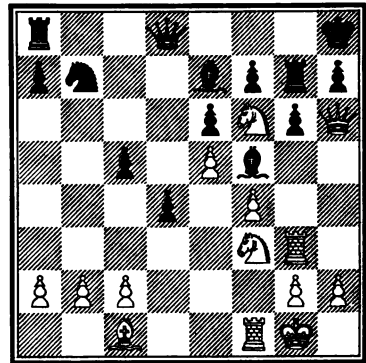
Fortsetzung 23. f5!, ef; 24. Lh6, Tg8; 25. Sg5. Ob dieselbe zum Gewinn genügt hätte, ist jedoch zweifelhaft.

- | | |
|-------------|--------|
| 22. | d5—d4 |
| 23. Se3—g4 | Lc6—e4 |
| 24. Sg4—f6! | Le4—f5 |

Es liegt auf der Hand, daß 24., Lf6: nicht geschehen darf, denn die Folge würde sein 25. ef, Tg8; 26. Dh7#!, Kh7; 27. Th3 ♯.

- | | |
|------------|--------|
| 25. Dh3—h6 | Dc7—d8 |
|------------|--------|

Stellung nach dem 25. Zuge.



- | | |
|------------|------|
| 26. Dh6—g5 | |
|------------|------|

Der Angriff von Weiß ist bereits abgeschlagen. Der Versuch, durch 26. Sh5, Tg8; 27. Sg5!, Lg5; 28. fg, gh; 29. Tf5!, ef; 30. e6, fe (30., f6; 31. gf); 31. Lf4 denselben festzuhalten, würde an 31., Tg6 scheitern.

- | | |
|----------|---------|
| 26. | Sb7—d6! |
|----------|---------|

Die Drohung Se4 gewinnt nun noch einen Bauern.

- | | |
|-------------|----------|
| 27. e5 × d6 | Le7 × f6 |
| 28. Dg5—h6 | Dd8 × d6 |
| 29. Sf3—e5 | Lf6—e7! |

Falls 29., Le5?, so 30. fe, De5; 31. Lf4, Dd5; 32. Lg5 oder 31., Df6; 32. Te1.

- | | |
|------------|----------|
| 30. Tg3—a3 | f7—f6 |
| 31. Se5—c4 | Dd6—d5 |
| 32. Sc4—d2 | Lf5 × c2 |
| 33. g2—g4 | |

Ein letzter, verzweifelter Versuch.

- | | |
|----------|-------|
| 33. | c5—c4 |
|----------|-------|

34. Ta3—g3 Le7—c5
 35. Sd2—f3 Lc2—e4
 36. Kg1—g2 Ta8—b8
 37. Kg2—h3 Lc5—f8!

Schwarz nutzt seinen Vorteil energisch aus.

38. Sf3—e1 Tg7—f7
 39. Dh6—h4 g6—g5

Dies gewinnt die Dame und die Partie.

40. f4 × g5 f6 × g5
 41. Tf1 × f7 g5 × h4
 42. Tg3—g1 Le4—g6
 43. Tf7—c7 Lf8—d6
 44. Tc7—d7 Dd5—c6
 45. Td7 × a7 Ld6—c5
 46. Ta7—a5 Dc6—b6
 47. Ta5—a4 Db6—b5
 48. Lc1—f4 Tb8—f8
 49. Lf4—e5† Kh8—g8

Aufgegeben.

Nr. 80.

(Gespielt im Wettkampf zu St. Petersburg 1893.)

Tschigorin. Dr. S. Tarrasch.

Weiß. Schwarz.

1. e2—e4 e7—e6
 2. Dd1—e2

Diese neue Behandlung der Eröffnung ist nicht als streng korrekt anzusehen.

2. c7—c5

Die richtige Antwort, welche dem Nachziehenden das Übergewicht auf dem Damenfügel verschafft.

3. g2—g3 Sb8—c6
 4. Sg1—f3 Lf8—e7
 5. Lf1—g2 d7—d5
 6. d2—d3 Sg8—f6
 7. 0—0 0—0
 8. Sb1—c3

Das Vorrücken des e-Bauern wäre nicht gut, da Schwarz 8., Sd7 nebst 9., f6 spielt und zur Öffnung der f-Linie gelangt.

8. a7—a6
 9. Lc1—g5 h7—h6?

Besser wäre sofort b7—b5. Durch

den Zug im Text wird die Bauernstellung auf dem Königsfügel verschlechtert.

10. Lg5—f4! b7—b5
 11. Tf1—e1 d5—d4
 12. Sc3—d1 Sf6—d7
 13. Kg1—h1 Tf8—e8
 14. Te1—g1! e6—e5
 15. Lf4—d2 Sd7—f8
 16. Sf3—e1 Sf8—e6
 17. f2—f4

Weiß hat den Angriff geschickt vorbereitet und geht im richtigen Moment mit dem f-Bauern vor.

17. Lc8—b7
 18. f4—f5 Se6—g5
 19. Sd1—f2 Ta8—c8
 20. De2—h5

Weiß würde besser daran thun, mit 20. Sf3 nebst Sh3 fortzufahren, um, wenn Schwarz einen der beiden Springer tauscht, mit dem g-Bauern vorzugehen.

20. Sg5—h7!

Weiß drohte 21. Sg4 nebst 22. h4 und 23. Lh6: zu spielen.

21. Se1—f3 c5—c4
 22. Lg2—f1 c4 × d3
 23. c2 × d3 Sh7—g5
 24. Ld2 × g5 Le7 × g5
 25. Sf2—g4 Kg8—f8!

Schwarz verteidigt sich mit großem Scharfsinn.

26. Lf1—e2

Auf 26. h4 folgt 26., Lf6; 27. Sf6:, Df6:; 28. g4, Ke7; 29. g5, hg; 30. hg, Th8! zu Gunsten von Schwarz.

26. Lg5—f6
 27. h2—h4 Dd8—d6
 28. Sf3—h2 Sc6—e7
 29. Ta1—f1

Auf 29. Sh6:, gh, 30. Dh6†, Kg8; 31. Sg4 würde sich Schwarz mit 31., Tc6 genügend verteidigen.

29. Se7—g8
 30. Le2—d1 Te8—c7
 31. Ld1—b3 Te8—c8
 32. Sg4—f2 Lf6—d8

Nun geht auf 33. g4 oder Sf3 durch Sf6 die Dame verloren: Weiß

muß dieselbe daher zurtückziehen. Der folgende Gegenangriff von Schwarz auf der Damenseite, welcher den so gefährlichen Angriff vollständig pariert, ist höchst interessant und lehrreich. Zug um Zug gewinnt Schwarz auf dem Damenfügel Terrain.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 33. | Dh5—e2 | a6—a5 |
| 34. | Sh2—f3 | a5—a4 |
| 35. | Lb3—d1 | Lb7—c6! |
| 36. | g3—g4 | f7—f6 |
| 37. | Sf2—h3 | Lc6—e8 |
| 38. | De2—h2 | Le8—f7 |
| 39. | a2—a3 | Lf7—b3! |

Das mit dem 35. Zuge von Schwarz eingeleitete Manöver ist nun zum Abschluß gebracht und hat den Erfolg, daß das Feld c2 für die Türme frei gemacht worden sind.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 40. | Sh3—f2 | Lb3 × d1 |
| 41. | Sf2 × d1 | Tc7—c2 |
| 42. | Dh2—g3 | b5—b4 |
| 43. | a3 × b4 | Dd6—a6! |
| 44. | Sd1—f2 | Tc2 × b2 |

Durch den starken Damenzug nach a6 hat sich Schwarz den a-Bauern frei gemacht.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 45. | g4—g5 | h6 × g5 |
| 46. | h4 × g5 | Tc8—c2 |
| 47. | Sf2—g4 | Da6—d6! |

Dies geschieht zur Deckung des Bauern e5; auf 48. gf, Lf6; 49. Sf6; Df6: droht nun Dh6† sehr stark.

- | | | |
|-----|---------|------|
| 48. | g5 × f6 | |
|-----|---------|------|

Hier war 48. Dh3! weit stärker. Geschieht darauf 48., a3, so folgt 49. Dh8, fg; 50. f6!, Lf6; 51. Sg5; a2; 52. Sh7†, Kf7; 53. Shf6; Sf6; 54. Se5†!, De5; 55. Tg7†, Ke6; 56. Tf6†!, Df5; 57. De8†, Kd6; 58. Td7†, Kc6; 59. Tf7† und Weiß gewinnt.

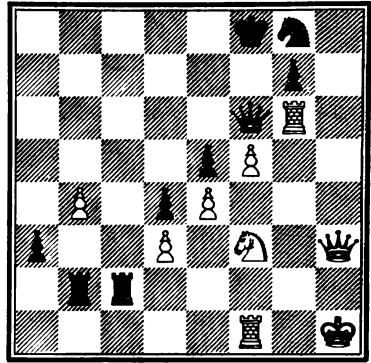
- | | | |
|-----|--------|----------|
| 48. | | Ld8 × f6 |
| 49. | Dg3—h3 | a4—a3! |

Eine ausgezeichnete Antwort auf

die in dem letzten Zuge von Weiß liegende Drohung, welche in den beiden nächsten Zügen zur Ausführung gelangt, ohne aber Weiß in Vorteil zu bringen.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 50. | Sg4 × f6 | Dd6 × f6 |
| 51. | Tg1—g6 | |

Stellung nach dem 51. Zuge von Weiß.



- | | | |
|-----|------|--------|
| 51. | | a3—a2! |
|-----|------|--------|

Dieses geniale Damenopfer beschließt die Partie in glänzendem Stile.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 52. | Tg6 × f6† | g7 × f6 |
| 53. | Tf1—d1 | Tb2—b1 |
| 54. | Dh3—f1 | Tc2—b2 |
| 55. | Sf3—d2 | |

Weiß hat nichts anderes gegen die Drohung 55., Td1; 56. Dd1; Tb1.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 55. | | Tb1 × d1 |
| 56. | Df1 × d1 | Tb2 × d2 |
| 57. | Dd1—c1 | Td2 × d3 |
| 58. | Kh1—g2 | |

Auf 58. Dc8† folgt 58., Kg7; 59. Dd7†, Kh8 und gewinnt.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 58. | | Td3—c3 |
| 59. | Dc1—a1 | Tc3—c2† |
| 60. | Kg2—f3 | d4—d3 |
| 61. | Da1—d1 | Tc2—b2! |
| 62. | Dd1—a4 | d3—d2 |

Aufgegeben.

Zweite Eröffnung.

Die sizilianische Partie.

1. e2—e4 c7—c5

Die gegenwärtig herrschende Meinung über die sizilianische Partie ist eine ungünstige. Man hat an der Hand zahlreicher Partien hervorragender Meister die Erfahrung gemacht, daß Schwarz in dieser Eröffnung an einer eigentümlichen, sein Spiel unvorteilhaft beeinflussenden Schwäche des Damenbauern leidet und infolge dessen fast stets eine gedrückte Stellung hat. Weiß thut mit Rücksicht auf die Schwäche des feindlichen Damenbauern gut daran, frühzeitig die d-Linie mittels d2—d4 zu öffnen, und erhält auf diese Art das überlegene Spiel. Auf diese Behandlung der Eröffnung hat zuerst Dr. Max Lange hingewiesen, und der berühmte Amerikaner Paul Morphy hat dessen Theorie in der Praxis glänzend zur Geltung gebracht. Man kann wohl sagen, daß erst seit Morphys Auftreten infolge der genialen Art, wie dieser Meister die Langeschen Ideen praktisch anwandte, die ungünstige Beurteilung der sizilianischen Partie Platz gegriffen hat, während man bis dahin den Zug 1., c7—c5 für sehr gut hielt. Neuere Forschungen haben in Einzelheiten gegenüber der Morphy-Langeschen Behandlung noch manche Verbesserungen hervorgebracht, aber das allgemeine Prinzip, auf welches in der Eröffnung so außerordentlich viel ankommt, ist daselbe geblieben und wird es aller Voraussicht nach bleiben.

Der Ursprung der Bezeichnung „sizilianische Partie“ ist bei Sarrat zu suchen, welcher 1813 in dem Anhang zu seiner Übersetzung des Damiano, Lopez und Salvio einige Spiele dieser Eröffnung aus einem alten italienischen Manuskript als „il giuoco siciliano“ mitteilt.

Erster Angriff.

2. Sg1—f3

I

2.	Sb8—c6
3. d2—d4	c5 × d4
4. Sf3 × d4	e7—e6
5. Sd4—b5

Weiß kann auch recht gut 5. Sb1—c3 spielen, um in die Varianten des zweiten Angriffs einzulenken (vgl. S. 346 f.).

5.	d7—d6
6. Lc1—f4	e6—e5
7. Lf4—e3	a7—a6
8. Sb5—c3	Lc8—e6

und das weiße Spiel ist etwas stärker, weil der rückständige Damenbauer von Schwarz eine Schwäche bildet.

II (Vgl. I S. 345.)

- | | | |
|-----|---------------------------------------|-----------|
| 2. | | e7—e6 |
| 3. | d2—d4 | c5 × d4 |
| 4. | Sf3 × d4 | Sg8—f6 |
| 5. | Lf1—d3 | Lf8—c5 |
| 6. | Sd4—b3 | d7—d5 |
| 7. | Sb3 × c5 | Dd8—a5† |
| 8. | Sb1—c3 | Da5 × c5 |
| 9. | Lc1—e3 | Dc5—b4 |
| 10. | Dd1—d2 | d5 × e4 |
| 11. | Sc3 × e4 | Db4 × d2† |
| 12. | Le3 × d2 | Sf6 × e4 |
| 13. | Ld3 × e4 | f7—f5 |
| 14. | Le4—f3 | 0—0 |
| 15. | 0—0—0 und Weiß hat das bessere Spiel. | |

Zweiter Angriff.

(Vgl. erster Angriff S. 345.)

2. Sb1—c3

....

Die hiermit eingeleitete Spielweise halten wir für die beste.

I

- | | | |
|----|--------|--------|
| 2. | | Sb8—c6 |
| 3. | Sg1—f3 | |

Eine sehr gute Fortsetzung ist auch 3. g2—g3, vgl. die Partien J. Mieses—L. Paulsen S. 348 und Schallopp—L. Paulsen S. 349.

- | | | |
|----|-------|-------|
| 3. | | e7—e6 |
| 4. | d2—d4 | |

S. Alapin hält 4. Lf1—b5 für noch stärker.

- | | | |
|----|----------|---------|
| 4. | | c5 × d4 |
| 5. | Sf3 × d4 | Sg8—f6 |

A

6. a2—a3!

Am besten. Weiß verhindert damit die drohende Fesselung des Damenspringers mittels Lf8—b4. Der vom Prof. J. Berger empfohlene Zug 6. Lf1—e2 scheint aus diesem Grunde nicht gut zu sein, denn Schwarz führt darauf die erwähnte Fesselung sofort aus und erhält ein recht gutes Spiel.

6. a7—a6

Auf 6., Lf8—c5 oder e7 folgt 7. Sd4—b5, und 6., d7—d5 ist wegen 7. e4 × d5, e6 × d5; 8. Lf1—b5 nicht zu empfehlen.

- | | | |
|-----|--|---------|
| 7. | Lf1—c4 | d7—d5 |
| 8. | e4 × d5 | e6 × d5 |
| 9. | Lc4—b3 | Lf8—e7 |
| 10. | 0—0 und Weiß hat das bessere Spiel wegen des vereinzelt schwarzen Damenbauern. | |

B (Vgl. A S. 346.)

6. Sd4—b5 Lf8—b4

a

7. Sb5—d6† Ke8—e7

8. Lc1—f4 e6—e5

9. Sd6—f5† Ke7—f8

10. Lf4—d2 d7—d5

mit gleichem Spiele.

b (Vgl. a oben.)

7. a2—a3

Dieser Zug wurde von Englisch auf dem ersten Turnier des Deutschen Schachbundes zu Leipzig im Jahre 1879 mit Erfolg gegen L. Paulsen angewendet.

7. Lb4 × c3†

8. Sb5 × c3 0—0

Weiß steht wohl eher etwas besser.

II (Vgl. I S. 346.)

2. e7—e6

3. Sg1—f3 a7—a6

Wegen 3., Sb8—c6 vgl. I S. 344.

4. d2—d4 c5 × d4

5. Sf3 × d4 Dd8—c7

Diese Behandlung der sicilianischen Partie rührt von W. Paulsen her und wurde von ihm zum erstenmal auf dem Berliner Turnier von 1881 gegen Zukertort versucht.

6. Lf1—d3 Sg8—f6

7. 0—0 Sb8—c6

8. Lc1—e3 und Weiß steht etwas besser.

III (Vgl. I S. 346.)

2. g7—g6

3. Sg1—f3 Lf8—g7

4. d2—d4 c5 × d4

5. Sf3 × d4 Sb8—c6

6. Lc1—e3 Sg8—f6

7. Lf1—e2 0—0

8. Dd1—d2 d7—d6

9. h2—h3

Schwarz drohte Sf6—g4 zu spielen, weshalb es angezeigt ist, dieses Feld dem feindlichen Springer unzugänglich zu machen.

9. Le8—d7

10. 0—0 und Weiß hat die bessere Entwicklung.

Parteien zur sizilianischen Partie.

Nr. 81.

(Gespielt im internationalen Turnier zu Frankfurt a. M. 1887.)

A. Fritz. G. Mackenzie.

Weiß.

Schwarz.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | c7—c5 |
| 2. | Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. | d2—d4 | c5×d4 |
| 4. | Sf3×d4 | g7—g6 |
| 5. | Lc1—e3 | Lf8—g7 |
| 6. | Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 7. | Lf1—e2 | d7—d6 |
| 8. | Dd1—d2 | Lc8—d7 |
| 9. | f2—f4 | |

Der mit diesem Zuge eingeleitete Rochadenangriff pflegt in der vorliegenden Variante der sizilianischen Partie meist von Erfolg begleitet zu sein, obgleich der schwarze Königs-läufer eine starke Defensivstellung einnimmt. Es scheint im allgemeinen die Fianchettierung des Läufers vor dem Könige nur dann ein wirksames Verteidigungsmoment zu sein, wenn der entsprechende Mittelbauer zwei Schritte gegangen ist.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 9. | | Ta8—c8 |
| 10. | 0—0 | 0—0 |
| 11. | Ta1—d1 | a7—a6 |
| 12. | h2—h3 | |

Um den feindlichen Springer von g4 abzuhalten.

- | | | |
|-----|------|--------|
| 12. | | Sc6—a5 |
|-----|------|--------|

Schwarz sollte sich lieber mittels 12., Se8 gegen das Vordringen des feindlichen e-Bauern schützen.

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 13. | e4—e5 | Sf6—e8 |
| 14. | Sd4—f3! | |

Dieser Zug hat den doppelten Zweck, einerseits den Springer zum Angriff auf der Königsseite zu verwenden, andererseits den feindlichen d-Bauern schwach zu machen, falls derselbe nicht den Bauern e5 schlägt und hiermit die f-Linie öffnet.

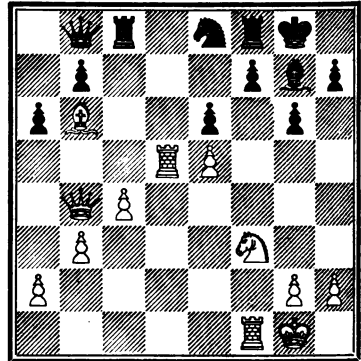
- | | | |
|-----|--------|--------|
| 14. | | Sa5—c4 |
| 15. | Le2×c4 | Tc8×c4 |
| 16. | Sc3—d5 | Ld7—e6 |
| 17. | b2—b3 | Tc4—c8 |

- | | | |
|-----|-------|------|
| 18. | c2—c4 | |
|-----|-------|------|

Weiß hat nun entschieden das überlegene Spiel.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 18. | | d6×e5 |
| 19. | Dd2—b4 | Le6×d5 |
| 20. | Td1×d5 | Dd8—c7 |
| 21. | f4×e5 | e7—e6 |
| 22. | Le3—b6 | Dc7—b8 |

Stellung nach dem 22. Zuge.



- | | | |
|-----|---------|------|
| 23. | Td5—d7! | |
|-----|---------|------|

Ein vortreffliches, tief durchdachtes Manöver.

- | | | |
|-----|------|--------|
| 23. | | Lg7×e5 |
|-----|------|--------|

Etwas besser wäre 23., h6 (um Sg5 zu hindern) 24. Lc5, Tc5; 25. Dc5: u. s. w. Die Partie ist aber auf keine Weise mehr zu retten.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 24. | Sf3×e5 | Se8—f6 |
|-----|--------|--------|

Auf 24., De5: erzwingt Weiß einen eleganten Sieg: 25. Ld4, Dg5; 26. Df8♯!, Kf8; 27. Tdf7♯, Kg8; 28. Tf8♯.

- | | | |
|-----|--------|-------------|
| 25. | Tf1×f6 | Db8×e5 |
| 26. | Lb6—d4 | De5—e4 |
| 27. | Db4×b7 | Aufgegeben. |

Nr. 82.

(Gespielt im internationalen Turnier zu Breslau 1889.)

J. Mieses. L. Paulsen.

Weiß.

Schwarz.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | c7—c5 |
| 2. | Sb1—c3 | Sb8—c6 |

- | | | |
|----|----------|---------|
| 3. | g2—g3 | Sg8—f6 |
| 4. | Lf1—g2 | e7—e6 |
| 5. | Sg1—e2 | a7—a6 |
| 6. | d2—d4 | c5 × d4 |
| 7. | Se2 × d4 | Dd8—c7 |

Besser ist die Verteidigung mit
7., d6 nebst Le7.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 8. | 0—0 | Lf8—e7 |
| 9. | Kg1—h1 | |

Die notwendige Vorbereitung für
den folgenden Zug.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 9. | | 0—0 |
| 10. | f2—f4 | d7—d6 |
| 11. | Lc1—e3 | Sc6—a5 |
| 12. | Dd1—f3 | Sa5—c4 |
| 13. | Sc3—d1! | Sc4 × e3 |
| 14. | Sd1 × e3 | Lc8—d7 |
| 15. | g3—g4 | Dc7—b6? |

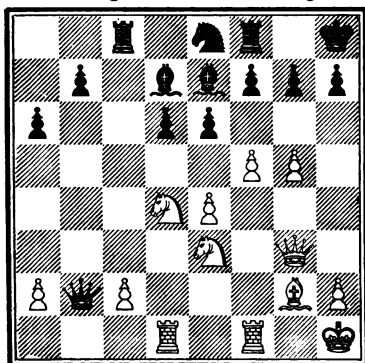
Gegenüber dem drohenden Rochadenangriff, auf einen Bauerngewinn zu spielen, der die Dame weit vom eigentlichen Kriegsschauplatz entfernt, ist leichtsinnig. Mit 15., e5; 16. fe, de; 17. Sdf5, Lf5; 18. Sf5; Kg8 nebst Sg8 hätte sich das Spiel wohl noch halten lassen.

- | | | |
|-----|---------|------|
| 16. | Ta1—d1! | |
|-----|---------|------|

Weiß kümmert sich mit Recht um den Bauern nicht im mindesten, sondern ist nur auf Verstärkung seines Angriffs bedacht.

- | | | |
|-----|--------|----------|
| 16. | | Db6 × b2 |
| 17. | g4—g5 | Sf6—e8 |
| 18. | Df3—g3 | Ta8—c8 |
| 19. | f4—f5 | Kg8—h8 |

Stellung nach dem 19. Zuge.



- | | | |
|-----|--------|------|
| 20. | Lg2—h3 | |
|-----|--------|------|

Ein sehr starker Zug, der Schwarz zwingt, eine Deckung von dem Punkte f6 zu entfernen.

- | | | |
|-----|------|--------|
| 20. | | Se8—c7 |
|-----|------|--------|

Auf 20., e5? würde 21. f6, gf; 22. Ld7; ed; 23. Sd5, Td8; 24. Le8; Tfe8; 25. Se7; Te7; 26. gf, Tg8; 27. fe! und auf 20., ef; 21. Lf5; Lf5; 22. Sef5; Tc7 23. g6 zum Vorteile des Anziehenden folgen.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 21. | f5—f6 | g7 × f6 |
| 22. | g5 × f6 | Tf8—g8 |
| 23. | Dg3—h4 | Le7—f8 |
| 24. | Sd4—f3! | h7—h6 |
| 25. | Se3—c4! | |

Mit den beiden letzten feinen Zügen hat sich Weiß den Sieg gesichert.

- | | | |
|-----|-----------|-------------|
| 25. | | Db2 × a2 |
| 26. | Sc4 × d6 | Ld7—c6 |
| 27. | Sd6 × f7† | Kh8—h7 |
| 28. | Sf3—g5† | Tg8 × g5 |
| 29. | Sf7 × g5† | Kh7—h8 |
| 30. | Tf1—g1 | Tc8—e8 |
| 31. | Dh4—g4! | Aufgegeben. |

Auf 31., hg würde 32. Dh5†, Kg8; 33. Tg5† die Folge sein.

Nr. 83.

(Gespielt im internationalen Turnier zu Wiesbaden 1880.)

E. Schallopp. L. Paulsen.

- | | Weiß. | Schwarz. |
|-----|--------|----------|
| 1. | e2—e4 | c7—c5 |
| 2. | Sb1—c3 | Sb8—c6 |
| 3. | g2—g3 | g7—g6 |
| 4. | Lf1—g2 | Lf8—g7 |
| 5. | Sg1—e2 | e7—e6 |
| 6. | d2—d3 | Sg8—e7 |
| 7. | Lc1—e3 | Sc6—d4 |
| 8. | 0—0 | 0—0 |
| 9. | Ta1—b1 | Se7—c6 |
| 10. | Dd1—d2 | a7—a6 |
| 11. | Se2—f4 | d7—d6 |
| 12. | Sc3—d1 | Sc6—e5 |

13. f2—f3

Es drohte Damenverlust durch Se5—f3†.

13. Dd8—c7

14. c2—c3 Sd4—c6

15. b2—b3 Sc6—e7

16. Sf4—h3

Besser war vielleicht 16. d4, cd; 17. cd, S5c6; 18. d5, Se5; 19. Tc1 mit gutem Spiele für Weiß.

16. d6—d5

17. Sd1—f2 d5—d4

18. c3×d4 c5×d4

19. Le3—h6

Der Läufer darf den Bauern nicht nehmen wegen Se5×f3† mit Vorteil für Schwarz.

19. Se5—c6

20. Lh6×g7

Weit kräftiger ist hier 20. Sg4, f5; 21. Lg7; fg; 22. Lf8; gh; 23. Dh6, Sf5; 24. ef, hg; 25. Tfel u. s. w.

20. Kg8×g7

21. Tb1—c1 Le8—d7

22. f3—f4 Ta8—c8

23. g3—g4 f7—f6

24. Sf2—h1! Dc7—b6

25. Sh1—g3 Db6—b4

26. Dd2—b2 e6—e5

27. Tc1—c4 Db4—b6

28. f4—f5 Sc6—b4

29. Db2—d2 a6—a5

30. g4—g5!

Weiß hat seine Figuren geschickt zu einem nachdrücklichen Angriff zusammengezogen; die Partie wird jetzt recht lebhaft.

30. Ld7—b5

31. g5×f6† Db6×f6

32. f5×g6 Df6×g6

33. Sg3—f5† Se7×f5

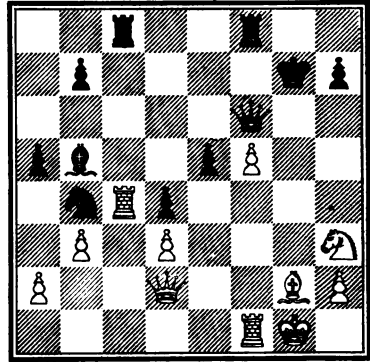
34. e4×f5 Dg6—f6

(Siehe Diagramm.)

35. Sh3—g5

Ein Qualitätsoffer auf Position. Der freie f-Bauer wird nun sehr stark.

Stellung nach dem 34. Zuge.



35. Lb5×c4

36. b3×c4 Kg7—h8

37. Sg5—e4 Df6—h4

38. f5—f6 Tc8—c7

39. Tf1—f3 Tc7—f7

Der richtige Zug ist 39., Sc6; der Turm muß von f7 später mit Tempoverlust wieder wegziehen.

40. Dd2—e2 Dh4—g4

41. Kg1—h1

Um den Läufer g2 liquid zu machen.

41. Sb4—c6

Besser wäre 41., Tg8, um dann mit Dg2† die Qualität wieder aufzugeben.

42. Lg2—h3 Dg4—h5

43. De2—f1 Dh5—h6

44. Lh3—e6 Tf7—c7

45. Df1—g1 Sc6—d8

46. Le6—d5 Sd8—f7?

Ein Fehler, der zu einer kurzen und eleganten Schlußwendung Veranlassung giebt, doch war die schwarze Partie überhaupt nicht mehr zu halten.

47. Tf3—h3! Tf8—g8

Schwarz hat nichts anderes.

48. Dg1×g8† Kh8×g8

49. Th3×h6 und gewinnt.

Dritte Eröffnung.

Damenbauer gegen Königsbauer.

1. e2—e4 d7—d5

Diese Eröffnung hat für Schwarz den Nachteil, daß die Dame vorzeitig ins Spiel gebracht wird.

2. e4 × d5 Sg8—f6

Oder 2., Dd8 × d5; 3. Sb1—c3, Dd5—d8; 4. d2—d4, Sg8—f6; 5. Lf1—d3 mit besserer Entwicklung.

3. d2—d4!

Weiß giebt den Bauern wieder auf, um sich schneller zu entwickeln.

3. Sf6 × d5

Falls 3., Lc8—g4, so 4. f2—f3, Lg4—f5; 5. c2—c4, c7—c6; 6. d5 × c6, Sb8 × c6; 7. d4—d5 und Weiß steht gut.

4. c2—c4 Sd5—f6

5. Sb1—c3 Lc8—f5

6. Sg1—f3 e7—e6

7. Lf1—e2 Lf8—b4

8. Dd1—b3 und Weiß hat das bessere Spiel.

Eröffnung Caro-Kann.

1. e2—e4 e7—c6

Diese Verteidigung ist besonders von Caro und dem Wiener Spieler Kann empfohlen worden. Dieselbe überläßt dem Anziehenden etwas Terrainfreiheit, ist aber nicht gerade schlecht zu nennen.

2. d2—d4 d7—d5

3. Sb1—c3!

Auf 3. e4 × d5 kann Schwarz ohne Nachteil sowohl 3., e6 × d5 als 3., Dd8 × d5 antworten.

3. d5 × e4

4. Sc3 × e4 Lc8—f5

5. Se4—g3 Lf5—g6

6. h2—h4 h7—h6

7. Sg1—f3 e7—e6

8. Lf1—d3 Lg6 × d3

9. Dd1 × d3 und Weiß hat das etwas bessere Spiel.

Fianchetto di Donna (Damenflügelspiel).

1. e2—e4 b7—b6

2. d2—d4 Lc8—b7

3. Lf1—d3

Ganz gut ist auch 3. d4—d5.

3. e7—e6

Falls 3., f7—f5?, so 4. e4 × f5!, Lb7 × g2; 5. Dd1—h5†, g7—g6; 6. f5 × g6, Lf8—g7; 7. g6 × h7†, Ke8—f8; 8. h7 × g8D†, Kf8 × g8; 9. Dh5—g4, Lg2 × h1; 10. h2—h4 und Weiß kommt durch das Vorrücken des h-Bauern in Vorteil.

- | | | |
|----|---------|---------------------------------------|
| 3. | | e7—e6 |
| 4. | Sg1—e2! | c7—c5 |
| 5. | c2—c3 | Sg8—e7 |
| 6. | Lc1—e3 | Se7—g6 |
| 7. | 0—0 | Lf8—e7 |
| 8. | f2—f4 | und Weiß hat die bessere Entwicklung. |

Fianchetto del Re (Königsflügelspiel).

- | | | |
|----|---------|---------------------------------------|
| 1. | e2—e4 | g7—g6 |
| 2. | d2—d4 | Lf8—g7 |
| 3. | Lc1—e3 | e7—e6 |
| 4. | Lf1—d3 | c7—c5 |
| 5. | c2—c3 | c5 × d4 |
| 6. | c3 × d4 | Sb8—c6 |
| 7. | Sg1—e2 | Sg8—e7 |
| 8. | 0—0 | 0—0 |
| 9. | Sb1—c3 | und Weiß hat das etwas bessere Spiel. |

Partie zum Fianchetto di Donna.

Nr. 84.

15. f2—f4

Lb7—a6?

(Gespielt im Turnier zu London 1862.)

L. Paulsen. Owen.

Weiß. Schwarz.

- | | | |
|----|-------|-------|
| 1. | e2—e4 | b7—b6 |
| 2. | g2—g3 | |

Eine Abweichung von der gewöhnlichen Behandlungsart dieser Eröffnung.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 2. | | e7—e6 |
| 3. | Lf1—g2 | Lc8—b7 |
| 4. | Sb1—c3 | f7—f5? |

Ein unvorteilhafter Zug.

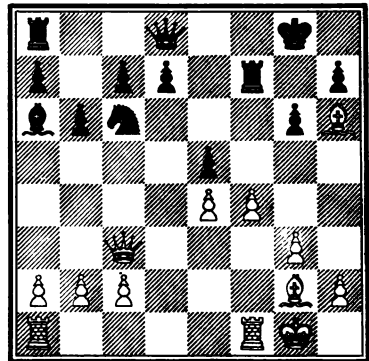
- | | | |
|-----|----------|----------|
| 5. | Sg1—e2 | Sg8—f6 |
| 6. | d2—d3 | Lf8—b4 |
| 7. | 0—0 | Lb4 × c3 |
| 8. | Se2 × c3 | f5 × e4 |
| 9. | Sc3 × e4 | Sf6 × e4 |
| 10. | Dd1—h5† | |

Die Partie gestaltet sich nun sehr interessant und lebhaft.

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 10. | | g7—g6 |
| 11. | Dh5—e5 | 0—0 |
| 12. | d3 × e4 | Sb8—c6 |
| 13. | De5—c3 | e6—e5 |
| 14. | Lc1—h6 | Tf8—f7 |

Dies ist ein Fehler, wie die vorzügliche Antwort des Gegners zeigt; 15., De7 mußte geschehen, doch behauptet auch dann Weiß das überlegene Spiel.

Stellung nach dem 15. Zuge.



- | | | |
|-----|----------|----------|
| 16. | f4 × e5! | La6 × f1 |
| 17. | Ta1 × f1 | Dd8—e7 |
| 18. | Tf1 × f7 | De7 × f7 |
| 19. | e5—e6! | Df7—e7 |
| 20. | e6 × d7 | |

Die Partie ist für Weiß auf jeden Fall gewonnen.

20.	Sc6—e5	und auf 22., Dc5†; 23. Dc5;
21. Lg2—h3	g6—g5	bc; 24. Lg5: für Weiß entscheiden.
22. Dc3 × c7	g5—g4	23. d7—d8D† De7 × d8
Auf 22., Td8 würde	23. Le6†, .	24. Dc7—g7 ‡



Vierte Eröffnung.

Damengambit.

- | | |
|----------|-------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | |

Unter den geschlossenen Partien ist das Damengambit eine der am häufigsten gespielten. Weiß erhält in dieser Eröffnung eine sehr feste Stellung, und Schwarz hat gegenüber dem drohenden Vorrücken der weißen Bauern auf dem Damenflügel keinen leichten Stand.

In neuester Zeit hat man in Turnieren und Wettkämpfen sich mit besonderer Vorliebe dieser Eröffnung bedient, und die Erfahrung hat gelehrt, daß Weiß nicht selten gut daran thut, seine Angriffsmanöver gegen den feindlichen Damenflügel zu richten, selbst wenn beide Teile kurz rochiert haben.

I. Annahme des Gambits.

- | | |
|---------|---------|
| 2. | d5 × c4 |
|---------|---------|

A

- | | |
|------------|------|
| 3. Sg1—f3! | |
|------------|------|

Dieser Zug hat den Zweck, e7—e5 zu verhindern.

- | | |
|----------|-------|
| 3. | c7—c5 |
| 4. d4—d5 | |

Ganz gut ist auch 4. e2—e3.

- | | |
|-------------|---------|
| 4. | e7—e6 |
| 5. e2—e4 | e6 × d5 |
| 6. Dd1 × d5 | |

Auf 6., e4 × d5 folgt 6., Sg8—f6.

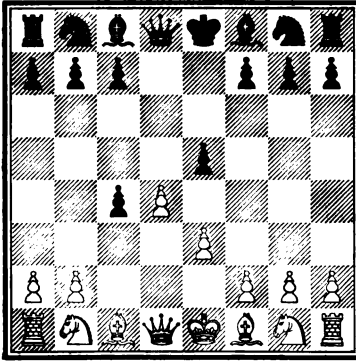
- | | |
|------------|----------|
| 6. | Dd8 × d5 |
| 7. e4 × d5 | Sg8—f6! |

Diese Fortsetzung wurde von v. Bardeleben in der „Deutschen Schachzeitung“ 1890 empfohlen. Weniger gut ist 8., Lf8—d6 wegen 9. Sb1—d2! nebst 10. Sd2 × c4.

- | | |
|-------------|--------|
| 8. Lf1 × c4 | Lf8—d6 |
| 9. 0—0 | 0—0 |

mit gleichem Spiele.

Stellung nach dem 3. Zuge.



B (Vgl. A S. 353.)

3. e2—e3 e7—e5!

Wenn Schwarz den Bauern halten will und zu diesem Zwecke 3., b7—b5? spielt, so folgt 4. a2—a4, c7—c6; 5. a4×b5, a6×b5; 6. Dd1—f3 oder 4., Lc8—d7; 5. a4×b5, Ld7×b5; 6. b2—b3, Dd8—d5; 7. b3×c4, Lb5×c4; 8. Dd1—a4† und gewinnt.

4. Lf1×c4 e5×d4

5. e3×d4 Sg8—f6

mit gleichem Spiele.

II. Ablehnung des Gambits.

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4

A

2. c7—c6.

Diese von Steinitz versuchte Form der Ablehnung ist nicht ganz korrekt.

3. Sb1—c3 Sg8—f6

4. e2—e3

Auch 4. Lc1—f4 kommt in Betracht.

4. Lc8—f5

5. c4×d5 c6×d5

6. Dd1—b3 Dd8—d7

7. Sg1—f3 e7—e6

8. Sf3—e5 Dd7—c7

9. Lc1—d2 und Weiß hat das etwas bessere Spiel.

B (Vgl. A oben.)

2. e7—e6!

3. Sb1—c3 Sg8—f6

Weniger gut ist 3., c7—c5 wegen 4. c4×d5, e6×d5; 5. d4×c5.

4. Lc1—g5

Der Läufer kann auch recht gut auf f4 postiert werden.

4. Lf8—e7

5. e2—e3 0—0

6. Sg1—f3 b7—b6

7. Lf1—d3 d5×c4

8. Ld3×c4 Lc8—b7

9. 0—0 Sb8—d7

10. Dd1×e2 a7—a6

11. a2—a4 mit gleichem Spiele.

Parteien zum Damengambit.

Nr. 85.

(Gespielt im Frankfurter Turnier 1887.)

J. H. Blackburne. B. Englisch.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	d5 × c4
3.	Sg1—f3	c7—c5
4.	e2—e3	e5 × d4
5.	Lf1 × c4!	e7—e6

Fehlerhaft wäre 5., de wegen 6. Lf7+. Wenn Schwarz 5., e5 spielt, so erhält Weiß mit 6. ed, ed; 7. Dd4; Dd4; 8. Sd4: einen bedeutenden Vorsprung in der Entwicklung.

6.	e3 × d4	Sg8—f6
7.	0—0	Lf8—e7
8.	Sb1—c3	0—0
9.	Lc1—f4	Sb8—c6
10.	Ta1—c1	a7—a6

Besser war 10., Ld7 nebst Tc8, um die Entwicklung des Damenflügels zu beschleunigen.

11.	d4—d5
-----	-------	------

Durch dieses Vorrücken geht ein Bauer verloren. Allerdings wird die schwarze Stellung eine sehr gedrückte, und Weiß bekommt einen gefährlichen Angriff, nachdem der schwarze Königsläufer, der eine Stütze der Verteidigung bildet, entfernt ist (vgl. den 13. Zug).

11.	Sc6—a5
-----	------	--------

Ein bequemerer Spiel würde Schwarz mit 11., ed; 12. Sd5; Sd5; 13. Ld5; Ld7 erhalten.

12.	d5—d6	Sa5 × c4
13.	d6 × e7	Dd8 × e7
14.	Dd1—e1	Sc4—b6

Auf 14., Db4 würde Weiß 13. b3 oder 15. Tf1 antworten; auf letzteren Zug darf 15., Sb2 wegen 16. Ld6, Db6; 17. Tb1 nicht geschehen. Der beste Zug war an dieser Stelle 14., b5. Die Folge könnte dann etwa sein: 15. b3, Sb6; 16. Lg5, Lb7; 17. Se5 mit der Drohung 18. Sg4.

15.	Lf4—g5	Tf8—e8
-----	--------	--------

Vorziehen wäre 15., Td8.

16. Tf1—d1 h7—h6

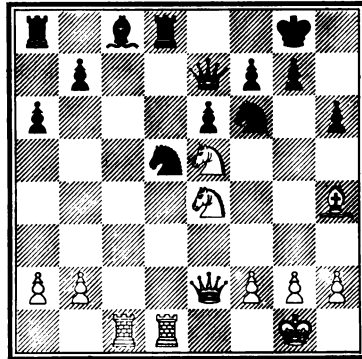
17. Lg5—h4 Te8—d8

Schwarz hat nun ein wichtiges Tempo verloren (vgl. den 15. Zug).

18. Sc3—e4 Sb6—d5

19. Sf3—e5

Stellung nach dem 19. Zuge von Weiß.



19. g7—g5

Infolge dieses Zuges geht die Partie schnell verloren. Schwarz hatte aber gegen die Drohung De2—f3 nebst Td5! überhaupt keine genügende Verteidigung mehr.

20. Se4 × g5!

Eine echt Blackburnsche Opferkombination, welche das feindliche Spiel über den Haufen wirft. Weiß führt die ganze Partie im großen Stile.

20. h6 × g5

21. Lh4 × g5 De7—f8

22. De2—f3 Sf6—d7

23. Lg5—h6!

Ein feiner Zug.

23. Sd7 × e5

Dies ist noch das Beste, was Schwarz thun kann.

24. Df3—g3+ Se5—g6

25. Lh6 × f8 Td8 × f8

26. Tc1—c4 b7—b5

27. Tc4—g4 Kg8—g7

28. h2—h4 Sd5—f6

Mit Tf8—h8 könnte Schwarz längeren Widerstand leisten, offenbar übersieht er das folgende Bauernopfer von Weiß, welches zur schnellen Entscheidung führt.

- | | | |
|-----|----------|-------------|
| 29. | h4—h5! | Sf6 × h5 |
| 30. | Dg3—e5† | Sh5—f6 |
| 31. | Td1—d4 | Ta8—a7 |
| 32. | Td4—f4 | Kg7—h7 |
| 33. | De5 × f6 | e6—e5 |
| 34. | Tg4 × g6 | Aufgegeben. |

Nr. 86.

(Aus dem im Jahre 1886 gespielten Wettkampfe.)

J. H. Zukertort. W. Steinitz.

Weiß. Schwarz.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—c4 | e7—e6 |
| 3. | Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 4. | Sg1—f3 | d5 × c4 |

Man pflegt sonst diesen Abtausch etwas aufzuschieben.

- | | | |
|----|----------|---------|
| 5. | e2—e3 | c7—c5 |
| 6. | Lf1 × c4 | c5 × d4 |
| 7. | e3 × d4 | |

Der weiße Damenbauer ist nun vereinzelt, was jedoch bei dieser Eröffnung im allgemeinen nicht als besonderer Nachteil bezeichnet werden kann, da sich fast immer Gelegenheit findet, diesen Bauer abzutauschen oder durch weiteres Vorrücken zum Freibauern zu machen.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 7. | | Lf8—e7 |
| 8. | 0—0 | 0—0 |
| 9. | Dd1—e2 | Sb8—d7 |
| 10. | Lc4—b3 | |

Weiß versäumt es hier, mit 10. d5 sich von dem vereinzelt Bauern zu befreien.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 10. | | Sd7—b6 |
| 11. | Lc1—f4 | Sb6—d5 |
| 12. | Lf4—g3 | Dd8—a5 |
| 13. | Ta1—c1 | Lc8—d7 |
| 14. | Sf3—e5 | Tf8—d8! |

Steinitz legt die Partie mit tiefem Positionsblick an: der a-Turm soll auf c8 zur Verwendung kommen.

15. De2—f3 Ld7—e8

16. Lg3—h4!

Hiermit droht Bauerngewinn durch 17. Sd5; Sd5: (oder 17., ed und Schwarz hat auch einen vereinzelt Bauern); 18. Ld5; Lh4; 19. Lb7; Tab8; 20. Lc6.

16. Sd5 × c3

17. b2 × c3 Da5—c7

18. Tf1—e1 Ta8—c8

19. Df3—d3

Hier kam auch 19. Lg3 sehr stark in Betracht.

19. Sf6—d5

20. Lh4 × e7 Dc7 × e7

21. Lb3 × d5 Td8 × d5

22. c3—c4

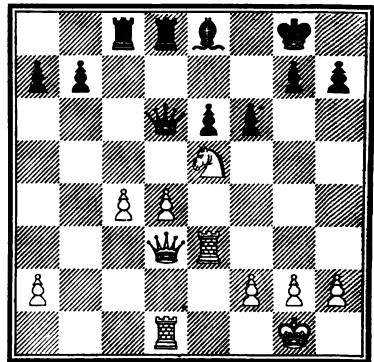
Dieses die weiße Bauernstellung etwas schwächende Vorgehen, muß mit Rücksicht auf die Drohung b7—b5 jetzt geschehen.

22. Td5—d8

23. Te1—e3 De7—d6

24. Te1—d1 f7—f6

Stellung nach dem 24. Zuge.



25. Te3—h3?

Dieses Opfer ist nicht korrekt.

25. h7—h6?

Schwarz konnte hier ruhig den Springer nehmen. Die Folge könnte dann sein: 26. Dh7†; Kf8; 27. Dh8†; Ke7; 28. Dg7†; Lf7; 29. Tf3, Tf8; 30. h4, e4; 31. Tf6, Tc4; 32. h5, Dd5; 33. h6, Dh5 und Schwarz steht auf Gewinn.

26. Se5—g4	Dd6—f4	34. Tg6 × e6	Tc5—c1†
27. Sg4—e3	Le8—a4	35. Se3—d1
28. Th3—f3	Df4—d6	Auf 35. Sf1 gewinnt Schwarz mit	
29. Td1—d2	La4—c6	35., Df4; 36. Td1, Dg4!; 37. f3,	
30. Tf3—g3	Lf3: u. s. w.	
Von jetzt ab kommt Schwarz in entscheidenden Vorteil; etwas besser wäre 30. Th3 gewesen.			
30.	f6—f5!	35.	Dd6—f4
31. Tg3—g6	Lc6—e4	36. Dd3—b2
32. Dd3—b3	Kg8—h7	Falls 36. De3, so Damentausch	
Fehlerhaft wäre hier 32., f4 wegen 33. c5, Tc5; 34. Te6: und Weiß gewinnt.			
33. c4—c5	Tc8 × c5	nebst 37. Lc2.	
		36.	Tc1—b1
		37. Db2—c3	Td8—c8!
		Schwarz spielt den Schluß sehr stark.	
		38. Te6 × e4	Df4 × e4
		Aufgegeben.	



Fünfte Eröffnung.

Damenbauernspiel.

1. d2—d4	d7—d5
2. Sg1—f3
Es wird auch 2. Lc1—f4 nicht selten gespielt.	
2.	Sg8—f6
3. e2—e3	e7—e6
4. c2—c4	b7—b6
5. Sb1—c3	Lf8—e7
6. Lf1—d3	d5 × c4
7. Ld3 × c4	Lc8—b7
8. 0—0	0—0

mit gleichem Spiele.

In dieser Eröffnung pflegt der Anziehende möglichst bald b2—b3 nebst Lc1—b2 zu spielen.

Partieen zum Damenbauernspiel.

Nr. 87.		7. c2—c4	Lc8—b7
(Gespielt im internationalen Turnier zu Frankfurt a. M. 1887.)		8. Lc1—b2	Sb8—d7
A. Burn.	J. Metger.	9. Sb1—d2	c7—c5
Weiß.	Schwarz.	10. Sf3—e5	Dd8—c7
Besser war wohl 10., Se4.			
1. d2—d4	d7—d5	11. Sd2—f3	Ta8—c8
2. Sg1—f3	Sg8—f6	12. Ta1—c1	Ld6 × e5
3. e2—e3	e7—e6	13. Sf3 × e5	Sd7 × e5
4. Lf1—d3	Lf8—d6	Schwarz hätte diesen Abtausch nicht vornehmen sollen, denn in der vorliegenden Stellung sind die beiden	
5. 0—0	0—0		
6. b2—b3	b7—b6		

Läufer stärker als Läufer und Springer, und außerdem ist der Bauer e5 sehr unangenehm für Schwarz.

14. d4 × e5 Sf6—d7
15. Dd1—h5!

Um die feindliche Bauernstellung zu lockern.

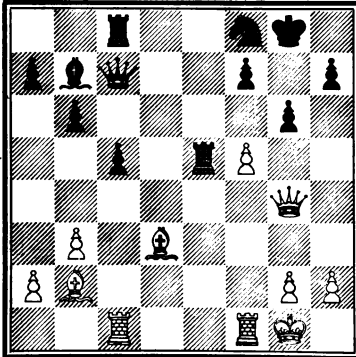
15. g7—g6
16. Dh5—g4 Tf8—e8
17. f2—f4

Hiermit beginnt ein von Burn sehr fein und energisch durchgeführter Angriff; Schwarz bekommt niemals Gelegenheit, die Stellungen auszugleichen.

17. Sd7—f8
18. c4 × d5 Lb7 × d5
19. e3—e4 Ld5—b7
20. f4—f5 e6 × f5
21. e4 × f5 Te8 × e5

Das Qualitätsoffer ist noch das Beste für Schwarz, denn der drohende Zug e5—e6 wäre vernichtend geworden.

Stellung nach dem 21. Zuge.



22. Te1—e1!

Vortrefflich gespielt. Weiß verzichtet mit Recht auf den Qualitätsgewinn, nach welchem Schwarz einige Remischancen bekommen hätte; nach dem Textzuge ist dagegen die schwarze Partie nicht mehr zu halten.

22. Tc8—e8

Auf 22., Te1: könnte die Folge sein 23. Te1:, Dd8 (um die Drohung Dg5 zu parieren); 24. fg, hg; 25. Te3 und Schwarz hat keine genügende

Verteidigung mehr; oder 24., Sg6; 25. Lg6; hg; 26. Dh3, f6; 27. Dh6 und gewinnt.

23. Dg4—g3! f7—f6
24. Ld3—c4† Kg8—g7
25. Lc4—e6!

Alles im besten Stile.

25. Sf8—d7
Auf 25., Se6: entscheidet 26. Te5:.

26. Le6 × d7 Dc7 × d7
27. Te1 × e5 f6 × e5
28. Lb2 × e5† Kg7—g8
29. f5 × g6 h7—h6
30. Dg3—f4 Lb7—d5
31. Df4—f6 Aufgegeben.

Nr. 88.

(Gespielt im Turnier zu Hamburg 1885.)

G. Mackenzie. J. Mason.
Weiß. Schwarz.

1. d2—d4 d7—d5
2. Sg1—f3 Sg8—f6
3. e2—e3 e7—e6
4. c2—c4 b7—b6
5. Sb1—c3 Lf8—e7
6. Lf1—d3

Ein Tempoverlust; 6. b3 ist der gebotene Zug.

6. d5 × c4
7. Ld3 × c4 Lc8—b7
8. 0—0 0—0
9. Dd1—e2

Auch jetzt sollte Weiß 2. b3 spielen; De2 ist ein unnötiger Zug.

9. Le7—b4

Dies ist von fraglichem Werte.

10. Lc1—d2 Sb8—d7
11. Ta1—d1 Dd8—e7
12. a2—a3 Lb4—d6
13. e3—e4 e6—e5
14. d4—d5 Sf6—e8
15. Ld2—g5?

Dies giebt dem Gegner willkommene Gelegenheit zu einem starken Angriffe.

15. f7—f6

16. Lg5—h4 g7—g5!
 17. Lh4—g3 Se8—g7
 18. Sf3—e1 Tf8—f7
 19. Se1—c2 Sd7—f8
 20. Sc2—e3 h7—h5
 21. h2—h4

Besser ist 21. h3.

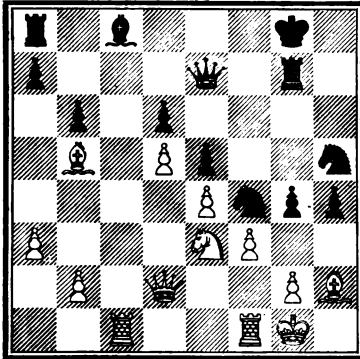
21. Lb7—c8
 22. Sc3—b5 Sf8—g6
 23. h4 × g5 f6 × g5
 24. Sb5 × d6 c7 × d6
 25. f2—f3 h5—h4
 26. Lg3—h2 Sg7—h5
 27. De2—d2 Sg6—f4!

Die Mason'sche Spielführung läßt nichts zu wünschen übrig.

28. Td1—c1 Tf7—g7
 29. Lc4—b5 g5—g4?

Schwarz hat mit seinem letzten Zuge eine Übersilung begangen, durch die er der Früchte seines guten Spiels verlustig gehen sollte.

Stellung nach dem 29. Zuge.



30. Lh2 × f4?

Mit 30. Tc8†, Tc8.; 31. Lf4: nebst Sf5 würde Weiß sich ziemlich sicher stellen; nach dem Textzuge bleibt die schwarze Partie bedeutend überwiegend.

30. Sh5 × f4
 31. Dd2—d1 g4—g3
 32. Tc1 × c8†

Dies kommt nun zu spät.

32. Ta8 × c8

33. Se3—f5 De7—g5
 34. Sf5 × g7 Dg5 × g7
 35. Tf1—e1 Dg7—c7?

Ein überflüssiger Zug und Tempoverlust.

36. Lb5—c6 Dc7—g7
 37. Te1—e3 h4—h3
 38. g2 × h3 Sf4 × h3†
 39. Kg1—g2 Sh3—f4†
 40. Kg2—g1 g3—g2
 41. Te3—e1 Tc8—c7

Weiß giebt auf, da gegen die Drohung Dg7—g3(g5) nebst Tc7—h7 keine ausreichende Deckung vorhanden ist.

Nr. 89.

(Gespielt im internationalen Turnier zu Dresden 1892.)

Th. v. Scheve. Dr. S. Tarrasch.

Weiß. Schwarz.

1. d2—d4 d7—d5
 2. Sg1—f3 c7—c5

Ein zuerst von v. Bardeleben in die Praxis eingeführter Zug, der recht beachtenswert ist.

3. c2—c8

Mit diesem und dem nächsten Zuge wählt Weiß eine unvorteilhafte Behandlung der Eröffnung. 3. e3 und spätere Fianchettierung des Damenläufers scheint besser zu sein.

3. e7—e6
 4. Lc1—f4 Dd8—b6

Schwarz drückt sofort auf den etwas schwach gewordenen weißen Damenflügel.

5. Dd1—c2 c5 × d4
 6. c3 × d4 Sb8—c6
 7. e2—e3 Lc8—d7
 8. Sb1—c3 Ta8—c8
 9. Lf1—e2 Sg8—f6
 10. 0—0 Lf8—e7
 11. a2—a3

Diesen Bauernzug mußte Weiß unterlassen; er erleichtert in der Folge den gegnerischen Angriff auf der Damenseite. 11. h3 war am Platze.

11. Sf6—h5!

Schwarz tauscht nun mit vollem Rechte seinen wirkungslos postierten Springer gegen den wichtigen weißen Damenläufer ab.

12. Lf4—g3 Sh5×g3

13. h2×g3. 0—0

14. Le2—d3 g7—g6

15. Kg1—h2

Weiß unternimmt einen aussichtslosen Angriff.

15. Sc6—a5!

16. Sf3—e5 Ld7—e8

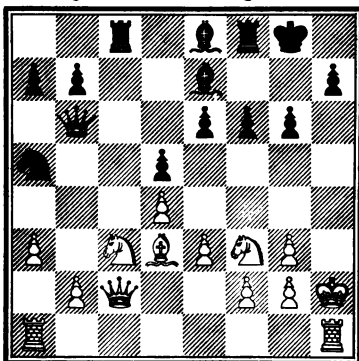
Schwarz benutzt gern die Gelegenheit, seinen Damenläufer nach den Königsflügel hinüberzuspielen, wo er eine bedeutend größere Zukunft hat.

17. Tf1—h1 f7—f6

18. Se5—f3

Ein etwaiges Figurenopfer auf g6 ist, wie leicht ersichtlich, inkorrekt.

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiß.



18. Sa5—c4!

19. Ta1—b1

Weiß thäte besser, den Springer sofort zu schlagen, obgleich auch dann der Nachziehende ohne Zweifel die stärkere Position hat. Die Art und Weise, wie Tarrasch die kleinen Vorteile seiner Stellung zur Geltung bringt, ist geradezu klassisch. Mit jedem Zuge potenzieren sich die Schwierigkeiten für die weiße Partie.

19. Db6—a5

20. Ld3×c4

Schwarz drohte mit Sa3: oder La3:

20. Tc8×c4

21. Dc2—d2 Le8—f7

22. Tb1—a1

In der Absicht, b2—b4 folgen zu lassen, was jedoch von Schwarz sofort verhindert wird.

22. Tf8—c8

23. g3—g4 b7—b6

Ein überflüssiger Zug, der aber nichts schadet.

24. g2—g3 g6—g5

25. Sf3—g1 b6—b5

26. Sg1—e2 Da5—b6

27. Kh2—g2 a7—a5

28. Ta1—a2

Zur späteren Deckung des Punktes c2.

28. Db6—c6

Auf 28., b4 würde 29. Sa4, Dc6; 30. b3 die Folge sein.

29. Dd2—d1 Lf7—g6!

Jetzt erst wird die Drohung b5—b4 wirkungsvoll.

30. Dd1—a1 b5—b4

31. a3×b4 a5×b4

32. Ta2—a6 Dc6—e8

33. Ta6×e6

Das Opfer ist aussichtslos, aber die weiße Partie ist überhaupt radikal verloren: Zieht der Springer c3 weg, so folgt Tc2 mit vernichtendem Angriffe.

33. b4×c3

34. Se2×c3 De8—d7

35. Te6—b6 Le7—d8

36. Tb6—a6 Dd7×g4

37. f2—f3 Dg4—f5

38. e3—e4 d5×e4

39. f3×e4 Df5—g4

40. Da1—e1 Tc4×d4

41. Ta6—a7 Lg6×e4†

42. Kg2—g1 Ld8—b6!

Aufgegeben.

Sechste Eröffnung.

Holländische Partie.

1. d2—d4 f7—f5

Diese Eröffnung macht dem Nachziehenden die Verteidigung etwas schwerer als 1., d7—d5, ist aber nicht gerade verwerflich.

2. e2—e4

Das Gambit 2. e2—e4, f5 × e4; 3. Sb1—c3, Sg8—f6; 4. Lc1—g5, e7—e6; 5. Lg5 × f6, Dd8 × f6; 6. Sc3 × e4, Df6—h6! überläßt dem Nachziehenden das etwas bessere Spiel.

2. e7—e6

3. Sb1—c3 Sg8—f6

4. Lc1—f4 c7—c6

5. e2—e3 d7—d5

6. Sg1—f3 Lf8—d6

7. Lf4—g3 0—0

8. Lf1—d3 und Weiß hat ein minimales Positionsübergewicht.

Parteien zur holländischen Partie.

Nr. 90.

Stellung nach dem 9. Zuge.

(Gespielt im Turnier zu Wiesbaden 1871.)

C. Göring. J. Minckwitz.

Weiß. Schwarz.

1. d2—d4 f7—f5

2. e2—e4 f5 × e4

3. Sb1—c3 Sg8—f6

4. Lc1—g5 e7—e6

5. Lg5 × f6 Dd8 × f6

6. Sc3 × e4 Df6—g6

Besser ist, wie oben angegeben, 6., Dh6.

7. Lf1—d3 Dg6 × g2

Hierauf ist für Weiß eine schöne Opferkombination möglich. Schwarz sollte von diesem Einschlagen, wodurch die Dame aus dem Spiele entfernt wird, lieber absehen.

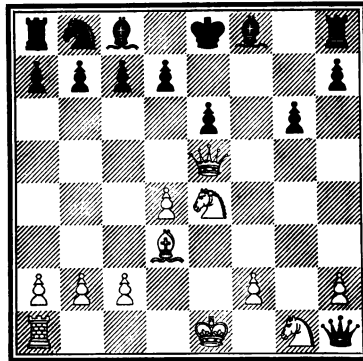
8. Dd1—h5† g7—g6

9. Dh5—e5! Dg2 × h1

(Siehe Diagramm.)

10. De5 × h8

Weiß opfert nun im Interesse eines wilden, aber nicht ganz korrekten Angriffes Turm und leichte Figur.



10. Dh1 × g1†

11. Ke1—d2!

Es ist sehr wichtig, daß der König nach d2 und nicht nach e2 geht; siehe den 16. Zug von Weiß.

11. Dg1 × a1?

Den zweiten Turm sollte Schwarz nicht nehmen, sondern statt dessen 11., Dh2: spielen, worauf er im Mehrbesitze einer Figur bleibt, allerdings einen immerhin noch gefährlichen Angriff aushalten muß. Nach

dem Textzuge ist für Schwarz nur sehr schwer Remis zu erreichen.

12. Se4—f6† Ke8—f7

Hier konnte Schwarz durch 12., Ke7!; 13. Sd5†, Ke8; 14. Dh7!; Lb4†!; 15. Sb4!; c6 Weiß zwingen, remis durch ewiges Schach zu geben. Falsch wäre in dieser Variante 13., ed gewesen, wegen 14. Dh7†, Kd6 oder e6; 15. Dg6†, Ke7; 16. Dg5†, Kf7; 17. Lg6†, Kg7; 18. Le4†, Kf7; 19. Ld5†, Ke8; 20. De5† und Matt in wenigen Zügen.

13. Dh8—g8† Kf7 × f6

Von hier ab ist das Matt forciert. Auf 13., Ke7 gewinnt Weiß mit 14. Sd5†, Ke8; 15. Lg6†, hg; 16. Dg6†, Kd8; 17. Df6† und Matt im nächsten Zuge.

14. Dg8 × f8† Kf6—g5

15. f2—f4† Kg5—g4

Auf andere Königszüge erfolgt baldiges Matt.

16. Ld3—e2† Kg4—h3

17. Df8—h6† Kh3—g2

18. Dh6—g5† Kg2 × h2

19. Le2—f3!

Ein pikanter Schluß.

19. Da1—f1

20. Dg5—h4† und Matt in zwei Zügen.

Nr. 91.

D. Harrwitz. P. Morphy.

Weiß.

Schwarz.

1. d2—d4 f7—f5

2. c2—c4 e7—e6

3. Sb1—c3 Sg8—f6

4. Lc1—g5

Auch dies ist eine gute Fortsetzung.

4. Lf8—b4

5. Dd1—b3 c7—c5

6. d4—d5 e6—e5

7. e2—e3 0—0

8. Lf1—d3 d7—d6

9. Sg1—e2 h7—h6

10. Lg5 × f6 Dd8 × f6

11. a2—a3 Lb4 × c3†

12. Db3 × c3 Sc8—d7

13. 0—0 Df6—g6

14. b2—b4?

Ein Fehler, weil nun dem Bauer c4 die natürliche Stütze entzogen wird; in der geschlossenen Partie pflegt der Nachteil eines schwachen Bauern viel schwerer zu wiegen, als in der offenen.

14. b7—b6

15. f2—f3 h6—h5!

In der doppelten Absicht, den Vorstoß g2—g4 zu verhindern und ferner, wenn der Springer nach g3 geht, ihn von dort vertreiben zu können.

16. Ld3—c2 Lc8—b7

17. Lc2—a4

Weiß sollte sich diesen Läufer lieber zur Unterstützung des Punktes c4 aufbewahren.

17. Dg6—f7

18. La4 × d7 Df7 × d7

19. b4 × c5 b6 × c5

20. f3—f4 e5—e4

21. Ta1—b1 Lb7—a6

22. Tf1—c1 Dd7—a4

23. Se2—g3 h5—h4

24. Sg3—f1 Ta8—b8

25. Sf1—d2 Tb8—b6

26. Tb1 × b6 a7 × b6

27. Dc3—b3 Da4 × b3

28. Sd2 × b3 b6—b5!

Durch dieses Manöver verschafft sich Schwarz einen starken Freibauern.

29. c4 × b5

Hier kam noch die Fortsetzung 29. Sd2, bc; 30. Sc4!, Lc4!; 31. Tc4!, Ta8; 32. Tc3, Kf8 u. s. w. in Betracht; Schwarz behält auch in diesem Falle Gewinnchancen.

29. La6 × b5

30. Sb3—a5 Tf8—a8

31. Sa5—b7 Ta8—a6

32. Tc1—c3 Kg8—f8

33. Sb7—d8 Lb5—d7

34. Tc3—b3	Kf8—e7	Weiß ist natürlich rettungslos verloren.
35. Tb3—b8	c5—c4	43. g7—g5
36. Kg1—f2	c4—c3	44. g2—g3 h4×g3
37. Kf2—e2	Ta6×a3	45. h2×g3 g5×f4
38. Sd8—c6†	Ld7×c6	46. g3×f4 Kf6—g6
39. d5×c6	c3—c2	47. Ta3—a5 Tc6—c5
40. Ke2—d2	Ta3—c3!	48. Ta5—a6 Tc5—c3
Eine hübsche Wendung. Schwarz spielt das Endspiel mit besonderer Feinheit.		49. Ta6×d6† Kg6—h5
41. Kd2—c1	Tc3×c6	50. Td6—d2 Kh5—g4
42. Tb8—b3	Ke7—f6	51. Td2—g2† Kg4—f3
43. Tb3—a3	52. Tg2—g5 Tc3—c5
		53. Tg5—h5 Kf3×e3
		und Schwarz gewinnt.



Siebente Eröffnung.

From's Gambit.

1. f2—f4 e7—e5

Gewöhnlich spielt man 1., d7—d5 und bezeichnet dann die Eröffnung als unregelmäßig. Das Gambit bietet für Schwarz jedoch recht gute Angriffschancen.

2. f4×e5 d7—d6
3. e5×d6

Am sichersten spielt Weiß 3. Sg1—f3, d6×e5; 4. e2—e4, Lf8—c5; 5. Lf1—c4, Sg8—f6; 6. d2—d3.

3. Lf8×d6
4. Sg1—f3 Sg8—h6

I

5. e2—e4 Sh6—g4
6. g2—g3 Sg4×h2
7. Th1×h2 Ld6×g3†
8. Ke1—e2 Lg3×h2
9. Sf3×h2 f7—f5
10. Lf1—g2 f5×e4
11. Lg2×e4 Dd8—h4
12. Dd1—h1 0—0

und Schwarz hat das bessere Spiel.

II (Vgl. I oben.)

5. d2—d4 Sh6—g4
6. Lc1—g5 f7—f6

7. Lg5—h4	g7—g5
8. h2—h3	Sg4—e3
9. Dd1—d3	Ld6—f4
10. g2—g4	Sb8—c6
11. c2—c3	Sc6—e7
12. Lh4—f2	Se7—d5
13. c3—c4	Sd5—b4
14. Dd3—e4†	Dd8—e7
15. De4 × e7†	Ke8 × e7
16. Lf2 × e3	Sb4—c2†
17. Ke1—d2	Sc2 × e3
18. Kd2—c3	h7—h5

und Schwarz ist im Vorteil.

III (Vgl. I S. 363.)

5. d2—d3	Sh6—g4
6. Lc1—g5!	f7—f6
7. Lg5—c1	c7—c6
8. g2—g3	Dd8—c7
9. Lf1—h3	Sg4 × h2
10. Th1 × h2	Ld6 × g3†
11. Ke1—f1	Lg3 × h2
12. Lh3 × e8	Dc7 × c8
13. Sf3 × h2	Dc8—h3†
14. Kf1—g1	Dh3—g3†
15. Kg1—h1	Sb8—d7

Weiß hat zwei kleine Figuren gegen Turm und Bauer, dafür aber ist die Stellung seines Königs gefährdet.

Erläuternde Partien zu From's Gambit.

Nr. 92.

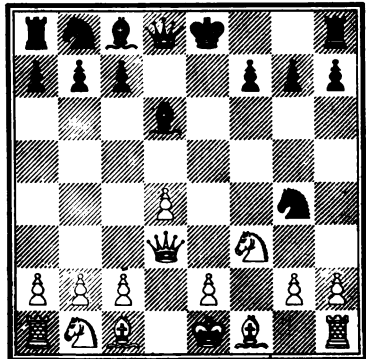
P. Lipke.	Ed.
Weiß.	Schwarz.
1. f2—f4	e7—e5
2. f4 × e5	d7—d6
3. e5 × d6	Lf8 × d6
4. Sg1—f3	Sg8—h6
5. d2—d4	Sh6—g4
6. Dd1—d3

(Siehe Diagramm.)

Eine interessante Abweichung von unserer Variante II S. 363.

6.	Sb8—c6
---------	--------

Stellung nach dem 6. Zuge von Weiß.



Schwarz trifft hier nicht die richtige Fortsetzung des Angriffs und kommt daher schnell in Nachteil. Es sollte 6., c5! geschehen, um auf 7. dc mit 7., Da5†; 8. Dc3, Dc3†; 9. Sc3; Lc5: fortzufahren; es könnte dann folgen 10. Se4, Lb6; 11. Sd6†, Ke7; 12. Lf4, Le6 und Weiß darf den Bauern b7 wegen 13., Sf2; 14. Tg1, Se4; 15. Th1, Ld5 oder 14. Ld6†, Kd7; 15. Se5†, Kc8 nicht schlagen. Spielt Weiß aber 8. Sc3 statt 8. Dc3, so ergibt sich mit 8., Lc5; 9. De4†, Le6; 10. Dd7; Lf2†; 11. Kd1, Dd8†; 12. Ld2, Sd7 ein chancenreiches Angriffsspiel für Schwarz. Auf 7. De4† könnte 7., Le6; 8. Db7; Ld5! die Folge sein.

7. c2—c3 Sg4 × h2?

Daraufhin geht eine Figur verloren. Aber auch nach 7., 0—0; 8. e4, Te8; 9. Le2 erhält Weiß das weitaus überlegene Spiel und bei 8., Sh2: (statt 8., Te8) gewinnt Weiß durch 9. e5!, Sf3†; 10. gf.

8. Dd3—e4†	Ke8—f8
9. Th1 × h2	Ld6—g3†
10. Ke1—d1	f7—f5
11. De4—d3	Lg3 × h2
12. Sf3 × h2	Dd8—h4
13. Dd3—h3	Dh4—f2?

Ein grobes Versehen. Die Partie war aber auf keine Art mehr zu halten.

14. Lc1—e3 Aufgegeben.

Der einzige Zug, um die Dame zu retten, ist nun f5—f4, worauf Weiß mit 15. Lf2; Lh3; 16. gh eine zweite Figur gewinnt.

Nr. 93.

Dr. Reif. E. Lasker.

Weiß. Schwarz.

1. f2—f4	e7—e5
2. f4 × e5	f7—f6

Diese Fortsetzung ist weitschwächer als d7—d6.

3. e5 × f6?
-------------	------

Weiß übersieht, daß er mit 3. e4! in Vorteil kommt.

3.	Sg8 × f6
4. Sg1—f3	d7—d5
5. e2—e3	Sb8—c6
6. Lf1—b5	Lf8—d6
7. Lb5 × c6†	b7 × c6
8. 0—0	0—0
9. b2—b3?

Ein Fehler, den Schwarz geschickt ausnutzt.

9.	Sf6—g4!
10. h2—h3

Auf 10. Lb2 würde 10., La6!; 11. Te1, Tf3!; 12. Df3: oder gf, Dh4 folgen und Schwarz in entscheidenden Vorteil bringen.

10.	Dd8—f6
11. c2—c3

Die meiste Chance bot noch 11. hg, Da1; 12. Sc3.

11.	Sg4—h2!
12. Sf3 × h2	Ld6 × h2†
13. Kg1 × h2	Df6 × f1

und Schwarz gewann.

Schlußbemerkung zur geschlossenen Partie.

In der praktischen Partie werden von dem Anziehenden mitunter Züge gemacht, welche man als „unregelmäßig“ bezeichnet (s. auch S. 331). Der gebräuchlichste derselben ist 1. Sg1—f3 (bisweilen auch Zukertort's Eröffnung genannt, weil von Zukertort häufig angewendet). Schwarz antwortet darauf gewöhnlich d7—d5; mit 2. d2—d4 ergeben sich dann dem Damenbauernspiel (S. 357) analoge Varianten.

Mit 1. c2—c4, e7—e6; 2. d2—d4, d7—d5 oder 2. Sg1—f3, Sg8—f6 entstehen ebenfalls in den meisten Fällen ähnliche Spiele wie im Damengambit. Eine andere Spielart, nämlich 1. e2—e3,

wird gewöhnlich mit dem Namen van't Kruyz' Eröffnung belegt, weil sie von diesem holländischen Spieler mit Vorliebe gespielt wurde. Dem Wesen nach unterscheidet sie sich aber nicht von Eröffnungen wie 1. c2—c4 oder 1. Sg1—f3. Die Abarten des Damenbauernspiels 1. d2—d4, b7—b6, g7—g6 oder Sg8—f6 werden im allgemeinen auch zu den unregelmäßigen Eröffnungen gezählt.

Der Anfang 1. b2—b3 läßt sich mit 1., d7—d5 gleichfalls in das Damenbauernspiel überlenken. Schwarz kann aber auch ohne Nachteil 1., e7—e5; 2. Lc1—b2, Sb8—c6 spielen. Auf 1. g2—g3 antwortet Schwarz auch ganz gut mit 1., d7—d5.

Parteien zur unregelmäßigen Eröffnung.

Nr. 94.

(Gespielt im internationalen Turnier zu London 1883.)

J. H. Zukertort. J. H. Blackburne.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. c2—c4 | e7—e6 |
| 2. e2—e3 | Sg8—f6 |
| 3. Sg1—f3 | b7—b6 |

Es empfiehlt sich wohl mehr, den Damenbauern zwei Schritte zu ziehen und dann den Königsflügel zu entwickeln.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Lf1—e2 | Lc8—b7 |
| 5. 0—0 | d7—d5 |
| 6. d2—d4 | Lf8—d6 |

Zukertort selbst erklärte 6., Le7 für besser.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. Sb1—c3 | 0—0 |
| 8. b2—b3 | Sb8—d7 |

Auch 8., c5 nebst Sc6 kommt hier in Betracht.

- | | |
|-----------|--------|
| 9. Lc1—b2 | Dd8—e7 |
|-----------|--------|

Dies ist eine ungünstige Fortsetzung. Schwarz darf sich keinesfalls den Königsläufer gegen einen Springer abtauschen lassen, und es wäre daher 9., a6 oder 9., c5 am Platze.

- | | |
|------------|--------|
| 10. Sc3—b5 | Sf6—e4 |
| 11. Sb5×d6 | c7×d6 |
| 12. Sf3—d2 | Sd7—f6 |

Schwarz steht bereits etwas weniger gut. Am besten wäre jetzt f7—f5 oder auch erst Sd2: und dann f5.

- | | |
|------------|--------|
| 13. f2—f3 | Se4×d2 |
| 14. Dd1×d2 | d5×c4 |
| 15. Le2×c4 | d6—d5 |

Mehr Chancen als dieser Zug, der dem Läufer die Aussicht verstellt, hat das Manöver 15., Tfd8 mit der Drohung, den Königsbauern avancieren zu lassen.

- | | |
|------------|--------|
| 16. Lc4—d3 | Tf8—c8 |
|------------|--------|

Schwarz verlegt mit Unrecht den Schwerpunkt seiner Thätigkeit nach den Damenflügel; der Gegner bekommt dadurch Zeit und Gelegenheit, auf dem anderen Flügel einen großartig entworfenen Angriffsplan durchzuführen.

- | | |
|-------------|------|
| 17. Ta1—e1! | |
|-------------|------|

Ein sehr starker Zug, der das Vorrücken des e-Bauern vorbereiten soll.

- | | |
|-------------|--------|
| 17. | Tc8—c7 |
| 18. e3—e4 | Ta8—c8 |
| 19. e4—e5 | Sf6—e8 |
| 20. f3—f4 | g7—g6 |
| 21. Te1—e3! | |

Hiermit beginnt der eigentliche Angriff.

- | | |
|-----------|--------|
| 21. | f7—f5 |
| 22. e5×f6 | Se8×f6 |

Besser war, mit der Dame zu nehmen.

- | | |
|-----------|--------|
| 23. f4—f5 | Sf6—e4 |
|-----------|--------|

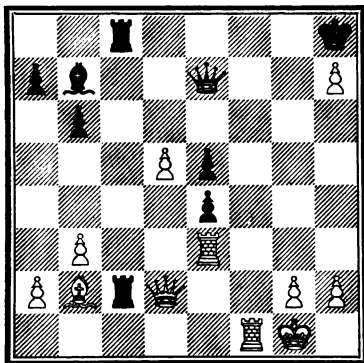
Schwarz darf natürlich den Bauern nicht schlagen.

24. Ld3 × e4 d5 × e4
25. f5 × g6! Tc7—c2

Zukertort entfaltet von jetzt ab die ganze Größe seiner glänzenden Kombinationskraft. 25., hg hätte die Partie für Schwarz länger gehalten.

26. g6 × h7† Kg8—h8
27. d4—d5† e6—e5

Stellung nach dem 27. Zuge.



28. Dd2—b4!!

Dieses wundervolle Damenopfer hatte Zukertort schon seit mehreren Zügen im Auge gehabt.

28. Tc8—c5

Verhältnismäßig das Beste. Wenn Schwarz die Dame schlägt, so folgt Matt in spätestens sieben Zügen: 29. Le5†, Kh7; 30. Th3†, Kg6; 31. Tf6†, Kg5 (oder Kg7; 32. Tg3†, Kh7; 33. Tf7†, Kh6; 34. Lf4†, Kh5; 35. Th7†); 32. Tg3†, Kh5; 33. Tf5†, Kh6; 34. Lf4†, Kh7; 35. Th5†.

29. Tf1—f8†! Kh8 × h7

Schwarz darf nicht 29., Df8: spielen, wegen 30. Le5†, Kh7; 31. De4† u. s. w.

30. Db4 × e4† Kh7—g7

31. Lb2 × e5†! Kg7 × f8

32. Le5—g7† und gewinnt.

Zukertort selbst erklärte diese Partie für seine beste Leistung.

Nr. 95.

(Gespielt im Bradforder Turnier 1888.)

H. E. Bird. G. Mackenzie.

Weiß.

Schwarz.

1. f2—f4 d7—d5

2. e2—e3 g7—g6

Weiß kann in dieser Eröffnung seinen Damenläufer nicht gut anders als auf b2 wirksam postieren, und mit Rücksicht darauf bildet das von Schwarz angewendete Fianchetto, welches b2—b3 verhindert, eine recht plausible Fortsetzung.

3. Sg1—f3 Lf8—g7

4. d2—d4 Sg8—f6

5. c2—c3 b7—b6

6. a2—a4

Dieser Zug ist nicht gut, da er einen Bauernangriff auf dem Damenflügel einleitet, der nicht genügend unterstützt werden kann. Vorzuziehen wäre 6. Ld3 nebst schleuniger Entwicklung durch die Rochade.

6. a7—a6

Um, falls 7. a5 geschieht, mit b6—b5 zu antworten und so zu verhindern, daß Weiß die a-Linie öffnet.

7. Sb1—a3 Lc8—f5

Es sieht sonderbar aus, daß Schwarz, nachdem er b7—b6 gespielt hat, den Läufer nicht nach b7, sondern nach f5 zieht, doch ist dies aber deshalb besser, weil es die Vorbereitung für Sf6—e4 bildet. Wenn Schwarz 7., Lb7 spielte, so würde nach 8. Ld3 der Springerzug f6—e4 wegen 9. Le4, de; 10. Sg5 nicht zu empfehlen sein.

8. b2—b4 Sf6—e4

9. Lc1—b2

Jetzt ist es Weiß zwar auch gelungen, seinen Damenläufer nach b2 zu bringen, indessen ist demselben durch zwei Bauern die Aussicht versperrt.

9. e7—e6

10. Lf1—e2 Sb8—d7

11. 0—0

Es ist offenbar, daß Schwarz mit der eigenen Rochade gezügert hat, um, falls Weiß rochiert, die Bauern

des Königsflügels vorrücken zu lassen. Weiß sollte sich daher diesem Angriff nicht aussetzen und statt der Rochade lieber 11. c4 nebst e4—c5 spielen.

11. h7—h5!
 12. Sa3—c2 g6—g5
 13. b4—b5 a6—a5
 14. Sf3—e5 g5—g4
 15. Se5—c6?

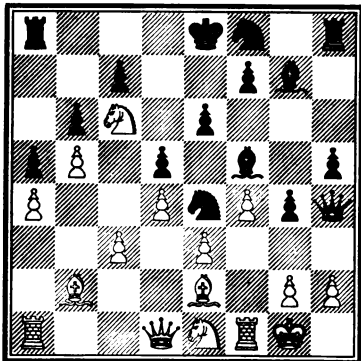
Einschwacher Zug, der die schwarze Dame dahin treibt, wo sie ausgezeichnet steht. Besser wäre 15. De1.

15. Dd8—h4
 16. Sc2—e1

Der einzige Zug, um der Drohung 16., g3 zu begegnen.

16. Sd7—f8
 Falls 16., g3, so 17. Sf3.

Stellung nach dem 16. Zuge.



17. g2—g3?

Dieser Zug provoziert das folgende Springeropfer, welches dem Nachziehenden einen unwiderstehlichen Angriff verschafft. Die Verteidigung des hartbedrängten Königsflügels von Weiß ist freilich schon ziemlich schwer; in Betracht käme der Versuch 17. Ld3, Sg6; 18. De2, um mittels 19. Le4; Le4; 20. Df2 die schwarze Dame zu vertreiben. Schwarz würde dann, nachdem er die Dame zurückgezogen, die Bauern weiter vorschieben und auch in diesem Falle einen starken Angriff behalten.

17. Se4 × g4!

Mit diesem eleganten Opfer wendet Schwarz die Partie zu seinen Gunsten.

18. h2 × g3 Dh4 × g3+
 19. Se1—g2 Lf5—e4
 20. Tf1—f2 h5—h4
 21. Le2—d3

Falls 21. Lg4; so 21., h3; 22. Lf3, h2+; 23. Kh1, Df2: und gewinnt.

21. Le4 × d3
 22. Dd1 × d3 h4—h3
 23. Ta1—f1 Sf8—g6!

Viel stärker als 23., hg, worauf sich Weiß mit 24. Tg2; Dh4; 25. e4 oder 24., Dh3; 25. Kf2 noch einigermaßen verteidigen kann.

24. f4—f5 Sg6—h4
 25. Tf2—d2 h3 × g2

Aufgegeben.

Nr. 96.

(Gespielt im internationalen Turnier zu Amsterdam 1889.)

E. Lasker. J. Bauer.
 Weiß. Schwarz.

1. f2—f4 d7—d5
 2. e2—e3 Sg8—f6
 3. b2—b3 e7—e6
 4. Lc1—b2 Lf8—e7
 5. Lf1—d3

Diese Postierung des Läufers ist zwar nicht ungefährlich für Weiß, dürfte aber dem Charakter der Eröffnung die am besten entsprechende sein und hat den Vorzug, daß sie dem Damenspringer die schleunige Entwicklung über c3 und e2 gestattet. Häufig wird auch 5. Le2 gespielt, was weniger aggressiv ist.

5. b7—b6
 6. Sb1—c3 Lc8—b7
 7. Sg1—f3 Sb8—d7
 8. 0—0 0—0
 9. Sc3—e2 c7—c5

Schwarz behandelt die Eröffnung etwas lahm. Er sollte jetzt die sich

ihm bietende gute Gelegenheit, den feindlichen Königsläufer durch Sd7—c5 unschädlich zu machen, nicht unbenutzt vorübergehen lassen. Es zeigt sich bald, wie stark der Läufer als Angriffsfigur ist.

10. Se2—g3 Dd8—c7
11. Sf3—e5 Sd7 × e5?

Dieser Abtausch ist für den Nachziehenden unvorteilhaft. Schwarz müßte, um dem drohenden Rochadenangriff zu begegnen, sich zu dem allerdings etwas unbequemen Zuge 11., g6 entschließen. Die Folge könnte dann sein: 11. De2 (11. Sg4, Sg4:; 12. Dg4:, f5; 13. Dh3, Lf6 führt zu nichts), Tfe8; 12. e4, de; 13. Le4:, Le4:; 14. Se4:, Se4:; 15. De4:, Sf6; 16. Df3 oder 11. Sd7:, Dd7:; 12. f5!, d4! (12., gf7; 13. Sf5:, ef; 14. Tf5:, Dd6; 15. Tf6:!, Lf6:; 16. Dg4†, Kh8; 17. Df5 und gewinnt); 13. e4, e5 u. s. w.

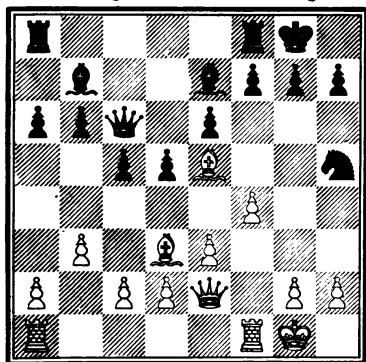
12. Lb2 × e5 Dc7—c6
13. Dd1—e2

Dies geschieht weniger, um die Dame auf b5 anzugreifen, als um d5—d4 zu paralisieren.

13. a7—a6
14. Sg3—h5! Sf6 × h5

Hierauf erhält Weiß einen sofort entscheidenden Angriff. Schwarzsteht aber bereits so schlecht, daß auch andere Züge Nachteil nicht mehr hätten abwenden können.

Stellung nach dem 14. Zuge.



v. d. Lasa. VI. Aufl.

15. Ld3 × h7†!

Ein überraschendes Opfer, mit dem Weiß auf elegante Art den Sieg erzwingt.

15. Kg8 × h7
16. De2 × h5† Kh7—g8
17. Le5 × g7!

Ein glänzender Schluß.

17. Kg8 × g7
Falls 17., f5, so 18. Tf3, De8; 19. Dh6 und gewinnt.

18. Dh5—g4† Kg7—h7
19. Tf1—f3 e6—e5
20. Tf3—h3† Dc6—h6
21. Th3 × h6† Kh7 × h6
22. Dg4—d7

Da Weiß jetzt noch eine Figur gewinnt, ist die Fortsetzung des Kampfes für den Nachziehenden aussichtslos.

22. Le7—f6
23. Dd7 × b7 Kh6—g7
24. Ta1—f1 Ta8—b8
25. Db7—d7 Tf8—d8
26. Dd7—g4† Kg7—f8
27. f4 × e5 Lf6—g7
28. e5—e6 Tb8—b7
29. Dg4—g6 und Weiß gewann.

Nr. 97.

(Gespielt im Breslauer Turnier 1889.)

J. Bauer. C. v. Bardeleben.

Weiß. Schwarz.

1. d2—d4 g7—g6
2. e2—e4 Lf8—g7

Hiermit entsteht das Fianchetto del Re durch Zugumstellung.

3. c2—c3 e7—e5
4. d4 × e5 Lg7 × e5
5. Lf1—c4 d7—d6
6. Lc1—e3 Sb8—c6
7. Sg1—e2 Le5—g7

Schwarz kann diesen Tempoverlust nicht umgehen, denn der Läufer muß zur Sicherung des Königsfügels auf g7 postiert werden.

8. 0—0 Sg8—f6
 9. f2—f3 0—0
 10. Sb1—a3 Lc8—e6?

Ein schwacher Zug, der den Gegner zum Angriff kommen läßt. Besser wäre 10., De7 nebst Le6. Eine kleine Terrainfreiheit behält Weiß freilich auch dann, was an der von Schwarz gewählten Eröffnung liegt.

11. Lc4 × e6 f7 × e6
 12. Dd1—b3 Dd8—c8
 13. Ta1—d1 Kg8—h8
 14. Tf1—e1 e6—e5
 15. c3—c4 b7—b6
 16. Sa3—b5 a7—a6
 17. Sb5—c3 Sc6—a5
 18. Db3—a4 Dc8—e8
 19. Da4 × e8 Tf8 × e8
 20. b2—b3 Ta8—d8
 21. Sc3—d5 Sf6 × d5
 22. c4 × d5 Lg7—f6
 23. Td1—c1 Td8—d7
 24. Tc1—c2 Lf6—d8
 25. b3—b4 Sa5—b7
 26. Le3—d2 Td7—f7
 27. Te1—c1

Weiß hat seinen Vorteil bis zu diesem Punkte energisch wahrgenommen und das überlegene Spiel bekommen. Von hier ab jedoch scheint der Führer der weißen Steine von einer gewissen Unentschlossenheit, wie er den Gegner angreifen soll, erfaßt zu werden. Statt des letzten Zuges wäre der Vorstoß des f-Bauern energischer gewesen.

27. g6—g5
 28. Se2—g3 Kh8—g7
 29. Sg3—f3† Kg7—g6
 30. g2—g4 h7—h5
 31. h2—h3 Te8—h8
 32. Kg1—g2 Tf7—h7
 33. Tc2—c3 a6—a5
 34. a2—a3 a5—a4
 35. Ld2—e1 Kg6—f6
 36. Le1—f2 Kf6—g6
 37. Lf2—g1 Kg6—f6

Schwarz hat nichts Besseres als Wiederholung derselben Züge.

38. Tc3—c6 Kf6—g6
 39. Sf5—g3

Das hiermit eingeleitete Manöver von Weiß ist verfehlt, da es dem Gegner Gelegenheit giebt, sein Spiel mittels eines Opfers zu befreien (vgl. den 41. Zug). Weiß sollte seinen Springer über e3 und d1 nach b2 oder c3 bringen, wodurch der schwarze a-Bauer leicht zu erobern wäre. Schwarz würde dann schwerlich die Partie halten können.

39. h5 × g4
 40. h3 × g4 Th7—f7
 41. Sg3—h1 Th8 × h1!

Durch das Qualitätsoffer erhält Schwarz gute Chancen.

42. Kg2 × h1 Tf7 × f3
 43. Tc6—c3 Tf3—f4
 44. Tc1—e1 Tf4 × g4
 45. Lg1—f2 Tg4—f4
 46. Kh1—g2 g5—g4
 47. Lf2—g3 Tf4—f7
 48. Te1—c1 Kg6—g5
 49. Lg3—e1?

Ein schwerer Fehler, der dem Nachziehenden Gelegenheit giebt, mit dem König in das feindliche Spiel einzudringen.

49. Kg5—f4!
 50. Tc3—c4 Kf4—e3
 51. Tc1—c2 b6—b5
 52. Tc2—c3†

Wenn Weiß den anderen Turm zieht, gestaltet sich sein Spiel, da dann der e-Bauer verloren geht, noch ungünstiger.

52. Ke3—e2
 53. Tc3—c2 Ke2 × e1

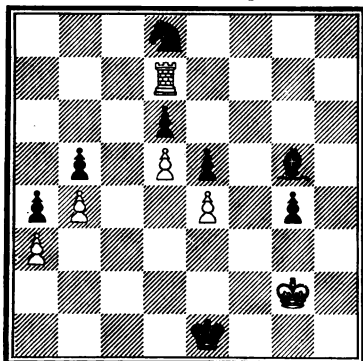
Die Wanderung des schwarzen Königs bis in die letzte Reihe des gegnerischen Lagers ist äußerst merkwürdig.

54. Tc4—c3 Ld8—g5

Hiermit verhindert Schwarz das Remis durch ewig Schach.

55. Tc3 × c7 Tf7 × c7
 56. Tc2 × c7 Sb7—d8
 57. Tc7—d7

Stellung nach dem 57. Zuge von Weiß.



57. Lg5—c1

Schwarz opfert mit Recht die Figur, um die Bauern des Damenfüßels zu gewinnen und die Partie durch das Übergewicht der Bauern zu entscheiden.

58. Td7 × d8 Lc1 × a3
 59. Td8—b8 La3 × b4
 60. Tb8 × b5 Lb4—c3
 61. Tb5—b6 a4—a3
 62. Tb6—a6 Lc3—b4
 63. Ta6—b6 Lb4—c5
 64. Tb6—c6 Ke1—e2
 65. Kg2—g3

Falls 65. Tc5; so 65., dc; 66. d6, a2; 67. d7, a1D; 68. d8D, Df1†; 69. Kh2, Dh3†; 70. Kg1, De3†! (nicht g4—g3? wegen Patt durch 71. Dd2†!); 71. Kh2, De4; und Schwarz gewinnt durch die Bauern.

65. Ke2—e3

66. Kg3 × g4

Auf 66. Tc5; folgt 66., dc; 67. d6, a2; 68. d7, a1D; 69. d8D, Dg1†; 70. Kh4, Ke4; 71. Da3†, Ke3; 72. Da3†, Kf4; 73. Da4†, e4 und Schwarz gewinnt.

66. Ke3—d4!

Ein überraschender Zug, der weit stärker ist als 66., Ke4; worauf das Qualitätsopfer Tc5: zu dem schwierigen Endspiel von Dame gegen Dame und zwei Bauern führt. Schwarz droht jetzt mit dem König nach e4 zu gehen, wo derselbe einerseits den Läufer noch deckt und andererseits

das Vorrücken des a-Bauern dadurch ermöglicht, daß auf Tc6—a6 der Bauer mittels Kb3 zu halten ist.

67. Kg4—f5 Kd4—c4
 68. Tc6—a6 Kc4—b3
 69. Ta6—a8 a3—a2
 70. Kf5—e6 Lc5—a3
 71. Ta6 × a3† Kb3 × a3
 72. Ke6 × d6 a2—a1D
 73. Kd6—e6 Ka3—b4
 Aufgegeben.

Nr. 98.

(Gespielt im Hamburger Turnier 1885.)

J. Mason. F. Riemann.

Weiß. Schwarz.

1. d2—d4 Sg8—f6

Diese originelle Verteidigung rührt von L. Paulsen her. Obwohl sie theoretisch nicht streng korrekt ist, läßt sie sich in der Praxis wohl anwenden, da die Behandlung der Eröffnung für Weiß, wenn er das überlegene Spiel erhalten will, keineswegs leicht ist.

2. c2—c4 d7—d5
 3. c4 × d5 Dd8 × d5
 4. Sb1—c3 Dd5—d8
 5. e2—e4

Besser wäre 5. Lf4.

5. e7—e5!

Die richtige Antwort von Schwarz. Bei e7—e6 bliebe der Damenläufer eingeschlossen.

6. Lc1—e3

Falls 6. de?, so 6., Dd1†; 7. Kd1; Sg4.

6. Sf6—g4!
 7. Sg1—f3 Sg4 × e3
 8. f2 × e3 e5 × d4
 9. e3 × d4 Lf8—e7
 10. Lf1—c4 Sb8—c6
 11. 0—0 0—0
 12. h2—h3

Nötig wegen des drohenden Lg4.

12. a7—a6

Kein unnützer Zug. Schwarz will Dd6 ermöglichen, ohne Sb5 zuzu-

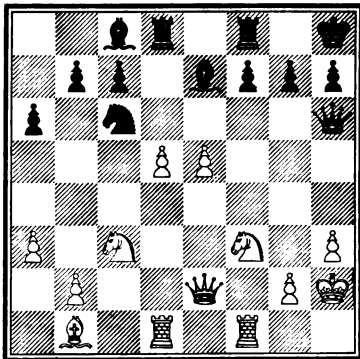
lassen. Geschähe jetzt 12., Dd6, so würde Weiß mit 13. Sb5, Dd8; 14. d5, Lc5†; 15. Kh1, Se7; 16. Sbd4 nebst gelegentlichem Sf5 ein starkes Spiel erlangen.

- | | | |
|-----|--------|----------|
| 13. | a2—a3 | Dd8—d6 |
| 14. | Dd1—d3 | Kg8—h8 |
| 15. | Ta1—d1 | Lc8—d7 |
| 16. | Lc4—a2 | Ta8—d8 |
| 17. | La2—b1 | Dd6—g6 |
| 18. | Kg1—h2 | Ld7—c8 |
| 19. | Dd3—e2 | Dg6—d6†! |

Hiermit provoziert Schwarz das Vorrücken der Mittelbauern des Gegners, um die folgende Kombination zu ermöglichen.

- | | | |
|-----|-------|--------|
| 20. | e4—e5 | Dd6—h6 |
| 21. | d4—d5 | |

Stellung nach dem 21. Zuge von Weiß.



21. Sc6 × e5!
Überraschend und korrekt.

22. Sf3 × e5 Le7—d6
23. Kh2—g1

Auf 23. Kh1 folgt sofort Lh3..

23. Ld6—c5†
24. Kg1—h1.

Der entscheidende Fehler. Mit 24. Kh2, Ld6; 25. Kg1, Lc5† u. s. w. wäre die Partie remis. Nach 24. Tf2 dagegen würde Schwarz mit 24., f6 nebst Tf8—e8 einen starken Angriff erhalten.

24. Lc8 × h8!

Ausgezeichnet gespielt. Schwarz führt die ganze Partie mit vollendeter Meisterschaft.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 25. | g2 × h3 | Dh6 × h3† |
| 26. | De2—h2 | Dh3 × h2† |
| 27. | Kh1 × h2 | Lc5—d6 |
| 28. | Kh2—g2 | Ld6 × e5 |
| 29. | Tf1—h1 | |

Schwarz hat zwar jetzt drei verbundene Freibauern gegen eine Figur, es ist jedoch schwer, dieselben zur Geltung zu bringen, zumal da sie sämtlich noch auf der 7. Linie stehen.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 29. | | f7—f5! |
| 30. | Th1—h3 | g7—g6! |

Fehlerhaft wäre g7—g5 wegen 31. Th5! und Weiß gewinnt. Schwarz operiert mit seinen Bauern musterhaft.

31. Th3—e3

Auf 31. Tdh1 wäre h7—h5 gefolgt

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 31. | | Le5—d6 |
| 32. | Te3—e6 | Kh8—g7 |
| 33. | Sc3—e2 | Tf8—f6 |
| 34. | Se2—d4 | h7—h6 |

Auch sofort Th8 konnte geschehen.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 35. | Kg2—f3 | Td8—h8 |
| 36. | Td1—g1 | |

Nicht gut. Der Turm sollte nach e1 gehen. Jetzt kommt Schwarz in entscheidenden Vorteil.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 36. | | Tf6 × e6 |
| 37. | Sd4 × e6† | |

Bei 37. de verliert Weiß durch 37., Lc5 nebst Kf6 einen Bauern.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 37. | | Kg7—f6 |
| 38. | Se6—f4 | |

Es drohte 38., c6. Auf 38. Sd4 würde wieder Lc5 folgen (38. Td1, Td8; 39. La2, c6 oder 39. Se6, Td7 nebst 40., c6). Mit dem folgenden Abtausch auf f4 ist die Partie so gut wie entschieden.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 38. | | Ld6 × f4 |
| 39. | Kf3 × f4 | Th8—e8 |
| 40. | Lb1—d3 | g6—g5† |

Nicht sofort Te5 wegen 41. Tg7

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 41. | Kf4—f3 | Te8—e5 |
|-----|--------|--------|

42. Ld3—c4 h6—h5
 43. Kf3—f2 g5—g4
 44. Tg1—d1 Te5—e4
 45. Lc4—d3 Te4—d4
 46. Ld3—e2 Td4×d1
 47. Le2×d1 Kf6—g5
 48. Ld1—a4 Kg5—f4
 49. La4—d7 a6—a5
 50. b2—b4 a5×b4
 51. a3×b4 h5—h4
 52. Ld7—a4 h4—h3
 53. b4—b5

Der letzte Versuch! Es droht 54.
 b6. Nun folgt ein hübscher Schluß.

53. b7—b6
 54. La4—d1 g4—g3†
 55. Kf2—g1 Kf4—e3
 56. Ld1—h5 h3—h2†
 57. Kg1—g2 h2—h1D†
 58. Kg2×h1 Ke3—f2

Aufgegeben.

Nr. 99.

(Gespielt im Hamburger Turnier 1885.)

B. Englisch. Dr. S. Tarrasch.

Weiß. Schwarz.

1. d2—d4 Sg8—f6
 2. c2—c4 g7—g6

Besser ist 2., d5, wie in der
 Partie Nr. 98 geschieht.

3. Sb1—c3 Lf8—g7
 4. e2—e4 d7—d6
 5. f2—f4!

Hiermit erhält Weiß das über-
 legene Spiel.

5. 0—0
 6. Sg1—f3 Sb8—d7
 7. Lf1—e2

Ob 7. e5 stärker wäre, ist zweifel-
 haft, denn Schwarz spielt 7., de;
 8. fe, Se8; 9. Le2, Sb6; 10. 0—0,
 c6 und steht nicht gerade schlecht.

7. e7—e5

Eine ungesunde Kombination. Vor-
 zuziehen wäre 7., Se8.

8. d4×e5 d6×e5

9. f4×e5 Sf6—g4
 10. Lc1—g5! Dd8—e8
 11. Sc3—d5 Sg4×e5
 12. Lg5—e7!

Weit besser als 12. Sc7:, worauf
 12., Sf3†; 13. Lf3:, De5 folgt.

12. Se5×f3†
 13. Le2×f3 c7—c6
 14. Le7×f8 De8×f8
 15. Sd5—c3 Df8—c5

Auf 15., Se5 würde 16. 0—0,
 Sc4:; 17, De2 folgen und Weiß ist
 etwas im Vorteil. Der Zug im Text
 ist aber noch ungünstiger für Schwarz.

16. Dd1—b3! Sd7—e5

Falls 16., De3†, so 17. Se2.

17. 0—0—0 Se5×c4?

Hier mußte Le6 geschehen.

18. Td1—d8† Lg7—f8
 19. Th1—d1 Lc8—e6

Ein verzweifelter Angriffsversuch.
 Schwarz hat aber nichts Besseres.

20. Td8×a8 Dc5—g5†
 21. Kc1—b1 Sc4—d2†
 22. Td1×d2 Le6×b3
 23. Td2—d8

Weiß bekommt nun einen mehr
 als genügenden Ersatz für die Dame.

23. Lb3—c4
 24. Td8×f8† Kg8—g7
 25. Tf8—d8 b7—b5
 26. b2—b3 Lc4—f1
 27. Td8—d7 Dg5—c5
 28. Sc3—d1 b5—b4
 29. Td7—d2 Dc5—e5
 30. Ta8×a7 De5×h2
 31. Td2—d7! Kg7—h6

Schwarz darf 31., Lg2: wegen
 32. Tf7† nicht spielen.

32. Td7×f7 Lf1—d3†
 33. Kb1—c1 Dh2—e5
 34. Kc1—d2!

Weiß kommt hiermit aus aller
 Gefahr.

34. Ld3×e4
 35. Lf3×e4 De5×e4
 36. Sd1—e3 De4—b1

37. Kd2—e2 Db1—b2+
 38. Ke2—f3 c6—c5
 39. Ta7—d7 Db2—c3
 40. g2—g4!

Eine feine Kombination, welche den Sieg erzwingt.

40. Dc3—a1
 41. Tf7×h7+ Kh6—g5
 42. Td7—d5+ Kg5—f6
 43. g4—g5+ Kf6—e6
 44. Td5—d7 Aufgegeben.

Nr. 100.

(Gespielt im Wettkampfe zu Havanna 1889.)

W. Steinitz. M. Tschigorin.

Weiß. Schwarz.

1. Sg1—f3 d7—d5
 2. d2—d4 Lc8—g4
 3. c2—c4

Ein sonderbarer Zug, der dem Nachziehenden sofort das überlegene Spiel einräumt. Es sollte 3. Se5 oder 3. e3 geschehen.

3. Lg4×f3
 4. g2×f3 d5×c4
 5. e2—e4 e7—e5
 6. d4×e5

Vorzuziehen wäre 6. d5, obwohl Schwarz auch dann infolge der schlechten Bauernstellung des weißen Königsflügels die besseren Chancen hat.

6. Dd8×d1+
 7. Ke1×d1 Sb8—c6
 8. f3—f4 Ta8—d8+

Die lange Rochade kam hier auch in Betracht; allerdings wird dann der Bauer f7 ungedeckt.

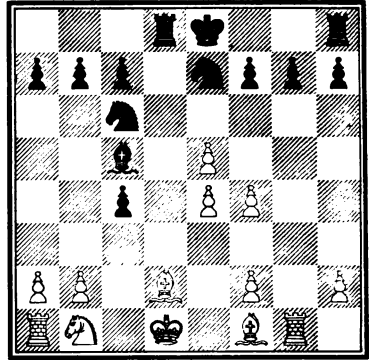
9. Lc1—d2 Lf8—c5
 10. Th1—g1 Sg8—e7!

(Siehe Diagramm.)

11. Lf1×c4

Auf 11. Tg7: könnte 11., Sg6; 12. Lc4: (12. f5?, Kf8), Td7; 13. e6!, fe; 14. Td7; Kd7: mit ebenfalls günstigem Spiele für Schwarz folgen.

Stellung nach dem 10. Zuge.



11. Se7—g6
 12. Kd1—c1

Weiß kann den Bauern nicht halten, da 12. Ke1 wegen 12., Sd4 fehlerhaft ist.

12. Lc5×f2
 13. Tg1—g2 Lf2—b6
 14. Sb1—c3 Sc6—d4
 15. Sc3—d5 Sd4—f3
 16. Sd5×b6 Sf3×d2

Schwach wäre 16., ab wegen 17. Le3.

17. Tg2×d2 a7×b6
 18. Td2×d8+ Ke8×d8
 19. Lc4×f7 Sg6×f4

Schwarz hat jetzt bereits den Sieg so gut wie sicher.

20. Kc1—d2 Th8—f8
 21. Lf7—b3 Sf4—g6
 22. e5—e6 Kd8—e7
 23. Ta1—g1

Auf 23. Ke3 würde 23., Sf4; 24. Tg1, g6 folgen.

23. Tf8—f2+
 24. Kd2—e3 Tf2×h2
 25. Tg1—g5 Th2—h3+
 26. Ke3—d4 Th3—f3
 27. Tg5—b5

Hiermit leitet Weiß noch einen letzten, originellen Versuch ein, der bei weniger korrektem Gegenspiel leicht hätte gelingen können.

27. Sg6—f4
 28. a2—a4 h7—h5!
 Schwarz behandelt das Endspiel in
 bestem Stile.
 29. a4—a5 h5—h4
 30. a5×b6 c7—c6
 31. Tb5—f5 Sf4—e2†
 32. Kd4—c5 Tf3×f5†
 33. e4×f5 h4—h3
 34. Lb3—a4

Eine ganz hübsche Kombination,
 aber es ist zu spät, damit die Partie
 zu retten.

34. h3—h2
 35. La4×c6 b7×c6
 36. b6—b7 h2—h1D
 37. b7—b8D Dh1—c1†

Aufgegeben.

Nr. 101.

(Gespielt im Wettkampfe zu Havanna
 1889.)

W. Steinitz. M. Tschigorin.

Weiß. Schwarz.

1. Sg1—f3 d7—d5
 2. d2—d4 Lc8—g4
 3. c2—c4 Sb8—c6

Ein schwacher Zug, der durch
 3., Lf3; 4. gf, dc; 5. e4, e5 er-
 setzt werden sollte (vgl. die Partie
 Nr. 100).

4. e2—e3 e7—e5

Der Doppelschritt des e-Bauern
 war von Schwarz wohl schon beab-
 sichtigt, als er 3., Sc6 zog und
 insofern ist derselbe nicht zu tadeln,
 als er die natürliche Konsequenz des
 Springerzuges bildet.

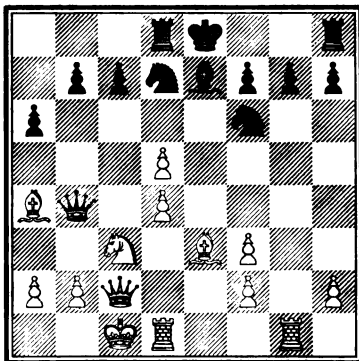
5. Dd1—b3 Lg4×f3
 6. g2×f3 e5×d4
 7. c4×d5 Sc6—e5
 8. e3×d4 Se5—d7

Erzwingen, da sonst 9. Lb5† so-
 fort entscheiden würde.

9. Sb1—c3 Dd8—e7†
 10. Lc1—e3 De7—b4
 11. Db3—c2 Sg8—f6

12. Lf1—b5 Ta8—d8
 Fehlerhaft wäre 12., Sd5: wegen
 13. Ld7†, Kd7; 14. Df5†.
 13. 0—0—0 a7—a6
 14. Lb5—a4 Lf8—e7
 15. Th1—g1!

Stellung nach dem 15. Zuge von Weiß.



15. g7—g6

Auf 15., 0—0 könnte Weiß
 mit 16. Lh6, Sh5; 17. Df5, Sdf6;
 18. Dg5 oder 16., Se8; 17. Df5,
 Sdf6 (falls 17., b5, so 18. Lc2
 mit derselben Fortsetzung); 18. Tg7†,
 Sg7; 19. Tg1 den Angriff fortsetzen,
 und Schwarz würde bald verloren
 sein.

16. Le3—h6 b7—b5
 17. La4—b3 Sd7—b6
 18. Tg1—e1 Ke8—d7

Notwendig wegen der Drohung
 19. Lg7.

19. Lh6—f4 Td8—c8

Weiß drohte 20. a3, Da5; 21.
 Lc7; deshalb deckt Schwarz den
 c-Bauern.

20. a2—a3 Db4—a5
 21. Lf4—g5!

Weiß hat eine übermächtige An-
 griffsstellung und nutzt dieselbe voll
 aus. Mit dem Läuferzuge droht Fi-
 gurgewinn durch 21. Te7†, Ke7;,
 22. Se4.

21. Sf6—g8
 22. Lg5×e7 Sg8×e7

23. Sc3—e4 Tc8—b8

Schwarz ist natürlich verloren, aber dieser Zug beschleunigt den Untergang. Auf 23., Sd5: würde 24. Ld5; Sd5; 25. Sc5† nebst 26. Sb7† resp. 26. Sb3† mit Damengewinn folgen. Der Zug im Text hat wohl den Zweck, das Schach auf b7 zu verhindern und so die Wegnahme des d-Bauern vorzubereiten — aber von der Scylla in die Charybdis!

24. Se4—f6† Kd7—d8

25. Te1×e7! Kd8×e7

26. Dc2×c7† Sb6—d7

Der schnellste Tod ist der beste!

27. Dc7×a5 Aufgegeben.

Nr. 102.

(Gespielt im Wettkampfe zu Havanna 1889.)

Steinitz. Tschigorin.

Weiß. Schwarz.

1. Sg1—f3 f7—f5

2. d2—d4 e7—e6

Die Eröffnung ist in die holländische übergegangen.

3. c2—c4 Sg8—f6

4. e2—e3 Lf8—e7

5. Sb1—c3 0—0

6. Lf1—d3 d7—d5

Der Doppelschritt des d-Bauern ist hier das Richtige, um 7. e4 zu verhindern.

7. Lc1—d2 c7—c6

8. c4—c5 Sb8—d7

Schwarz sollte 8., Te8 spielen, bevor er den Springer entwickelt, um ihn von d7 unmittelbar nach f8 zu bringen.

9. Sf3—g5 Sd7—b8

Erzwungen!

10. f2—f3

Dies ist von zweifelhaftem Werte. Für besser halten wir 10. 0—0.

10. Dd8—c7

11. Dd1—c2 Sf6—h5

12. Sg5—h3 Le7—h4†

13. Sh3—f2

Falls 13. g3?, so 13., Sg3; 14. hg, Dg3†; 15. Kf1 (15. Ke2, Dg2†), Df3†; 16. Kg1, Tf8 und gewinnt.

13. e6—e5

14. d4×e5 Dc7×e5

15. 0—0 Lh4—e7

Vorzuziehen wäre 15., Ld8; 16. Se2, Lc7.

16. Sc3—e2 b7—b6

Auch dieser Zug ist nicht gut und sollte durch 16., Sd7; 17. b4, Sdf6 ersetzt werden.

17. c5×b6 a7×b6

18. Se2—d4 c6—c5

19. Sd4—b5 Sb8—c6

20. Ld2—c3! De5—b8

Auf 20., De3: würde 27. Sc7, Tb8; 22. Sd5: und auf 20., d4; 21. Ld4; Sd4; 22. ed, cd; 23. Dc4† oder 21., cd; 22. Dc6; Th8; 23. ed zu Gunsten des Anziehenden folgen.

21. Tf1—d1 Sc6—e5

Mit 21., Lg5; 23. f4, Le7 würde Schwarz zwar den Bauern e3 rückständig machen, doch bekäme Weiß nach 23. Le2, Sf6; 24. Lf3 ein vorzügliches Spiel durch den Angriff auf den schwachen Damenbauern des Nachziehenden.

22. Ld3—e2 Sh5—f6

23. Sf2—h3 Tf8—d8

24. Le2—f1

Die Stellung ist so eigentümlich, daß Weiß mit diesem passiven Läuferzuge sich ganz richtig verhält. Schwarz muß nun u. a. auch mit der Möglichkeit rechnen, daß die weiße Dame über f2 nach dem Königsfügel hinübergespielt wird. Der naheliegende Zug 24. Sf4 wäre schwächer als der Zug im Text, weil Schwarz darauf durch 24., g5 ein gutes Spiel erhalten würde.

24. Se5—f7

25. Sh3—f4 d5—d4

26. Lc3—d2 d4×e3

Auch in dieser Stellung käme 26., g5 in Betracht

27. Ld2 × e3 Td8 × d1
 28. Ta1 × d1 Db8—e5

Daß die Wegnahme des a-Bauern wegen 29. Db3 nebst 30. Lc4 ein grober Fehler wäre, liegt auf der Hand.

29. Td1—e1 Kg8—f8

Falls 29., Ta2:?, so 30. Ld2, Tb2:; 31. Dc1 oder 30., Db2:; 31. Db2:; Tb2:; 32. Lc3 und gewinnt.

30. Le3—d2 De5—b8

31. Dc2—b3

Se5; 35. f4, Seg4; 36. Lc4 oder 35., Dg3; 36. Lc4, Se5; 37. Te5: die Folge sein.

32. Db3—e3 Db8—b7

33. Lf1—c4 Db7—d7

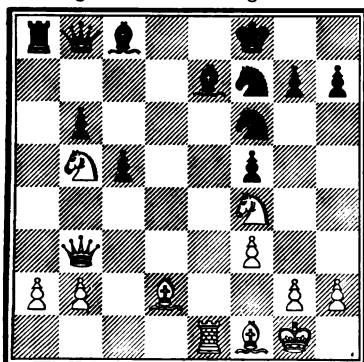
34. Ld2—c3 Ta8—a4

Dies erweist sich als Tempoverlust.

35. Lc4—b3 Ta4—a8

Schwarz darf nicht 35., Tf4:; 36. Df4:; Db5: spielen, da Weiß mit 37. Lf6:; gf; 38. La4, Dd3; 39. Dh6† schnell das Spiel zu seinen Gunsten entscheiden würde.

Stellung nach dem 31. Zuge von Weiß.



31. Sf7—d8

Schwarz hat bereits ein gedrücktes Spiel und würde auch bei anderen Fortsetzungen bald in Nachteil kommen; auf 31., Ld6 z. B. könnte 32. Se6†, Le6: (32., Kg8?; 33. Sg5); 33. De6!, Lh2†; 34. Kh1,

36. Sf4—d5! Sf6 × d5

37. Lb3 × d5 Ta8—a4

38. Lc3 × g7† Kf8 × g7

39. De3 × e7† Dd7 × e7

40. Te1 × e7† Kg7—f6

41. Te7 × h7 Ta4—b4

42. Sb5—d6 Lc8—e6

43. Ld5 × e6 Kf6—e6

44. Th7—h6† Ke6—e5

45. b2—b3 b6—b5

46. f3—f4† Ke5—d4

Etwas besser wäre 46., Kf4:; 47. Th4†, Ke5; 48. Tb4:, cb; 49. Sb5:, Kd5.

47. Sd6 × b5 Tb4 × b5

48. Th6—d6† Kd4—c3

49. Td6 × d8 Tb5—a5

50. Td8—d5 Kc3—b4

51. Td5—d2 Kb4—c3

52. Td2—e2 Aufgegeben.



Dritter Abschnitt.

Endspiele.



Die drei Stufen der Partie, Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel, sind nicht durch äußerlich erkennbare Grenzen voneinander geschieden, sondern gehen allmählich ineinander über. Das Ziel der Partieführung, die Mattsetzung des feindlichen Königs, läßt sich in der Mehrzahl der Fälle erst erreichen, nachdem der Widerstand der den König schützenden Steine auf die eine oder andere Art gebrochen ist; nur gegen einen ganz schwachen Spieler wird es gelingen, das Matt ohne weiteres herbeizuführen, indem er die ihm drohende Gefahr gar nicht erkennt und daher keinen Versuch macht, seine Steine zum Schutze des Königs heranzuziehen. Zumeist treten die erwähnten drei Phasen mehr oder minder offen zu Tage, und zwar die erste als planmäßige Aufstellung der Streitkräfte, die zweite als der Kampf der Parteien um Erreichung irgend eines Vorteils und die dritte als die Ausnutzung des errungenen Vorteils zum Siege.

Während der erste Teil der Partie der theoretischen Untersuchung zugänglich ist, läßt der folgende (das Mittelspiel) wegen seines allzugroßen Variantenreichtums eine solche nicht zu, der dritte und letzte Teil der Partie dagegen ist, wenn auch nur in beschränktem Maße, wieder analysierbar. Dies hat darin seinen Grund, daß im Endspiel weniger Steine auf dem Brett sind als im Mittelspiel, und daß daher die Zahl der Möglichkeiten zu ziehen kleiner ist. Hat man in der Mitte der Partie einen materiellen Vorteil errungen, ist aber nicht imstande, das Matt durch unmittelbaren Angriff auf den feindlichen König zu erzwingen, so pflegt man die beiderseitigen Streitkräfte durch Abtausch zu reduzieren, was sich bei richtigem Spiel, selbst wenn der Gegner mit allen Mitteln dagegen ankämpft, meistens ermöglichen läßt. Nach erfolgtem Abtausch nimmt man nun wieder den direkten Angriff gegen den König auf, und mit diesem Übergang tritt man in das sogenannte Endspiel ein. Natürlich kommt es auch vor, daß beide Parteien im Mittelspiel durch das gegenseitige Ringen ihre Kräfte allmählich aufreiben, ohne daß eine von beiden einen materiellen Vorteil erzielt. Das sich alsdann ergebende Endspiel mit gleichen Kräften führt im allgemeinen zum Remis, es sei denn, daß ein Unterschied der Stellung vorhanden ist, der den Sieg ermöglicht, oder daß einer der Spieler noch Fehler macht, durch die er verliert.

Die Theorie des Endspiels hat demnach die Aufgabe, folgende Fragen zu untersuchen: in welchen Fällen reicht eine materielle Überlegenheit dazu aus, um den Sieg davonzutragen, auf welche Art läßt sich dann das Matt erzwingen, in welchen Fällen kann die schwächere Partei das Remis erreichen, und endlich, in welchen Fällen sind Stellungsvorteile entscheidend? Es liegt in der Natur der Sache,

daß man auch nicht annähernd alle Möglichkeiten untersuchen kann, da die Verschiedenheit der Stellungen eine fast unbegrenzte ist. Es hat sich aber im Laufe der Zeit durch praktische Erfahrung und theoretische Forschung eine gewisse Anzahl von festen Grundsätzen und allgemein anerkannten Prinzipien herausgebildet, welche eine geeignete Grundlage für die praktische Behandlung des Endspiels geben. Mit diesen vertraut zu machen, ist die Aufgabe des dritten Abschnittes.

Erster Teil.

Verschiedene Steine gegen den feindlichen König allein.

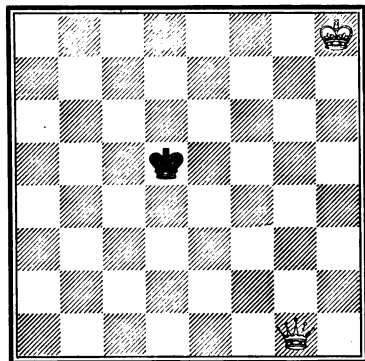
1. Die Dame.

Das Matt ist in diesem Falle nicht sehr schwer zu erzwingen, indem man den feindlichen König an den Rand des Brettes drängt und den eigenen König ihm gegenüber auf die dritte Felderreihe postiert.

Man befolge hierbei das Prinzip, die beiden Könige so bald als möglich nahe aneinander zu bringen, und die Dame nur dann eingreifen zu lassen, wenn es sich um das Abschneiden einer Linie handelt. Der Anfänger hat sich besonders davor zu hüten, nicht etwa aus Versehen patt zu machen.

In der nebenstehenden Position führen folgende Züge am raschesten zum Ziel:

- 1. Dg1—g4 Kd5—e5
- 2. Kh8—g7 Ke5—d5
- 3. Kg7—f6 Kd5—c5
- 4. Kf6—e6 Kc5—c6
- 5. Dg4—c4† Kc6—b6
- 6. Ke6—d6 Kb6—a5



Auf 6., Kb6—b7 folgt 7. Dc4—b5†, Kb7—a8 oder a7; 8. Kd6—c7 nebst matt im nächsten Zuge, während auf 6., Kb6—a7; 7. Kd6—c7, Ka7—a8; 8. Dc4—a4 † entscheidet.

7. Dc4—b3

Hier würde 7. Kd6—c7 (c6) patt setzen.

7. Ka5—a6

8. Kd6—c6 Ka6—a7(a5)

9. Db3—b7 † (Db5 †)

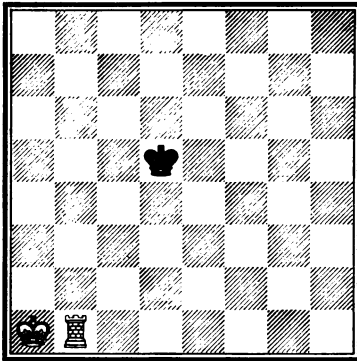
Das Matt ist von jeder beliebigen Stellung aus in spätestens 9 Zügen zu erzielen.

2. Der Turm.

Auch diese Mattführung ist sehr einfach und im großen und ganzen der vorigen analog. Das Matt ist auf jedem beliebigen Randfelde erreichbar, wenn der König die Opposition hat. Mit zwei vom König

unterstützten Türmen kann man daher auf jedem der 64 Felder Matt setzen.

Wir geben als Beispiel die ungünstigste Stellung, von der aus das Matt erst in 16 Zügen erzwungen wird.



1. Ka1—b2 Kd5—d4
2. Kb2—c2 Kd4—e4

Der schwarze König sucht sich möglichst lange auf den Mittelfeldern zu halten; wäre er nach c4 gezogen, so würde er sich durch Tb1—d1 bereits auf drei Linien beschränkt sehen.

3. Kc2—c3 Ke4—e5
4. Kc3—c4 Ke5—e4
5. Tb1—e1†

Auch auf 4., Ke5—e6 würde 5. Tb1—e1† folgen, damit

dem feindlichen Könige jedenfalls die eine Hälfte des Brettes abgeschnitten wird.

5. Ke4—f5

Wenn 5., Ke4—f4, so 6. Kc4—d5, Kf4—f3; 7. Te1—e4, Kf3—f2; 8. Kd5—d4, Kf2—f3; 9. Kd4—d3, Kf3—f2; 10. Te4—e3, Kf2—f1 und der schwarze König ist in der für dieses Endspiel charakteristischen Weise an den Rand gedrängt worden.

Mit 5., Ke4—f3; 6. Kc4—d4, Kf3—f4 gelangen wir zu derselben Stellung, welche durch die Zugfolge 5., Ke4—f5; 6. Kc4—d4, Kf5—f4 entsteht, und welche im Folgenden analysiert wird.

6. Kc4—d4 Kf5—f4

Verhältnismäßig besser als Kf5—f6, weil dann nach Te1—e5 dem schwarzen Könige nur noch neun Felder frei bleiben würden.

7. Te1—e5 Kf4—f3 (s. auch unten A B)
8. Te5—e4 Kf3—f2

Falls z. B. 8., Kf3—g3, so 9. Kd4—e3, Kg3—g2; 10. Te4—g4†, Kg2—h3 (am besten); 11. Ke3—f3, Kh3—h2; 12. Tg4—h4†, Kh2—g1; 13. Th4—h8 (der Anfänger präge sich diesen charakteristischen Tempozug besonders ein), Kg1—f1; 14. Th8—h1 ≠.

9. Te4—e3 Kf2—g2

Oder 9., Kf2—f1; 10. Kd4—e4, Kf1—f2; 11. Ke4—f4, Kf2—g2 (gewährt die längste Verteidigung); 12. Te3—e2†, Kg2—f1; 13. Kf4—f3, Kf1—g1; 14. Kf3—g3, Kg1—f1; 15. Te2—e3, Kf1—g1; 16. Te8—e1 ≠.

10. Kd4—e4 Kg2—f2
11. Ke4—f4 Kf2—g2
12. Te3—e2† Kg2—f1 (am besten)
13. Kf4—f3 Kf1—g1
14. Kf3—g3 Kg1—f1

15. Te2—e8! Kf1—g1
 16. Te8—e1 †.

A

7. Kf4—g3
 8. Kd4—e3 Kg3—g4!
 9. Te5—a5 Kg4—g3
 10. Ta5—g5† Kg3—h4
 11. Ke3—f4 Kh4—h3
 12. Kf4—f3 Kh3—h2
 12., Kh3—h4; 13. Tg5—a5 nebst Matt im nächsten Zuge.
 13. Tg5—h5† Kh2—g1
 14. Th5—h8 Kg1—f1
 15. Th8—h1 †.

B

7. Kf4—g4
 8. Kd4—e3 Kg4—g3
 9. Tf5—g5† und es ergeben sich dieselben Wendungen wie in A.

3. Beide Läufer.

Eine leichte Figur allein kann kein Matt herbeiführen, dagegen genügen zwei Läufer zu diesem Zwecke. Das Matt ist nur auf den vier Eckfeldern, bezw. auf deren Nebefeldern zu erzwingen. Man treibt den feindlichen König leicht in eine Ecke, indem man ihm durch Nebeneinanderstellen beider Läufer zwei unmittelbar aneinander liegende parallele Felderreihen abschneidet. Für den Anfänger ist die Pattgefahr hierbei etwas größer als in den beiden vorigen Abschnitten.

1. Ld8—f6 Kd5—d6 oder A
 2. Lh7—e4 Kd6—d7
 3. Lf6—e5 Kd7—c8
 4. Kf7—e6

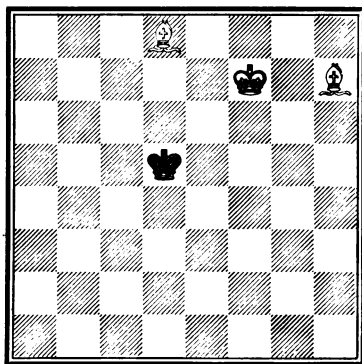
Nicht nach e7, da dieses patt machen würde.

4. Kc8—d8
 5. Le4—b7 Kd8—e8
 6. Le5—c7 Ke8—f8
 7. Ke6—f6 Kf8—g8

Falls 7., Kf8—e8, so 8. Lb7—c6†, Ke8—f8; 9. Lc7—d6†, Kf8—g8; 10. Kf6—g6, Kg8—h8; 11. Ld6—a3 oder irgend ein anderer Tempozug, z. B. 11. Kg6—h6, Kh8—g8; 12. Lc6—d5†, Kg8—h8; 13. La3—b2 †.

8. Lc7—f4 Kg8—f8

Auf 8., Kg8—h7 führt 9. Kf6—f7, Kh7—h8; 10. Lf4—c1 (Tempozug), Kh8—h7; 11. Lb7—e4†, Kh7—h8; 12. Lc1—b2 † zum Ziel.



- | | |
|---------------|--------|
| 9. Lb7—c6 | Kf8—g8 |
| 10. Kf6—g6 | Kg8—f8 |
| 11. Lf4—d6† | Kf8—g8 |
| 12. Le6—d5† | Kg8—h8 |
| 13. Ld6—e5 ‡. | |

A

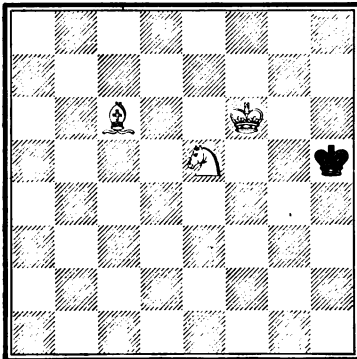
- | | |
|------------|--------|
| 1. | Kd5—c4 |
| 2. Kf7—e6 | Kc4—c5 |
| 3. Lh7—e4 | Kc5—c4 |
| 4. Ke6—d6 | Kc4—b5 |
| 5. Le4—d3† | Kb5—b4 |
| 6. Kd6—d5 | Kb4—b3 |
| 7. Kd5—c5 | Kb3—a4 |

8. Ld3—c2† und das Spiel wird, nachdem der schwarze König sich wieder am Rande befindet, leicht in der oben gezeigten Weise zum Matt geführt.

4. Läufer und Springer.

Eine Mattführung von erheblich größerer Schwierigkeit, als in den bisher betrachteten Fällen, ist die durch die Verbindung eines Läufers und eines Springers herbeizuführende. Selbst ein starker Spieler wird, wenn er sich nicht mit der Eigenart dieses Endspiels vertraut gemacht hat, mitunter nicht imstande sein, innerhalb der gesetzmäßigen 50 Züge zum Ziele zu gelangen. Man merke sich als erste Regel, daß das Matt nur möglich ist in einer Ecke von der Farbe des Läufers. Die Schwierigkeit liegt weniger darin, den einzelnen König an den Rand zu drängen, als vielmehr, ihn in diejenige Ecke zu bringen, welche der Läufer beherrschen kann. Man vermeide es unnötigerweise Schach zu bieten, sondern suche mit dem Springer die Felder anzugreifen, welche dem Läufer unzugänglich sind. Jedoch ist es ratsam, den Springer verhältnismäßig wenig zu bewegen, weil seine Manöver mehr Zeit erfordern, als die des Läufers.

Wir wählen zunächst als weniger kompliziertes Beispiel eine Stellung, in welcher sich der schwarze König bereits am Rande befindet (siehe nebenstehendes Diagramm). Das Matt ist nur auf a8 und h1 möglich, und man wird natürlich bestrebt sein, den König in die näher liegende Ecke h1 zu treiben.



1. Lc6—f3†

Kh5—h6

Ginge der König nach h4, so würden wir mit 2. Kf6—f5,

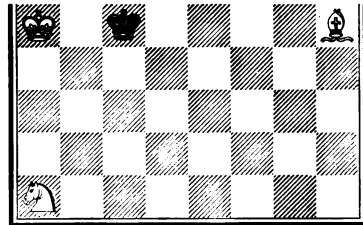
Kh4—g3; 3. Lf3—h5 dieselbe Position erreichen, zu der wir hier erst im 5. Zuge gelangen.

- | | |
|------------|--------|
| 2. Lf3—e4 | Kh6—h5 |
| 3. Le4—g6† | Kh5—h4 |

Nicht nach h6, wegen Se5—f7(g4)‡.

- | | |
|--------------|--------|
| 4. Kf6—f5 | Kh4—g3 |
| 5. Lg6—h5 | Kg3—h4 |
| 6. Lh5—g4 | Kh4—g3 |
| 7. Kf5—g5 | Kg3—f2 |
| 8. Kg5—f4 | Kf2—e1 |
| 9. Kf4—e3 | Ke1—f1 |
| 10. Se5—d3 | Kf1—g2 |
| 11. Ke3—f4 | Kg2—f1 |
| 12. Kf4—g3 | Kf1—g1 |
| 13. Lg4—e2 | Kg1—h1 |
| 14. Sd3—f2† | Kh1—g1 |
| 15. Sf2—h3† | Kg1—h1 |
| 16. Le2—f3‡. | |

Befindet sich der schwarze König in der Mitte des Brettes, so ist es selbst bei ungünstiger Postierung der weißen Steine immer in ungefähr 14 Zügen möglich, ihn an den Rand des Brettes zu drängen. In der nebenstehenden Position, die wir dem vortrefflichen und erschöpfenden Werke „Theorie und Praxis der Endspiele“ von Prof. J. Berger in Graz entnehmen, geschieht dies folgendermaßen:



Schwarz am Zuge.

1. Kc5—c6

Schwarz könnte ebenso gut Kc5—c4 ziehen, es würde uns aber zu weit führen, auch diesen Zug zu untersuchen: Das Prinzip des Endspiels bleibt dasselbe und wird aus der nachfolgenden Analyse dem Schachfreunde vollkommen ersichtlich werden.

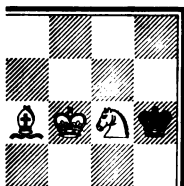
- | | |
|-----------|--------|
| 2. Sa1—b3 | Kc6—d5 |
| 3. Ka5—b5 | Kd5—d6 |
| 4. Kb5—c4 | Kd6—e5 |
| 5. Sb3—c5 | Ke5—d6 |

Oder 5., Ke5—f5; 6. Kc4—d5, Kf5—g5; 7. Lh5—f3, Kg5—f5; 8. Sc5—e6, Kf5—f6; 9. Lf3—e4, Kf6—f7; 10. Kd5—e5, Kf7—g8; 11. Ke5—f6, Kg8—h8; 12. Se6—g5, Kh8—g8; 13. Sg5—f7, Kg8—f8 und die Stellung ist symmetrisch mit der, welche wir im Hauptspiele erreichen werden.

- | | |
|---------------|------------|
| 6. Kc4—d4 | Kd6—e7 |
| 7. Kd4—e5 | Ke7—f8 |
| 8. Ke5—f6 | Kf8—g8 |
| 9. Sc5—e6 | Kg8—h8 |
| 10. Lh5—f7 | Kh8—h7 |
| 11. Se6—f4 | Kh7—h8(h6) |
| 12. Sf4—g6(+) | K—h7(h5) |
| 13. Lf7—e6 | K—h6 |

Siehe Schluß der Anmerkung zum 5. Zuge von Schwarz.

In dieser für die Verteidigung relativ günstigsten Randstellung (siehe nebenstehendes Diagramm) kann man das Matt in spätestens 18 Zügen erzwingen. Die ganze Mattführung wird also von jeder beliebigen Anfangsstellung aus bei bestem Spiele insgesamt höchstens 32 Züge in Anspruch nehmen.



- | | |
|-----------|---------|
| 1. Le6—g8 | Kh6—h5 |
| 2. Sg6—e5 | Kh5—h4! |

Auf Kh5—h6 ergibt sich folgendes einfachere Spiel: 3. Se5—g4+, Kh6—h5; 4. Kf6—f5, Kh5—h4; 5. Kf5—f4, Kh4—h5 (oder Kh4—h3; 6. Sg4—e3, Kh3—h4; 7. Lg8—f7); 6. Lg8—f7+, Kh5—h4; 7. Sg5—e3, Kh4—h3; 8. Lf7—h5 oder d5, Kh3—h4; 9. L—f3, Kh4—h3; 10. Lf3—g4+, Kh3—h2 (sonst sofort Matt); 11. Kf4—f3, Kh2—g1!; 12. Kf3—g3, Kg1—h1; 13. Kg3—f2, Kh1—h2; 14. Se3—f1+, Kh2—h1; 15. Lg4—f3 ±.

- | | |
|-----------|--------|
| 3. Kf6—f5 | Kh4—g3 |
|-----------|--------|

Wenn Kh4—h3, so 4. Se5—g4, Kh3—g2; 5. Lg8—c4 u. s. w.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Se5—g4 | Kg3—g2 |
|-----------|--------|

Auf 4., Kg3—f3 folgt 5. Lg8—c4 und a) 5., Kf3—g3; 6. Lc4—d5, Kg3—h3, 7. Kf5—f4, Kh3—h4; 8. Ld5—f7, Kh4—h3; 9. Sg4—e3, Kh3—h4; 10. Se3—g2+, Kh4—h3; 11. Kf4—f3 u. s. w., b) 5., Kf3—g2; 6. Kf5—f4, Kg2—h3; 7. Sg4—e3, Kh3—h2 (Kh3—h4; 7. Lc4—e2 u. s. w.); 8. Kf4—g4, Kh2—g1; 9. Kg4—g3 u. s. w.

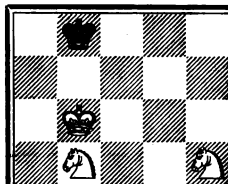
- | | |
|--------------|------------|
| 5. Lg8—c4 | Kg2—f3 |
| 6. Lc4—f1 | Kf3—g3 |
| 7. Lf1—e2 | Kg3—h4(h3) |
| 8. Sg4—f2(+) | K—g3 |
| 9. Sf2—e4+ | Kg3—h4 |
| 10. Kf5—f4 | Kh4—h3 |
| 11. Kf4—g5 | Kh3—g2 |
| 12. Kg5—g4 | Kg2—h2 |
| 13. Le2—f1 | Kh2—g1 |
| 14. Lf1—h3 | Kg1—h2 |
| 15. Se4—g5 | K~ |

16. Kg4—g3 und matt im 18. Zuge, entweder durch den Läufer oder den Springer.

5. Zwei Springer.

Mit zwei Springern sind zwar Mattstellungen möglich, aber nicht zu erzwingen.

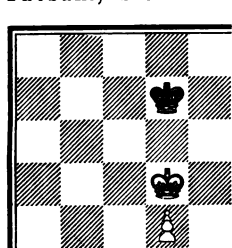
Wenn z. B. im vorliegenden Falle Schwarz auf Se5—c6† auf das Eckfeld geht, so folgt Sb5—c7‡. Ohne einen derartigen Fehlzug jedoch müßte Weiß auf den Gewinn verzichten.



6. Der Bauer.

Es kann sich hier natürlich nur darum handeln, den einzelnen Bauer zur Dame zu führen. Dies wird ohne Unterstützung durch den eigenen König nur dann gelingen, wenn der feindliche König soweit entfernt ist, daß er den Bauer nicht mehr einholen kann. Befindet sich aber der König der überlegenen Partei in der Nähe seines Bauern, so ist in vielen Fällen bei richtiger Führung der Gewinn selbst dann zu ermöglichen, wenn der feindliche König das Umwandlungsfeld vorläufig besetzen kann.

Endspiele dieser Art kommen in der praktischen Partie recht häufig vor, und es ist daher für den Schachfreund sehr ratsam, sich die Behandlungsweise derselben einzuprägen.



In nebenstehender Stellung hat Schwarz augenblicklich die Opposition, d. h. beide Könige stehen so zu einander, daß die Trennungslinie nicht überschritten werden kann. Ist nun Schwarz am Zuge, so muß sein König die Opposition aufgeben, und das Spiel würde sich folgendermaßen fortsetzen:

1. Kd7—e7
2. Kd5—c6

(Auf 1. Kd7—c7 würde 2. Kd5—e6 geschehen.)

2. Ke7—e8
3. Kc6—d6 Ke8—d8
4. d4—d5

Weiß behält die Opposition.

4. Kd8—e8(c8)
5. Kd6—c7(e7) und der Bauer kann ungehindert

nach d8 gehen.

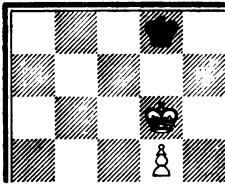
Wäre jedoch in obiger Position Weiß am Zuge gewesen, so würde das Spiel unentschieden bleiben.

1. Kd5—e5 Kd7—e7
2. d4—d5 Ke7—d7
3. d5—d6 Kd7—d8!

Um auf Ke5—e6 wieder opponieren zu können.

4. Ke5—e6 Kd8—e8
5. d6—d7† Ke8—d8

und Weiß steht nun vor der Wahl, entweder mit Ke6—d6 patt zu setzen, oder den Bauer aufzugeben. Falsch wäre im 3. Zuge für Schwarz Kd7—e8 gewesen, denn Weiß hätte durch 4. Ke5—e6 die Opposition erlangt und dann nach 4., Ke8—d8; 5. d6—d7, Kd8—c7; 6. Ke6—e7 das Umwandlungsfeld d8 besetzt.



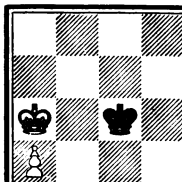
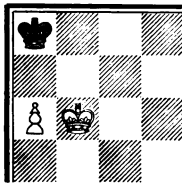
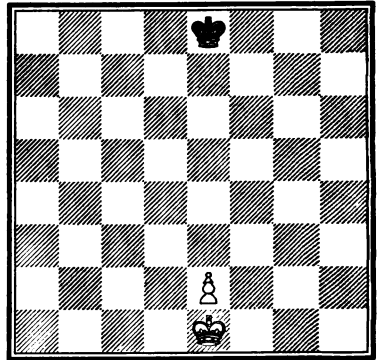
Lehrreich ist ferner nebenstehendes Beispiel: Weiß gewinnt in Randstellungen dieser Art, obwohl Schwarz die Opposition hat.

- | | |
|------------------------|--------|
| 1. Kd6—e6 | Kd8—e8 |
| 2. d5—d6 | Ke8—d8 |
| 3. d6—d7 | Kd8—c7 |
| 4. Ke6—e7 und gewinnt. | |

Es lassen sich folgende Regeln aufstellen. Der Bauer (mit Ausnahme der Turmbauern, wie weiter unten gezeigt werden wird) kann zur Dame geführt werden: 1) wenn sein König vor ihm die Opposition erlangt; 2) wenn er selbst die 7. Linie ohne Schach zu bieten erreicht.

Es ist demnach in nebenstehender Stellung das Spiel für Weiß im Anzuge gewonnen, weil nach 1. Ke1—d2, Ke8—e7; 2. Kd2—e3 Schwarz nicht mehr die Opposition festhalten kann.

Schwarz am Zuge dagegen macht immer remis; z. B. 1., Ke8—e7; 2. Ke1—d2, Ke7—e6; 3. Kd2—d3, Ke6—d5 (oder 3. Kd2—e3, Ke6—e5). Weiß kann die Opposition nicht bekommen, und das Spiel bleibt unentschieden.



Alle diese Beispiele veranschaulichen auch die bedeutende Wirksamkeit des Königs im Endspiele, namentlich im Bauernendspiele. Der Anfänger möge hieraus die allgemeine Regel entnehmen, seinen König gegen Ende der Partie thunlichst rasch in Aktion zu bringen.

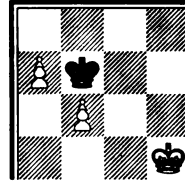
Eine Ausnahme bilden die Turmbauern; mit denselben wird man nie gewinnen, sobald der feindliche König das Eckfeld besetzen oder dem eigenen auf der Turmlinie befindlichen Könige seitlich opponieren kann.

Weiß würde in der ersten Diagrammstellung bei weiterem Vorrücken des Bauern stets nur Patt erreichen. Umgekehrt kann Weiß in nebenstehender Position, wenn er sich nicht freiwillig entschließt, dem schwarzen Könige das Eckfeld einzuräumen (was eben zum Remis führt), selbst patt gesetzt werden. Z. B. 1. Ka6—a7,

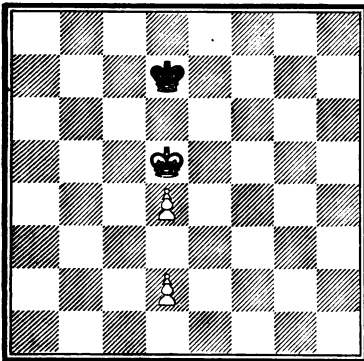
Kc6—c7; 2. a5—a6, Kc7—c8; 3. Ka7—a8, Kc8—c7; 4. a6—a7, Kc7—c8 patt.

Zwei Freibauern unter Mitwirkung des Königs gewinnen in allen Fällen. Interessant ist die nebenstehende Stellung, weil in derselben der Gewinn nur durch Opfer des einen Bauern erreicht werden kann.

1. a7—a8D† Kb7 × a8
2. Kd5—c6 Ka8—b8
3. b6—b7 und gewinnt.



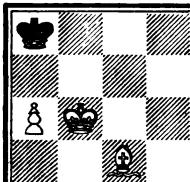
Dagegen ist ein Doppelbauer im allgemeinen nicht mehr wert als ein einzelner, nur daß er in manchen Stellungen durch Ausführung eines Tempozuges das Erlangen der Opposition ermöglicht. (Siehe nebenstehendes Diagramm.)



Wie S. 385 gezeigt worden ist, würden wir ohne den Bauer auf d2 eine Remisstellung vor uns haben, wenn Weiß den Anzug hat, während Schwarz am Zuge verliert. Im vorliegenden Falle aber gewinnt Weiß stets, weil er den Tempozug d2—d3 machen kann, welcher den schwarzen König zum Aufgeben der Opposition nötigt.

7. Der Bauer unterstützt durch eine kleine Figur.

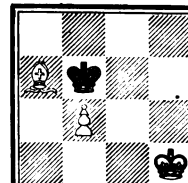
1. Bauer und Läufer gegen den einzelnen König müssen stets gewinnen, mit alleiniger Ausnahme des Turmbauern, wenn der Läufer nicht von der Farbe des feindlichen Eckfeldes ist, und dem feindlichen Könige der Zugang zum Eckfelde nicht mehr verwehrt werden kann.



Der schwarze König kann durch den Läufer zwar patt gesetzt, aber nie zum Verlassen des Feldes a8 gezwungen werden.

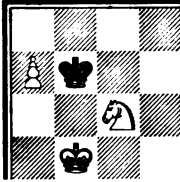
Es gibt jedoch eine einzige Stellung bei Springerbauer und Läufer, welche remis ist, nämlich die nebenstehende.

Schwarz bewegt sich hier immer auf den Feldern a8 und b7, und der weiße König kann nicht herankommen, ohne patt zu machen. Der Versuch, den Läufer auf b8 zu opfern, würde auch nur zum Remis führen. 1. Kd5—c5, Kb7—a8; 2. La7—b8, Ka8 × b8; 3. Kc5—c6, Kb8—a8; 4. b6—b7†, Ka8—b8 remis.



2. Mit Hilfe eines Springers wird man den Bauern meistens zur Dame führen können, jedoch giebt es hier einige lehrreiche Remisfälle.

Zunächst wird man natürlich in solchen Stellungen vom Gewinne absehen müssen, wo der Springer, oberhalb seines Bauern sich befindend, denselben nicht mehr halten kann. Z. B. Weiß: Kh1, Sd5, Bc3. Schwarz: Kd3. Schwarz am Zuge spielt Kd3—c4 und erobert den Bauern c3.



Ein von unten durch einen Springer gedeckter Bauer gewinnt stets, ausgenommen in der nebenstehenden eigentümlichen Position.

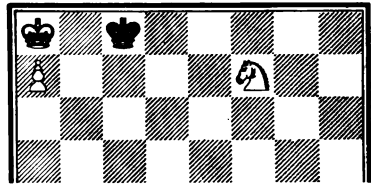
Der Springer kann nicht ziehen, ohne den Bauer aufzugeben, und wollte der König zur Deckung herankommen, so würde Schwarz auf a8

patt gesetzt werden.

Interessant ist schließlich noch nebenstehende Gattung von Remisstellungen.

Weiß am Zuge hat nur remis, weil sein Springer gleichmäßig mit dem schwarzen Könige die Farbe des Feldes wechselt, der letztere also niemals gezwungen werden

kann, den weißen König aus der Ecke herauszulassen. Schwarz am Zuge dagegen verliert: 1., Kc8—c7; 2. Sf7—g5, Kc7—c8; 3. Sg5—e6 und gewinnt.



Befände sich der Springer anfänglich auf einem schwarzen Felde, so würde umgekehrt Weiß im Anzuge gewinnen und im Nachzuge remis machen.

Zweiter Teil.

Die Dame gegen verschiedene Steine.

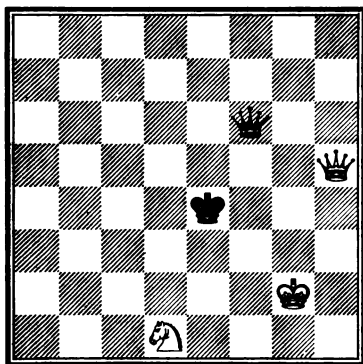
Sind auf beiden Seiten keine Bauern mehr vorhanden, so wird im allgemeinen Dame gegen Dame, sowie gegen Dame plus leichte Figur remis sein; ebenso Dame gegen zwei Türme, gegen drei leichte Figuren, gegen Turm und leichte Figur und meistens auch gegen Turm mit zwei kleinen Offizieren. Dagegen gewinnen in der Regel gegen die einzelne Dame die Vereinigungen von Dame und Turm, von zwei Türmen und einer leichten Figur, sowie von vier leichten Figuren.

Für die Durchführung dieser Gattung von Endspielen lassen sich keine bestimmten Methoden angeben: die Entscheidung ist in sehr vielen Fällen von zufällig in der Position liegenden, unter Umständen recht schwierigen Kombinationen abhängig. Wir gehen daher nicht weiter hierauf ein, sondern begnügen uns, zur Anregung für den Schachfreund einige interessante oder durch besonders feine Wendungen ausgezeichnete Beispiele (meist künstliche Endspiele: „Studien“) zu geben, welche teils die obigen Regeln bestätigen, teils als Ausnahmen von denselben anzusehen sind.

1. Db6—e3† Ke4—f5
 1., Ke4—d5? 2. De3—b3†
 und Damengewinn.
 2. De3—f3† Kf5—e6
 3. Df3—b3† Ke6—e7!
 Auf 3., Ke6—f6 entscheidet
 4. Ld2—g5†.
 4. Ld2—g5† Ke7—f8
 Wenn 4., Ke7—e8, so 5.
 Db3—b8†, Ke8—d7; 6. Db8—b7†,
 Kd7—e6; 7. Db7—b3†, und Weiß
 gewinnt die Dame.

5. Db3—b8† Df7—e8
 6. Db8—d6† Kf8—g8
 7. Lg5—e7! und Weiß ge-
 winnt, denn wenn Schwarz den König zieht, so folgt 8. Dd6—f6† u. s. w.,
 während auf D~ eine der beiden Drohungen 8. Dd6—d8† oder
 8. Dd6—g6† entscheidet.

Von C. Heller.



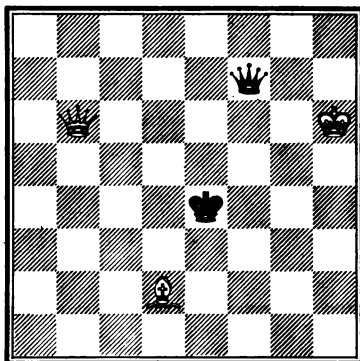
Weiß am Zuge gewinnt.

Die nebenstehende Position war der Schluß einer Turnierpartie in Nürnberg 1888 zwischen J. Mieses (Weiß) und Dr. S. Tarrasch (Schwarz).

Es folgte:

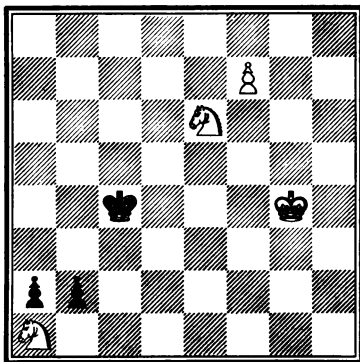
1. f7—f8D b2 × a1D,
 worauf Weiß Matt in 6 Zügen
 oder Damenverlust ankündigte.
 2. Df8—c5† Ke4—d3
 Wenn 2., Ke4—b3, so 3.
 Se6—d4† und Matt in 2 Zügen.
 3. Se6—f4† Kd3—d2!

Von B. Horwitz.



Weiß am Zuge gewinnt.

1. Sd1—f2† Ke4—d4!
 Auf 1., Ke4—e3? ist die
 Dame durch 2. Sf2—g4† sofort
 verloren, und auf Ke4—f4? folgt
 2. Dh5—f3† nebst Damengewinn
 durch 3. Sf2—e4† resp. g4†.
 2. Dh5—d1† Kd4—c4
 Sonst Damenverlust durch ein
 Springerschach.
 3. Dd1—a4† Ke4—d5
 Auf andere Königszüge ent-
 scheidet 4. Da4—a1† resp. Sf2—
 e4†.
 4. Da4—a2† und gewinnt im
 nächsten Zuge die Dame.



Weiß am Zuge gewinnt.

Oder 3., Kd3—e4; 4. Dc5—d5†, Kc4—e3; 5. Dd5—d3†, Ke3—f2; 6. Dd3—e2†, Kf2—g1; 7. Df2—g2 ≠.

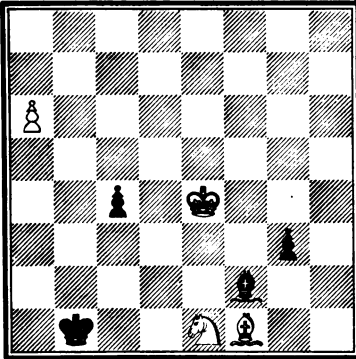
4. Dc5—d5†! Kd2—c2

Auf 4., Kd2—c1 entscheidet 5. Dd5—h1† nebst 6. Sf4—d3† mit Damengewinn, auf 4., Kd2—e3; 5. Dd5—d3† u. s. w.; auf 4., Kd2—c3; 5. Dd5—e5† und auf 4., Kd2—e1; 5. Dd5—h1†.

5. Dd5—d3† Kc2—b2

6. Dd3—d4† Kb2—b1

7. Dd4—d1† nebst 8. Sf4—d3†.



Wenn in nebenstehender Position Schwarz anzieht, so geschieht:

1. Tg7—g6

2. Da1—b1

Auf 2. Da1—a7† folgt Tg8—g7.

2. Tg8—h8

und gewinnt, weil die Dame dem schwarzen Könige nicht die beiden Felder g7 und g8 abschneiden kann.

Weiß am Zuge erreicht folgendermaßen remis:

1. Da1—b1†

2. Db1—f5

3. Df5—f7†

4. Df7—e6

5. De6—f7†

6. Df7—e7

7. De7—f8†

8. Df8—f4†

Tg7—g6

Tg8—h8

Tg6—g7

Tg7—g6

Kh7—h6

Th8—h7

Th7—g7

Kh6—h7

Eine im Nürnberger Schachklub gespielte Partie ließ folgende merkwürdige Schlußwendung zu (siehe nebenstehendes Diagramm):

1. Lf1 × c4 Lf2 × e1

2. a6—a7 g3—g2

3. a7—a8D g2—g1D

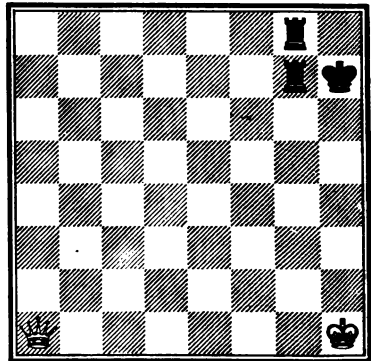
4. Da8—a2† Kb1—c1

5. Da2—a3† Kc1—d1!

6. Lc4—e2† Kd1 × e2!

7. Da3—d3† Ke2—f2

8. Dd3—f3 ≠



Schwarz am Zuge gewinnt; Weiß am Zuge macht remis.

9. Df4—f5 Kh7—h8
 10. Df5—e8† Tg7—g8
 11. Dc8—c3† u. s. w.

1. Da5—a7† Kd7—e8

Auf 1., Kd7—d8 folgt

2. Da7—b6† (siehe 3. Zug).

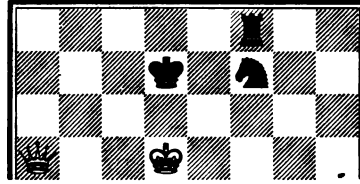
2. Da7—e3† Ke8—d8

3. De3—b6† K~

4. Db6—e6† K—d8!

5. Kd5—c6 und gewinnt.

Von Kling und Horwitz.



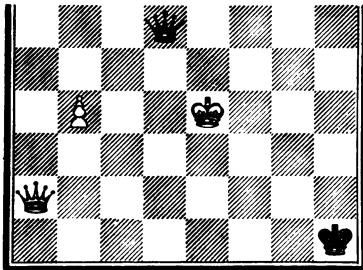
Weiß am Zuge gewinnt.

Einer exakten Analyse weit mehr zugänglich und dabei von großer Wichtigkeit für die praktische Partie sind die nachfolgenden Fälle, mit denen wir uns daher etwas eingehender beschäftigen.

1. Dame allein gegen Dame und Bauer.

Ist der Bauer noch nicht weit vorgerückt, so wird in der Regel die schwächere Partei durch ewiges Schach oder durch Damentausch an richtiger Stelle remis erreichen können, befindet er sich aber schon auf der 7. Linie und ist er von König und Dame zugleich unterstützt, so kann er meist nicht mehr aufgehalten werden. In beiden Fällen kommen jedoch Ausnahmestellungen vor, die mitunter reich an versteckten Kombinationen und recht schwierig durchzuführen sind. So haben wir z. B. in der nachfolgenden Stellung ein lehrreiches Beispiel dafür, daß unter Umständen selbst ein zurückgebliebener Bauer gewinnen kann.

Aus einer Partie von A. Neumann.



Weiß am Zuge gewinnt.

1. Da2—d5! Dd6—g6†

Schwarz darf das Bauernopfer mit Rücksicht auf nachfolgende interessante Wendung nicht annehmen. 1., Dd6 × b4; 2. Ke4—f3!, und Schwarz kann das Matt auf die Dauer nicht verhindern.

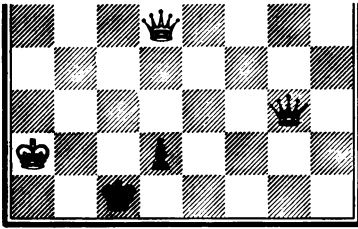
2. Ke4—f4† Kh1—h2

Geht der König auf die g-Linie, so erfolgt Damentausch.

3. Dd5—e5! Dg6—d3

Schwarz hat nichts Besseres: Auf 3., Dg6—g2 oder —f7† erzwingt Weiß bald den Damentausch, und auf 3., Dg6—h6† tritt wieder die obige Mattwendung ein.

4. b4—b5 und gewinnt, weil Schwarz den Damentausch nicht mehr vermeiden kann.



Weiß am Zuge. Remisstellung.

Nebenstehende Position illustriert den möglichen Fall, trotz eines auf der vorletzten Linie angelangten feindlichen Bauern remis zu machen.

1. Dd5 × c4† Kc1—d1
2. Dc4—f1† Dg3—e1

Wenn 2., Kd1—c2, so
3. Df1—b1† u. s. w.

- | | |
|----------------------|--------|
| 3. Df1—f3† | De1—e2 |
| 4. Df3—h1† | Kd1—c2 |
| 5. Dh1—c6† | Kc2—d3 |
| 6. Dc6—b5† | Kd3—e3 |
| 7. Db5—e5† | Ke3—f3 |
| 8. De5—h5† | Kf3—f2 |
| 9. Dh5—h2† | Kf2—e1 |
| 10. Dh2—g1† | De2—f1 |
| 11. Dg1—e3† | Ke1—d1 |
| 12. De3—b3† | Kd1—e2 |
| 13. Db3—ec4† | Ke2—e1 |
| 14. Dc4—h4† | Df1—e2 |
| 15. De4—1† | Ke1—f2 |
| 16. Dh1—h2† u. s. w. | |

Von gang besonderer Feinheit ist eine Studie von van Fliet. (Siehe nebenstehendes Diagramm.)

1. Db3—b4 Dc6—h1!

Auf andere Diagonalzüge der Dame, z. B. auf 1., Dc6—d5, entscheidet 2. Db4—a4†, Ka6—b6; 3. Da4—b3†!, Dd5 × b3; 4. b7—b8D† und die schwarze Dame ist verloren. Analoge Wendungen treten nach 1., Dc6—f3 oder —g2 ein.

2. Db4—a3† Ka6—b6

Oder 2., Ka6—b5; 3. Da3—b2†, Kb5—c4; 4. Ka8—a7, Dh1—g1†; 5. Ka7—a6, Dg1—g6†; 6. Db1—b6 und gewinnt.

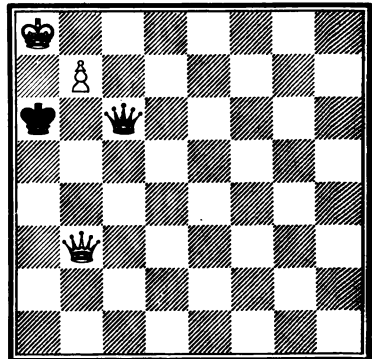
3. Da3—b2† Kb6—a6

Wenn 3., Kb6—c7, so 4. Db2—h2†! und auf 3., Kb6—c5 folgt 4. Ka8—a7, Dh1—h7; 5. Db2—b6†, K~; 6. Ka7—a6 u. s. w.

4. Db2—a2† Ka6—b6

5. Da2—b1† u. s. w.

Von van Fliet.



Weiß am Zuge gewinnt.

Mit einem Turmbauern ist übrigens, auch wenn er bereits auf der vorletzten Linie sich befindet, in der Regel nicht zu gewinnen.

Die Dame und zwei Freibauern genügen fast stets zum Siege gegen die Dame allein. Ein klassisches Beispiel bildet der Schluß der ersten Matchpartie Morphy-Anderssen. (Siehe S. 121 f.)

Sind auf beiden Seiten noch Bauern vorhanden, so wird die überlegene Partei naturgemäß den Damentausch anstreben, um dann zu einem einfachen Bauernendspiele zu gelangen.

2. Dame gegen Bauern.

a) Gegen einen Bauer.

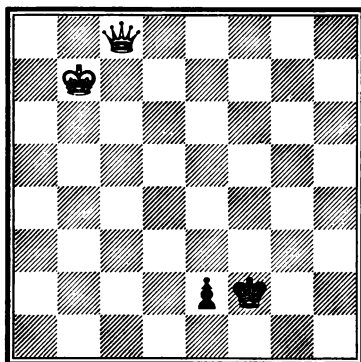
Wir setzen bei unserer Betrachtung den schwierigsten Fall voraus, daß der Bauer bereits bis zur vorletzten Linie vorgerückt und von seinem Könige unterstützt ist. Die Dame kann dann, wenn ihr König entfernt ist, nur gegen die Mittelbauern und Springerbauern regelmäßig den Sieg erzwingen, gegen Turm- und Läuferbauern aber bloß in solchen Stellungen, wo der eigene König nahe genug ist.

Am nachfolgenden, von Philidor herrührenden Beispiele wollen wir zunächst das Verfahren gegen Springer- und Mittelbauern kennen lernen.

1. Dc8—f5† Kf2—g2
2. Df5—g4† Kg2—f2
3. Dg4—f4† Kf2—g1
4. Df4—e3† Kg1—f1
5. De3—f3† Kf1—e1

Weiß hat jetzt ein wichtiges Tempo gewonnen und benutzt dasselbe, um seinen König heranzubringen.

6. Kb7—c6 Ke1—d2
7. Df3—d5† Kd2—c2
8. Dd5—c4† Kc2—d2
9. Dc4—d4† Kd2—c2
10. Dd4—e3



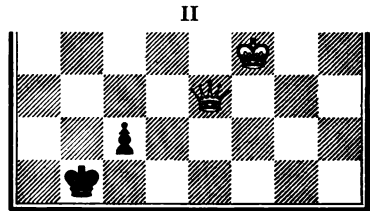
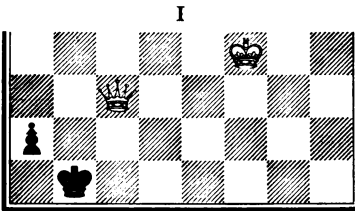
Es wiederholt sich nun dasselbe charakteristische Manöver.

- | | |
|-------------|--------|
| 10. | Kc2—d1 |
| 11. De3—d3† | Kd1—e1 |
| 12. Kc6—d5 | Ke1—f2 |
| 13. Dd3—d2 | Kf2—f1 |
| 14. Dd2—f4† | Kf1—g2 |
| 15. Df4—e3 | Kg2—f1 |
| 16. Dc3—f3† | Kf1—e1 |

- | | |
|-------------|--------|
| 17. Kd5—e4 | Ke1—d2 |
| 18. Df3—d3† | Kd2—e1 |
| 19. Ke4—f3 | Ke1—f1 |
| 20. Dd3×e2† | Kf1—g1 |
| 21. De2—g2‡ | |

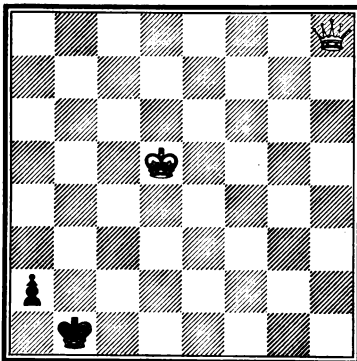
Ein derartiger Tempogewinn zum Heranziehen des entfernten Königs ist aber, wie wir sehen werden, bei Turm- und Läuferbauern nicht möglich, daher machen diese unter solchen Umständen remis.

In Nr. I hat Weiß nach 1. Dc3—b3†, Kb1—a1 der Pattstellung wegen keine Gelegenheit, seinen König zu ziehen, und in Nr. II



spielt Schwarz auf 1. Dc3—b3† den König gar nicht nach c1 (was den Verlust zur Folge haben würde), sondern zieht Kb1—a1, worauf Weiß den Bauer mit Rücksicht auf patt nicht nehmen kann. Stände in Nr. I der weiße König einen Schritt näher, z. B. auf e4, so

würde Weiß gewinnen: 1. Ke4—d3, a2—a1D; 2. Dc3—c2‡. Schwarz müßte zur Deckung des Matt einen Springer nehmen und würde dann auch verlieren.

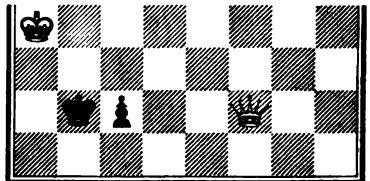


Weiß am Zuge gewinnt.

Ebenso entscheidet die Nähe des weißen Königs in der nebenstehenden, sowie in der nachfolgenden Stellung:

1. Dh8—h1† Kb1—b2
2. Dh1—h2†(g2†) Kb2—b1
3. Kd5—c4 a2—a1D
4. Kc4—b3 und Schwarz kann das Matt nicht mehr decken. Eine lehrreiche Schlußwendung!

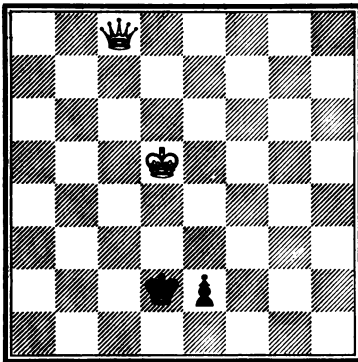
1. Df2—d4† Kb2—a2
2. Dd4—c3 Ka2—b1
3. Ka4—b3 c2—c1D
4. Dc3—d3† Kb1—a1
5. Dd3—a6† Ka1—b1
6. Da6—a2‡



Weiß am Zuge gewinnt.

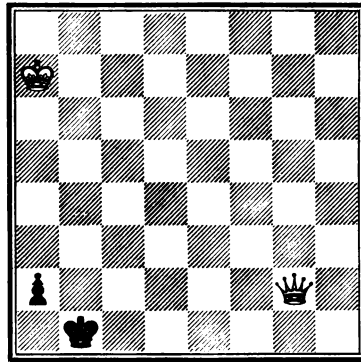
Weiß am Zuge kann in nebenstehender Position dem Gegner eine hübsche Falle stellen, nämlich 1. Dg2—b7†, Kb1—a1(?) (wenn der König nach c1 geht, so ist das Spiel remis); 2. Ka7—b6 (Weiß hebt die Pattstellung auf und bringt zugleich den König in die nötige Nähe), Ka1—b1; 3. Kb6—c5†, Kb1—c1; 4. Kc5—c4, a2—a1D; 5. Db7—h1†, Kc1—b2; 6. Dh1—g2†, Kb2—c1 (wenn Kb2—b1, so 7. Kc4—b3 und gewinnt, wie oben gezeigt); 7. Dg2—f1, Kc1—b2; 8. Df1—e2†,

Von W. Mitcheson.



Remisposition.

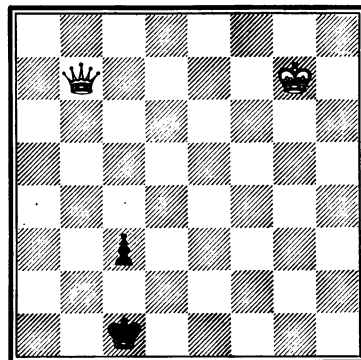
nebenstehende, vor. 1. Db7—h1†, Kc1—b2! (auf Kc1—d2(?) würde Weiß mit 2. Dh1—h2, Kd2—d3; 3. Dh2—f4 gewinnen) und Weiß kann das Vorrücken des Bauern nach c2 nicht anders verhindern, als indem er wieder Dh1—b7† spielt. Stände der weiße König auf g8, so könnte Weiß gewinnen, nämlich durch 1. Db7—h1†, Kc1—b2; 2. Dh1—h8, Kb2—b3; 3. Kg8—f7, Kb3—c2 (oder 3., c3—c2, 4. Dd1—a1); 4. Dh8—d4 u. s. w.



Kb2—c1; 9. De2—e1†, Kc1—b2; 10. Dc1—d2† und gewinnt.

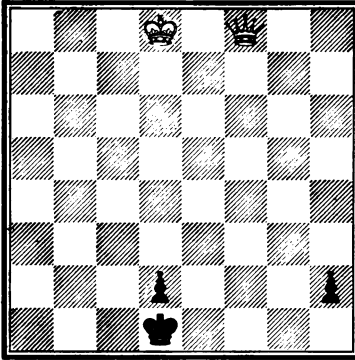
Auch bei den Mittel- und Springerbauern giebt es einige besondere Remisstellungen, in denen der weiße König gerade so postiert ist, daß er seine Dame am Schachbieten verhindert, z. B. die nebenstehende und analoge.

Gegen einen erst bis zur 6. Linie gelangten Bauer gewinnt die Dame stets; eine einzige seltene Ausnahme kommt beim Läuferbauern in Stellungen, wie die



b) Gegen mehrere Bauern.

Ein zweiter Bauer verschlechtert mitunter die Chancen seiner Partei, weil die Pattmöglichkeit wegfällt. Befinden sich jedoch beide



Weiß am Zuge gewinnt.

Bauern schon auf der vorletzten Reihe, so gewinnt die Dame nur in besonders günstigen Stellungen, wie z. B. in der nebenstehenden, von Kling und Horwitz herührenden.

1. Df8—f3† Kd1—c2

2. Df3—c6† K~

3. Dc6—h1(†) und gewinnt; denn wenn Schwarz die zweite Linie betritt, so wird der Bauer h2 geschlagen, anderenfalls hat der weiße König Zeit heranzukommen.

Als Regel kann man ferner, wie J. Berger ausführt, ansehen, daß die Dame drei, noch nicht über die fünfte Linie vorgertückte, geschlossene Bauern solange aufhalten kann, bis der eigene König zur Entscheidung herankommt.

1. Ka1—b2 g4—g3

Oder f4—f3; 2. Kb2—c3, f3—f2; 3. Da8—g2, g4—g3; 4. Kc3—d4, Kg5—g4; 5. Kd4—e4, h4—h3; 6. Dg2—f3†, Kg4—h4; 7. Ke4—f4 u. s. w., oder 1., h4—h3; 2. Kb2—c3, f4—f3!; 3. Kc3—d4, f3—f2; 4. Da8—f8, h3—h2; 5. Kd4—e5 und gewinnt, denn h2—h1D ist wegen Df8—f6† nebst Df6—h8† fruchtlos.

2. Kb2—c3 h4—h3

3. Kc3—d4 g3—g2

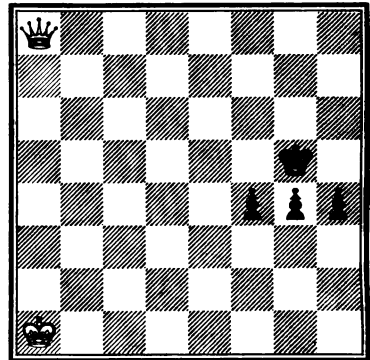
4. Kd4—e5 f4—f3

Ebenso wenig hilft 4., g2—g1D, worauf 5. Da8—g8 und 4. Kg5—g4, worauf 5. Da8—e4 entscheidet.

5. Da8—g8† K~

6. Ke5—f5 und erzwingt das Matt.

Nach J. Berger.



Weiß am Zuge gewinnt.

3. Dame gegen Turm.

Die Dame gewinnt gegen den Turm allein stets, sobald sie am Zuge ist, doch wird ein weniger geübter Spieler mitunter Mühe haben, den Sieg innerhalb der gesetzlichen 50 Züge zu erreichen. Das Verfahren besteht darin, daß man zunächst den feindlichen König an den Rand treibt, was ohne Schwierigkeiten gelingt, dann aber muß man mit einer gewissen Umsicht weiter operieren und vor allem stets darauf Rücksicht nehmen, daß der Turm bei Pattstellung seines

Königs sich zu opfern bzw. ewiges Schach zu geben droht. Die Behandlungsweise dieses Endspiels wird an nachfolgenden Beispielen genügend klar werden.

1. Kd7—d6 Tc5—c2

Geht der Turm nach c4, so folgt De4—e1, und dann kommt der weiße König heran.

2. Kd6—d5

Es wäre nutzlos, mit der Dame Schach zu geben, während der König noch entfernt ist.

2. Kb3—b2

Zieht der Turm nach c1, so gibt die Dame auf f3 Schach und Weiß gewinnt wieder eine Linie, denn der schwarze König darf wegen Df3—f4† nicht die vierte Reihe betreten.

3. Kd5—d4

Kb2—a1

Weiß kann wegen des Patt den Turm nicht nehmen.

4. Kd4—d3

Tc2—b2

5. De4—a4†

Ka1—b1

6. Kd3—c3

. . . .

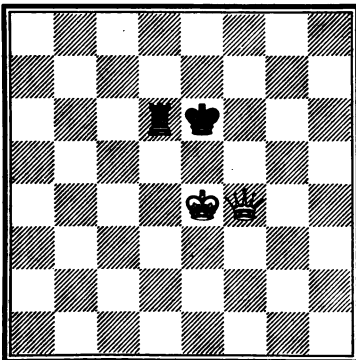
Weiß hat nun die erstrebte Gewinnstellung erreicht: der Turm muß sich von seinem Könige entfernen (auf 6. . . ., Kb1—c1 folgt 7. Da4—a3) und geht in allen Varianten verloren. Wäre in dieser Position Weiß am Zuge, so würde er durch Da4—e4† und nachher auf a8† das fehlende Tempo gewinnen.

6.

Tb2—h2

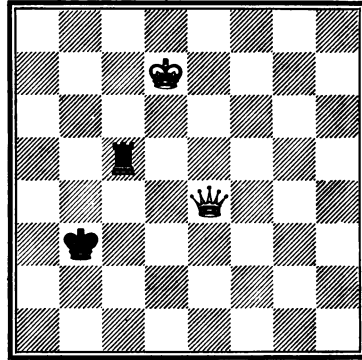
Oder 6. . . ., Tb2—f2; 7. Da4—b5†, Kb1—c1; 8. Db5—d3. Analoge Wendungen ergeben sich, wenn der Turm auf der b-Linie bleibt.

Nach J. Berger.



Weiß gewinnt.

Nach Philidor.



Weiß gewinnt.

7. Da4—b5† Kb1—a1
8. Db5—a6† Ka1—b1
9. Da6—b6† Kb1—a2
10. Db6—a7† Ka2—b1
11. Da7—b8† und gewinnt den Turm.

1. Df4—f5† Ke6—e7

2. Ke4—e5 Td6—d7!

Am besten. Wenn 2. . . ., Td6—d2, so 3. Df5—g5†, und wenn 2. . . ., Td6—d1, so 3. Df5—g5†, Ke7—f8!; 4. Dg5—f4†, Kf8—e7!; 5. Df4—h4†, Ke7—f8; 6. Dh4—b4†. Zieht aber der

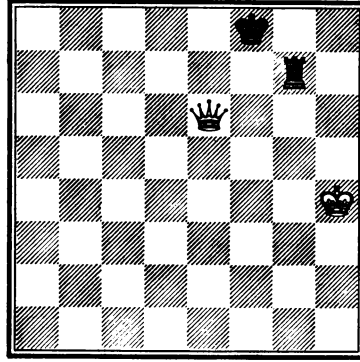
11. Dc3—b4, Kd7—c7, c8 (11....., Kd7—d8; 12. Ke5—e6 u. s. w.);
 12. Db4—c4†, K—d8; 13. Ke5—e6 u. s. w. wie oben gezeigt.

e) 8....., Ke7—e8; 9. Dc5—b5† u. s. w. siehe a) und b).

Remis kann das Spiel nur werden, wenn die schwächere Partei am Zuge ist und Gelegenheit hat, ewiges Schach zu geben, bzw. nach Aufopferung des Turmes patt wird. Siehe z. B. nebenstehendes Diagramm.

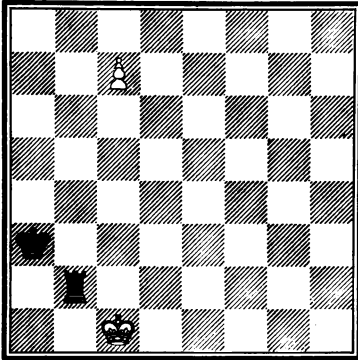
Der Turm geht auf h7, g7, f7 fortwährend Schach; geht der König nach g6 oder f6, so folgt Th6† resp. Tg6†, betritt der König aber die e-Linie, so kommt Te7.

Ponziani 1782.



Schwarz am Zuge macht remis.

Von E. B. Cook.



Schwarz am Zuge macht remis.

Auf einer solchen Feinheit beruht auch die Lösung der nebenstehenden Studie.

Schwarz am Zuge macht remis durch Tb2—b4!. Zieht Weiß nun in die Dame, so folgt Tb4—c4† und Schwarz wird patt.

4. Dame gegen Turm und Bauer.

Turm und Bauer sind in vielen Fällen imstande, gegen die Dame allein remis zu machen, vorausgesetzt, daß sie sich in gedeckter

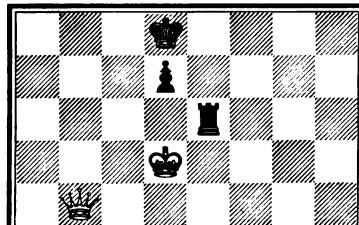
Stellung neben ihrem Könige befinden. Ein Gewinn ist nur dann möglich, wenn der Bauer erobert werden kann. Die richtige Behandlung dieses Endspiels ist meist sehr schwierig und erst in neuerer Zeit sind die Untersuchungen hierüber, vor allem durch die Arbeiten von Kling und Horwitz sowie von Guretzky-Cornitz, endgiltig abgeschlossen worden.

Folgende Regeln lassen sich aufstellen:

1. Gegen Turm und einen Mittelbauer gewinnt die Dame nur, wenn letzterer sich auf der 3. oder 4. Reihe befindet.

1. Db4—b8† Kd8—e7

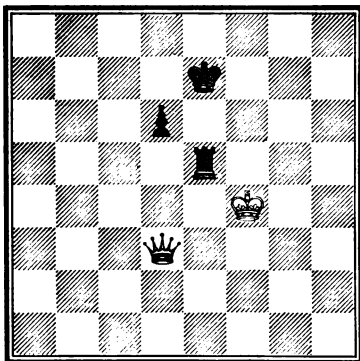
Nach Philidor.



Remisstellung.

2. Db8—g8 Te6—c6
 3. Kd5—e5 Tc6—e6†
 4. Ke5—d5 und weder kann der weiße König die
 6. Linie überschreiten, noch sind die schwarzen Steine zu trennen.

Nach Philidor.



Weiß gewinnt.

1. Dd3—h7† Ke7—e6
 Auf 1., Ke7—e8, f8, f6
 folgt 2. Dh7—c7 resp. d7 und
 auf 1., Ke7—d8 kommt 2.
 Dh7—f7, Kd8—c8 (2., Te5—c5);
 3. Df7—e6, Kd8—c7; 4. De6—
 e7†, Kc7—c6; 5. De7—d8 u. s. w.)
 3. Df7—a7, Kc8—d8; 4. Da7—b8†,
 Kd8—d7; 5. Db8—b7†, Kd7—d8;
 6. Db7—c6, Kd8—e7; 7. Dc6—c7†,
 Ke7—e6; 8. Dc7—d8, Te5—f5†;
 9. Kf4—g4, Tf5—e5; 10. Dd8—
 e8†, Ke6—d5; 11. De8—c8 u. s. w.
 2. Dh7—c7 Te5—c5
 3. Dc7—d8

Auf diese Stellung hat Weiß zu spielen: der König wird nun
 vor seinen Bauer getrieben.

3. Tc5—e5
 4. Dd8—e8† Ke6—d5
 Auf 4., Ke6—f6 wird der Gewinn durch 5. De8—d7 erzwungen.
 5. De8—c8 Te5—e4†

Auf andere Züge gewinnt Weiß etwas schneller, z. B. 5.,
 Kd5—d4; 6. Dc8—c6, Te5—d5; 7. Kf4—f3!, Kd4—e5! (Td5—f5†?;
 8. Kf3—g4, Tf5—d5; 9. Kg4—f4); 8. Dc6—c3†, Ke5—f5!; 9.
 Dc3—c4, Td5—e5!; 10. Dc4—f7†, Kf5—g5; 11. Df7—d7 und er-
 obert den Bauer.

6. Kf4—f5 Te4—e5†

Mit 6., Kd5—d4; 7. Dc8—c6, d6—d5 bringt Schwarz
 zwar den Bauer einen Schritt vor, verliert aber dann durch 8.
 Dc6—c2, weil der Turm wegen des Schachs auf a4 nicht nach e8
 ziehen darf. Diese Pointe fällt beim Läufer- und Springer-
 bauern weg, weswegen das Spiel bei denselben remis bleibt.

7. Kf5—f6 Te5—e4
 8. Dc8—f5† Te4—e5
 9. Df5—d3† Kd5—c5
 10. Dd3—d2 Kc5—c6
 11. Dd2—d4 Kc6—d7

Oder 11., Kc6—c7; 12. Dd4—a4, Te5—c5! (wenn Kc7—b6,
 so 13. Da4—c2, Te5—c5; 14. Dc2—d3, Kb6—c7; 15. Dd3—h7†,
 Kc7—c6; 16. Kf6—e7); 13. Da4—a7†, Kc7—c6; 14. Kf6—e7
 u. s. w. Auch diese Züge wären bei Läufer- oder Springerbauern
 nicht möglich.

- | | |
|-------------|---------|
| 12. Dd4—c4 | Te5—c5! |
| 13. Dc4—f7† | Kd7—c6 |
| 14. Kf6—e7! | |

Endlich ist es dem Könige gelungen, hinter den Bauer zu kommen, und hiermit ist der Gewinn erreicht.

- | | |
|-------------|------------------------------|
| 14. | Tc5—e5† |
| 15. Ke7—d8 | Te5—c5 |
| 16. Df7—d7† | Kc6—d5 |
| 17. Kd8—e7 | Tc5—c6 |
| 18. Dd7—f5† | Kd5—c4 |
| 19. Ke7—d7 | Tc6—c5 |
| 20. Df5—e4† | und der Bauer geht verloren. |

Sind die Mittelbauern über die 4. Linie vorgerrückt, so kann die Dame im allgemeinen nicht gewinnen, weil sie nach weiterem Vorgehen des Bauern (was nicht zu verhindern ist) nicht mehr von unten aus eingreifen kann.

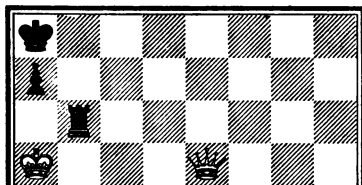
2. Turm und Läufer- oder Springerbauer machen das Spiel stets unentschieden, der Grund hierfür ist bereits bei der Bemerkung zum 6. Zuge des vorigen Endspiels ausgesprochen worden.

3. Der Turmbauer verliert auf seinem 2., 4. und 5. Felde.

- | | |
|------------|--------|
| 1. De5—d5† | Ka8—b8 |
| 2. Dd5—d7 | Kb8—a8 |

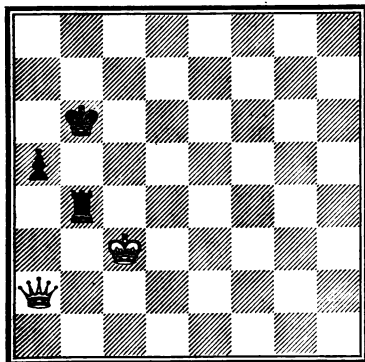
Auf andere Züge gewinnt Weiß den Turm oder den Bauer.

- | | |
|------------|--------------|
| 3. Dd7—c8† | Tb6—b8 |
| 4. Dc8—c6† | und gewinnt. |



Weiß gewinnt.

Von B. v. Guretzky-Cornitz.



Weiß gewinnt.

- | | |
|------------|---------|
| 1. Da2—d5 | Kb6—a6! |
| 2. Dd5—c6† | Ka6—a7 |
- Oder 2., Tb4—b6; 3. Dc6—
a8†, Ka6—b5; 4. Kc3—b3 u. s. w.

- | | |
|-----------|---------|
| 3. Kc3—d3 | Tb4—b6! |
|-----------|---------|

Verhältnismäßig am besten.

- | | |
|-------------|---------|
| 4. Dc6—c7† | Ka7—a6 |
| 5. Dc7—c8† | Ka6—a7 |
| 6. Kd3—c4 | Tb6—b7 |
| 7. Dc8—d8 | Ka7—a6 |
| 8. Dd8—a8† | Ka6—b6 |
| 9. Kc4—b3 | Tb7—a7! |
| 10. Da8—b8† | Kb6—a6 |

Auf 10., Ta7—b7 folgt.

- | | |
|----------------------------------|---------------|
| 11. Db8—d6†, Kb6—b5; 12. Dd6—d3† | nebst Kb3—a4. |
|----------------------------------|---------------|

11. Kb3—a4 und gewinnt.

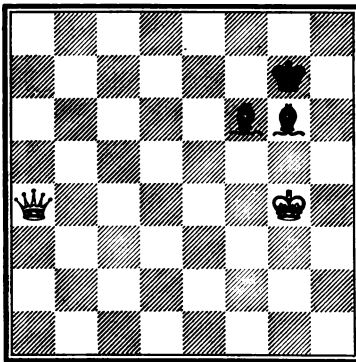
Steht aber der Turmbauer auf dem 3. oder 6. Felde, so ist das
v. d. Lasa. VI. Auf.

Spiel remis, weil dann die entscheidenden Damenschachs auf a8 bzw. a1 unmöglich sind.

Gegen Turm und zwei oder mehr Bauern kann die Dame nur noch in ganz außergewöhnlichen Stellungen gewinnen.

5. Die Dame gegen zwei leichte Figuren.

Der Fall, daß zwei leichte Offiziere allein gegen die einzelne Dame übrig bleiben, tritt in der praktischen Partie ziemlich selten ein; meist werden auf beiden Seiten noch Bauern vorhanden sein. Es wird dann fast immer die Partei siegen, welche die Dame hat. Sind jedoch keine Bauern mehr auf dem Brett, so können sich in vielen Fällen die beiden kleinen Figuren gegen die Dame halten, nämlich dann, wenn sie imstande sind, die Annäherung des feindlichen Königs zu verhindern.



Remisstellung.

A) Die beiden Läufer nehmen am besten eine Stellung nebeneinander, dicht vor ihrem Könige ein, wie in der nebenstehenden Position.

1. Da4—d7† Kg7—g8
aber nicht Lg6—f7, denn dieses würde die Annäherung des weißen Königs zulassen und damit das Spiel für Schwarz verloren machen; z. B. 1., Lg6—f7; 2. Kg4—f5, Lf6—c3; 3. Dd7—c7, Lc3—a1; 4. Dc7—a7, La1—c3; 5. Da7—g1†, Kg7—h7; 6. Dg1—h2†, Kh7—g8; 7. Dh2—b8†, Kg8—h7; 8. Db8—c7 und gewinnt.

2. Dd7—e6† Kg8—g7
3. Kg4—f4 Lg6—h7
4. De6—d7† Kg7—g6
5. Dd7—e8†

Oder 5. Kf4—g4, Lh7—g8; 6. Dd7—f5†, Kg6—g7; 7. Kg4—h5, Lg8—f7†; 8. Kh5—g4, Lf7—g6 und Weiß kann nichts erreichen.

5. Kg6—g7
6. Kf4—g4 Lh7—g6
7. De8—e6 Lg6—h7
8. De6—d7† Kg7—g6
9. Dd7—e8† Kg6—g7
10. Kg4—h5 Lh7—f5
11. De8—a4 Lf5—g6†

Das Spiel bleibt unentschieden.

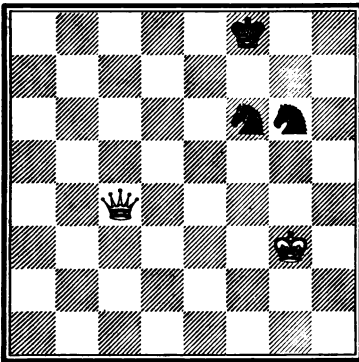
B) Zwei Springer sind dann am besten geeignet durch Fernhaltung des feindlichen Königs remis zu machen, wenn sie nebeneinander bei ihrem Könige stehen. Ungünstiger für

die Verteidigung sind solche Stellungen, wo die Springer einander decken, wie z. B. die nebenstehende.

1. Ke4—d4 Kb3—b2
2. Dd5—b7† Kb2—c2

Schwarz vermeidet es möglichst lange, sich in eine Ecke oder überhaupt an den Rand zu begeben, weil nach eventueller Pattsetzung des Königs die Springer ziehen müssen und dabei verloren gehen.

v. Bilguer, Handbuch.



Remisstellung.

4. De6—d6 Kg7—f7
5. Dd6—d5† Kf7—g7

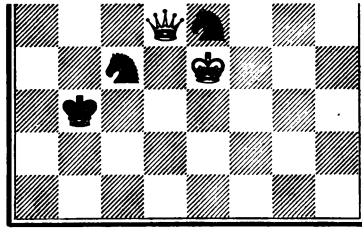
und das Spiel bleibt unentschieden, denn auf 6. Kg4—g5 würde Schwarz Sf8—h7† spielen und im nächsten Zuge die Dame gewinnen.

In der nebenstehenden Position macht Schwarz durch 1., Ka4—a5 remis, verliert aber auf 1., Ka4—a3?, weil dann der König patt gesetzt wird und die Springer ihre Deckung aufgeben müssen.

2. Db1—b5 Ka3—a2
3. Db5—b4 Ka2—a1
4. Db4—d2 Ka1—b1
5. Dd2—f2 Kb1—c1
6. Df2—e2 u. s. w.

C) Die Verteidigung von Läufer und Springer gegen die Dame hat wegen der ungleich-

Nach Lolli.



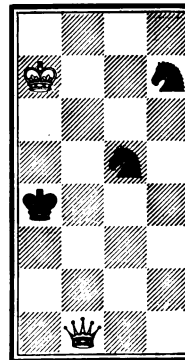
Weiß gewinnt.

3. Db7—b5 Kc2—d1
4. Db5—b3† Kd1—e2
5. Db3—g3 Ke2—f1
6. Kd4—e4 Kf1—e2
7. Dg3—g2† Ke2—d1
8. Dg2—f2 Kd1—c1
9. Ke4—d4 Kc1—d1
10. Kd4—c3 und gewinnt.

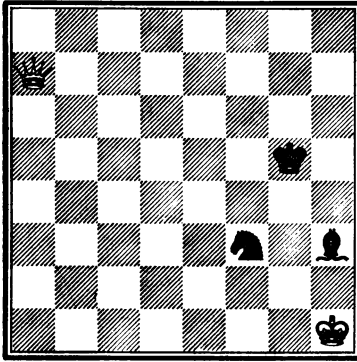
Günstig für die Verteidigung ist dagegen nebenstehende Position.

1. Dc4—e6 Kf8—g7
2. Kg3—f3 Sf6—h7!
3. Kf3—g4 Sh7—f8!

Dies ist besser als 3., Sh7—f6†, weil letzteres dem weißen Könige die Annäherung erleichtert.



Schwarz am Zuge.



Schwarz am Zuge. Remisstellung.

artigen Bewegung dieser kleinen Offiziere besondere Schwierigkeiten und wird, wie es scheint, in den meisten Fällen nicht durchzuführen sein, indessen gibt es auch hier Stellungen, in denen die Dame nicht gewinnen kann. (Siehe nebenstehendes Diagramm.)

Der weiße König bleibt hier in der Ecke eingeschlossen, indem Schwarz seinen Springer stets mit dem Könige deckt und nötigenfalls den Läufer auf den Feldern f1 und h3 hin und her bewegt.

Stets verloren sind, wie Berger nachweist, Positionen nach Art der folgenden:

1. Dg6—c6 Le7—b4 oder h4.

Auf 1., Kf8—f7 folgt 2.

Dc6—c4†, Kf7—f6; 3. Df4—h4†;

auf 1., Sg7—h5 folgt 2.

Dc6—h6†, Sh5—g7; 3. Dh6—

f4†; auf 1., Sg7—f5 oder e8

folgt 2. Dc6—f3 resp. —c8; auf

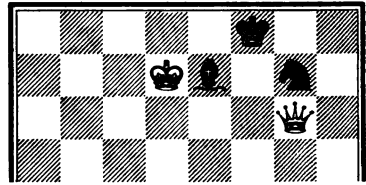
1., Le7—g5 oder a3 entscheidet

sofort 2. Dc6—c5† resp. —a8†.

2. Dc6—c8†

3. Dc8—c4† und gewinnt den Läufer.

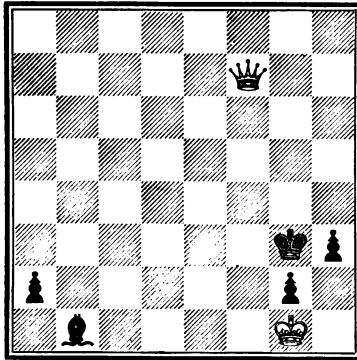
Wäre in obiger Stellung Schwarz am Zuge gewesen, so würde sich die Entscheidung nur etwas verzögert haben. Wir lassen uns auf diese der Analyse oftmals schwer zugänglichen Endspiele nicht weiter ein; sehr ausführlich werden dieselben in dem Berger'schen Werke „Theorie und Praxis der Endspiele“ behandelt.



Weiß gewinnt.

Kf8—f7

Von Kling und Horwitz.



Weiß am Zuge gewinnt.

6. Die Dame gegen eine leichte Figur mit Bauern.

Gegen eine leichte Figur allein erringt die Dame ohne Mühe den Sieg; auch dann, wenn erstere durch zwei oder drei vorgerückte Bauern unterstützt wird, kann die Dame bei günstiger Stellung ihres Königs meistens gewinnen.

Die Autorlösung der nebenstehenden Studie begann mit 1. Df7—c7†, noch schneller führt aber, wie Dr. Tarrasch gefunden hat, folgende Fortsetzung zum Ziele:

- | | |
|------------|--------|
| 1. Df7—f2† | Kg3—g4 |
| 2. Df2—f6 | Kg4—g3 |

Falls 2., Kg4—h5, so 3. Kg1—f2, Lb1—g6; 3. Df6—f3†, Kh5—g5; 4. Df3—d5† u. s. w., falls 2., Lb1—f5; 3. Df6—g7†, Kg4—h4! (3., Kg4—f4; 4. Dg7—d4†, K~; 5. Dd4—d2† resp. —f2† u. s. w.); 4. Dg7—e7†, Kh4—g3!; 5. De7—e1† u. s. w.

- | | |
|------------|--------|
| 3. Df6—g5† | Kg3—f3 |
| 4. Dg5—e5 | Kf3—g4 |

Auf 4., Lb1—e4 gewinnt 5. De5—f6† den a-Bauer.
5. Kg1—f2 und gewinnt.

Dritter Teil.

Der Turm gegen verschiedene Steine.

Das Spiel gegen die Dame von Turm oder von Turm und Bauern, sowie das von zwei Türmen gegen die Dame, haben wir bereits im vorigen Abschnitte erörtert.

I. Der Turm allein gegen verschiedene Steine.

1. Der Turm gegen eine einzelne leichte Figur.

A) Gegen einen Läufer.

Der Turm kann gegen den Läufer nur gewinnen, wenn der feindliche König eine Randstellung einnimmt, und der eigene ihm gegenüber auf einem dem Läufer nicht zugänglichen Felde die Opposition hat; außerdem muß der Läufer direkt oder indirekt bedroht sein. Am leichtesten ist der Gewinn, wenn der König in der Ecke von der Farbe seines Läufers steht oder dahin gedrängt werden kann. Da sich jedoch derartige Positionen im allgemeinen nicht erzwingen lassen, so ist das Spiel von Turm gegen Läufer an und für sich als remis anzusehen.

Folgende sehr instruktive Gewinnstellung rührt von Dr. H. v. Gottschall her:

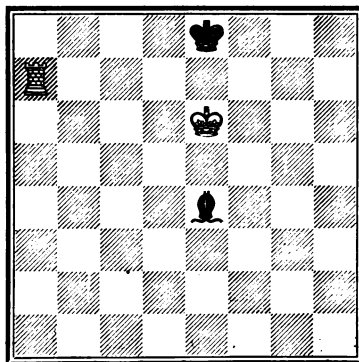
1. Ta7—e7† Ke8—d8 oder a

2. Ke6—d6

Der König hat jetzt unter den oben erwähnten Bedingungen die Opposition.

2. Le4—d3

Falls 4., Le4—c2, so 3. Te7—e2 und man gelangt nach wenigen Zügen zu derselben Stellung, zu der auch der Textzug führt. Über 2., Le4—a8 siehe unten α . Auf andere Züge würde der Läufer unter gleichzeitiger Mattdrohung angegriffen werden;



Weiß am Zuge gewinnt.

z. B. 2., Le4—g6; 3. Te7—g7, Lg6—h5; 4. Tg7—g8†, Lh5—e8;
5. Tg8—h8 u. s. w.

3. Te7—e3 Ld3—c4

Falls 3., Ld3—c2, so wiederum 4. Te3—e2, Lc2—d3;
5. Te2—d2 u. s. w. wie später im Text.

4. Td3—c3 Lc4—e2

5. Tc3—c2 Le2—d3

6. Te2—d2 Ld3—g6

Falls 6., Ld3—e4 oder —c4, so 7. Kd6—e5† resp. —c5†,
falls 6., Ld3—a6, so 7. Td2—a2, La6—b7; 8. Ta2—h2,
Kd8—e8; 9. Th2—h8† und gewinnt im nächsten Zuge den Läufer.

7. Td2—g2 Lg6—f7

8. Tg2—h2 Kd8—c8!

9. Th2—h8† Kc8—b7

10. Th8—h7 und gewinnt.

α) 2. Le4—a8

3. Te7—a7 La8—e4

4. Ta7—a4 Le4—b7

5. Ta4—h4 u. s. w.

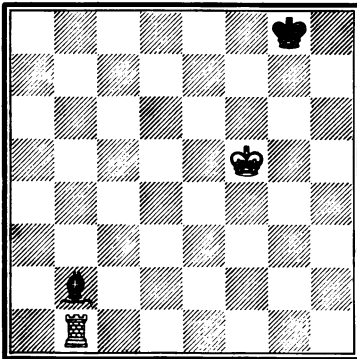
a) 1. Ke8—f8

2. Kc6—f6 Le4—f3!

Auf 2., Le4—a8 folgt 3. Te7—c7 und auf 2., Le4—g2;
3. Te7—e2, Lg2—f3; 4. Te2—f2, Lf3—a8 (auf 4., Lf3—e4
oder g4 greift der König mit Abzugsschach den Läufer an); 5.
Tf2—b2 und gewinnt; oder 4., Lf3—c6; 5. Tf2—c2 u. s. w.
wie später im Text.

3. Te7—e3 Lf3—g4!

Auf 3., Lf3—a8 kommt 4. Te3—b3.



Schwarz am Zuge. Remissetung.

4. Te3—g3 Lg4—e2

5. Tg3—g2 Le2—f3

6. Tg2—f2 Lf3—c6!

7. Tf2—c2 Lc6—d7

8. Tc2—b2 Kf8—g8

9. Tb2—b8† Kg8—h7

10. Tb8—b7 und gewinnt.

Remis sind Randstellungen
wie die nebenstehende, bei Ponziani
vorkommende.

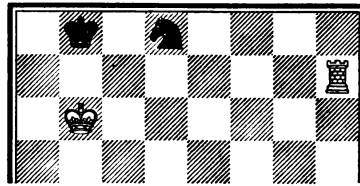
Schwarz zieht 1., Lb2—c3
oder —d4 und auf 2. Kg5—g6,
Kg8—f8; Weiß kann nun nicht
mehr gewinnen. Hätte Schwarz
jedoch den Läufer nach g7 oder

h8 gezogen, so würde 2. Kf5—g6 zum Gewinn führen, weil dann
nach Kg8—f8 der Läufer verloren geht.

B) Gegen einen Springer.

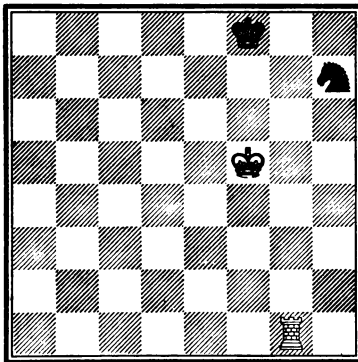
Der Springer hat bei der Verteidigung gegen den Turm einen etwas schwereren Stand als der Läufer, doch ist auch dieses Endspiel in der Regel als remis zu betrachten. Gewinnen kann die stärkere Partei dann, wenn sich der Springer entfernt von seinem Könige befindet, denn der Turm schneidet ihm in diesem Falle die Rückzugfelder ab, und er geht verloren. Ungünstig für die Verteidigung sind ferner im allgemeinen die Rand- und ganz besonders die Eckpositionen des Königs. In-
dessen lassen sich stets solche Randstellungen halten, in denen der Springer das Turmschach deckt und zugleich dem feindlichen Könige ein Feld abschneidet. Z. B.:

1. Th7—c7 Sd8—e6
2. Tc7—d7 Kb8—c8
3. Td7—e7 Se6—d8 u. s. w.



Remisstellung.

Von Kling und Horwitz.

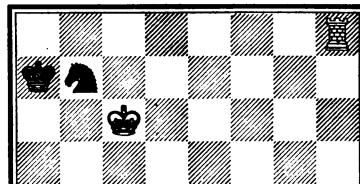


Weiß gewinnt.

Verloren ist dagegen folgende Position. (Siehe nebenstehendes Diagramm.)

1. Kf5—g6 Kf8—g8
2. Tg1—g2 Sh7—f8†
3. Kg5—f6† K~
4. Kf6—f7 und gewinnt.

Ein sehr ausführliches Beispiel liefert die nachstehende Stellung, die einer alten arabischen Handschrift, welche sich im Britischen Museum befindet, entstammt:



Schwarz am Zuge; Weiß gewinnt.

1. Sb7—a5†
2. Kc6—b5 Sa5—b7!

Auf 2., Sa5—b3 folgt
3. Th8—d8, Sb3—c1 oder —a1;
4. Td8—d2, S—b3; 5. Td2—d1
und der Springer wird vom Könige erobert.

3. Th8—f8!

Auf 3. Th8—h7 würde nach 3., Ka7—b8; 4. Kb5—b6, Sb7—d8 die oben gezeigte Remisposition entstehen.

3. Sb7—d6†
4. Kb5—c6 Sd6—c4

4., Sd6—b7 führt nach 5. Tf8—f7 zu einer unhaltbaren Eckposition. Auf 4., Sd6—e4 wird durch 5. Tf8—f7†, Ka7—b8! (5., Ka7—a6?; 6. Tf7—f4 u. s. w.); 6. Tf7—b7†, Kb8—a8 (6., Kb8—c8; 7. Tb7—e7, Se4—f6; 8. Te7—e6); 7. Tb7—b4, Se4—f6!; 8. Tb4—f4, Sf6—h5; 9. Tf4—f5, Sh5—g3 (9., Sh5—g7; 10. Tf5—f8†); 10. Tf5—f3, Sg3—e4; 11. Kc6—b6 der Gewinn erzwungen.

5. Tf8—d8! Sc4—e5†

Oder 5., Sc4—a5†; 6. Kc6—b5, Sa5—b7; 7. Td8—d7, Ka7—b8; 8. Kb5—b6, Kb8—a8; 9. Td7—h7 nebst Matt in zwei Zügen.

6. Kc6—c5 Ka7—b7

Der König verläßt nun allerdings die an und für sich ungünstige Randstellung, dies kann jedoch das Spiel nicht mehr retten, weil der Springer in allen Fällen verloren geht.

7. Td8—d5 Se5—g6

Auf 7., Se5—f3 entscheidet 8. Td5—f5, Sf3—h4 oder —d2; 8. Tf5—f6 resp. —f4, und auf 7., Se5—g4; 8. Kc5—d6, Sg4—e3!; 9. Td5—b5†, Kb7—a6 (9., Kb7—c8; 10. Tb5—c5†, Kc8—b7; 11. Kd6—e6, Kb7—b6; 12. Tc5—c3, Se3—c1; 13. Tc3—d3 u. s. w.); 10. Kd6—c5 u. s. w.

8. Kc5—d6 Sg6—f4

Wenn 8., Kb7—c8, so 9. Td5—f5, Sg6—h4!; 10. Tf5—f4, Sh4—g6 oder —g2; 11. Tf4—g4 resp. —e4 u. s. w.; wenn 8., Kb7—b6, so 9. Td5—d4 u. s. w.; wenn 8., Sg6—f8, so 9. Td5—g5 u. s. w.; wenn 8., Sg6—h8, so 9. Kd6—e6 u. s. w.; wenn 8., Sg6—h4, so 9. Td5—h5, Sh4—g6!; 10. Th5—h7†, K~; 11. Th7—f7 u. s. w.

9. Td5—d2 Kb7—b6

Auch die Springerzüge helfen nichts, z. B. 9., Sf4—g6; 10. Td2—f2 u. s. w.; oder 9. Sf4—h5 oder —h3; 10. Kd6—e5 u. s. w. und der Springer wird erobert.

10. Kd6—e5 Sf4—g6†

11. Ke5—f6 Sg6—f4

Wenn 11., Sg6—f8, so 12. Kf6—f7, Sf8—h7; 13. Td2—g2 u. s. w., wenn 11., Sg6—h4; 12. Td2—f2 u. s. w.

12. Kf6—f5 Sf4—h5(h3)

13. Td2—g2 und gewinnt.

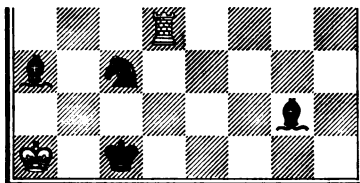
2. Der Turm gegen mehrere leichte Offiziere.

Turm gegen zwei leichte Offiziere ist selbstverständlich remis. Hat sich der Turm gegen drei leichte Offiziere zu verteidigen, so wird er fast immer remis machen können, wenn sich unter denselben zwei Springer befinden, weil nach Abtausch von Turm gegen Läufer nn nicht mehr das Matt erzwungen werden kann. Zwei Läufer und Springer gewinnen im allgemeinen gegen den Turm, jedoch ist

hier mitunter die Möglichkeit einer Pattwendung durch Opfer des Turms gegeben, in dem Momente, wo sein König in einer Ecke eingeschlossen ist. (Siehe nebenstehendes Diagramm).

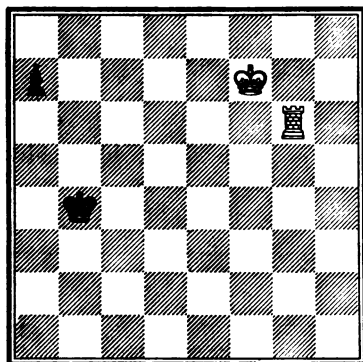
Weiß am Zuge erzwingt das Remis durch 1. Td4—d2 nebst Td2—c2†.

Von Kling und Horwitz.



3. Der Turm gegen Bauern.

Der Turm vermag, wenn er von seinem Könige nicht unterstützt wird, selbst gegen einen Bauern nicht immer zu gewinnen, auch wenn dieser sich noch auf seinem Anfangsfelde befindet. Unter Mitwirkung des Königs jedoch wird der Turm in der Regel gegen drei verbundene Bauern noch gewinnen und gegen vier remis machen.



Schwarz am Zuge macht remis.

1. a7—a5
2. Kf7—e6 a5—a4
3. Ke6—d5 a4—a3
4. Tg6—a6 Kb4—b3
5. Kd5—d4 a3—a2
6. Kd4—d3 Kb3—b2

Remis.

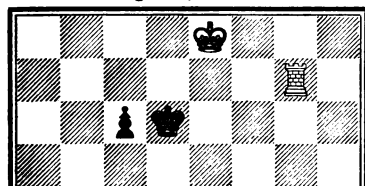
In der nebenstehenden besonders günstigen Stellung gewinnt der Bauer (am Zuge) sogar:

1. e3—e2
2. Tg5—f5† Kf6—e6
3. Tf5—f8 Ke6—e7! und Schwarz gewinnt.

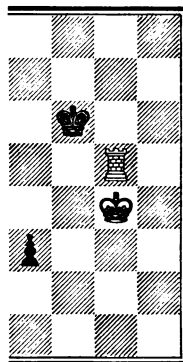
Ständen sämtliche Steine eine Reihe weiter nach rechts, so wäre ein Patt möglich, wie es die S. 399 angeführte Studie von Cook zeigt.

Mitunter kann der König, obgleich hinter dem feindlichen Bauern befindlich, dennoch entscheidend eingreifen:

v. Bilguer, Handbuch.



Weiß am Zuge gewinnt.



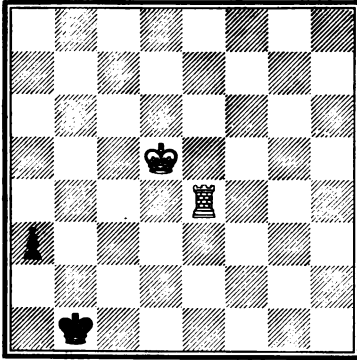
1. Tg7—g5! c6—c5
- Wenn 1., Kd6—e6, so
2. Ke8—d8, Ke6—d6; 3. Kd8—c8, c6—c5; 4. Kc8—b7, c5—c4; 5. Kb7—b6 und Weiß gewinnt durch Tg5—c5 den Bauer.
 2. Ke8—d8 c5—c4

3. Kd8—e8! Kd6—c6
 Bei 3., c4—c3 geht der Bauer durch 4. Tg5—g3, c3—c2;
 5. Tg3—c3 verloren.

4. Ke8—e7 Kc6—b6

5. Ke7—d6 nebst Tg5—c5 und gewinnt.

Wäre Schwarz am Zuge gewesen, so hätte Weiß nicht gewinnen können.



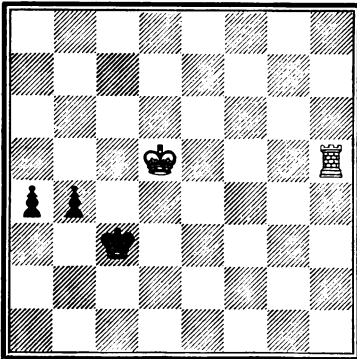
Weiß am Zuge gewinnt.

Wenn es sich aber nicht um einen Eckbauer handelt, so führt die analoge Stellung nur zum Remis (siehe S. 407 oben).

Zwei verbundene, auf die sechste Reihe vorgerückte Bauern können oft, sogar ohne Unterstützung durch ihren König, gegen den Turm gewinnen.

Schwarz am Zuge gewinnt in nebenstehender Stellung durch 1., a3—a2; 2. Te7—a7, b3—b2.

Nach Kling und Horwitz.



Remisstellung.

In der nebenstehenden Stammaschen Position gelangt der Bauer zur Dame, kann aber trotzdem den Verlust nicht abwenden.

1. Kd5—c4 a3—a2

2. Kc4—b3 a2—a1S†

Wegen der Mattdrohung kann Schwarz keine Dame nehmen.

3. Kb3—c3 Sa1—c2

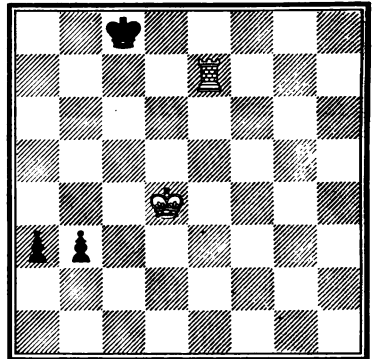
Auf 3., Kb1—a2 folgt Te4—b4.

4. Te4—e2 Sc2—a3

Auf 4., Sc2—a1 entscheidet

5. Te2—h2.

5. Kc3—b3 und gewinnt.



Stehen die Bauern jedoch erst auf der fünften Reihe, so können sie, wenn ihr König in der Nähe ist, remis machen. (Siehe nebenstehendes Diagramm.)

1. Th5—h3† Kc3—b2!

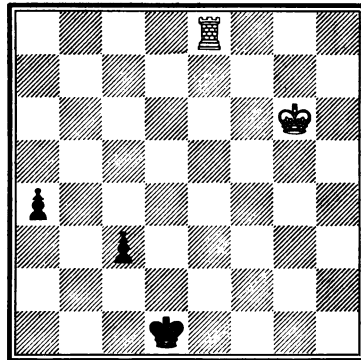
Stärker als 1., Kc3—c2, worauf Weiß mit 2. Kd5—c4, b4—b3!; 3. Th3—h2†, Kc2—c1; 4. Kc4—c3, Kc1—b1; 5. Th2—g2!; Kb1—a1; 6. Tg2—g4, b3—b2; 7. Tg4×a4†, Ka1—b1; 8. Ta4—b4 gewinnt.

- | | |
|-----------------|---------|
| 2. Kd5—c4 | b4—b3 |
| 3. Th3—h2† | Kb2—a3 |
| 4. Kc4—c3 | b3—b2 |
| 5. Kc3—c2! | Ka3—a2 |
| 6. Th2—h1 | a4—a3 |
| 7. Th1—g1 | b2—b1D† |
| 8. Tg1×b1 patt. | |

Auch zwei unverbundene Bauern haben, wenn sie weit vorgerückt und von ihrem Könige unterstützt sind, gute Chancen gegen den Turm. Interessant ist folgende Stellung von J. Berger:

- | | |
|------------|------------|
| 1. | a4—a3! |
| 2. Te8—d8† | Kd1—c1, c2 |
| 3. Td8—a8 | K—b2 |
| 4. Ta8—b8† | Kb2—a1! |

Wie C. Kockelkorn nachweist, steht Weiß nach 4., Kb2—c1 ein feines Remis zu Gebote: 5. Tb8—a8, c3—c2; 6. Kg6—f5!, Kc1—d1!; 7. Ta8—d8†, Kd1—e1; 8. Td8—e8†, Ke1—f1; 9. Te8—h8!, a3—a2!; 10. Th8—h1†, Kf1—e2; 11. Th1—a1, Ke2—d3; 12. Kf5—f4!, Kd3—c3; 13. Kf4—e3, Kc3—b2; 14. Ke3—d2 und wenn der König den Turm nimmt, so wird er patt gesetzt.

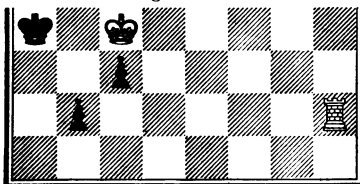


Schwarz am Zuge gewinnt.

- | | |
|------------|---------------------|
| 5. Tb8—c8 | a3—a2 |
| 6. Kg6—f5! | Ka1—b2 |
| 7. Tc8—b8† | Kb2—a3 |
| 8. Tb8—a8† | Ka3—b3 |
| 9. Ta8—b8† | Kb3—c4 und gewinnt. |

Befindet sich der feindliche König in einer Randstellung und steht der eigene König ihm gegenüber, so vermag der Turm auch gegen sehr weit vorgeschrittene Bauern meist die Partie zu halten bzw. zu gewinnen.

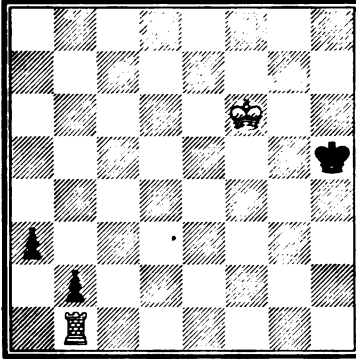
Von Kling und Horwitz.



Weiß am Zuge gewinnt.

- | | |
|-----------|---------------------------------|
| 1. Th2—h8 | Ka4—a5 |
| 2. Kc4×c3 | b2—b1S† |
| 3. Kc3—b2 | Sb1—d2 |
| 4. Th8—h4 | und der Springer geht verloren. |

Von Kling und Horwitz.



Weiß am Zuge. Remisstellung.

1. Kf6—f5 Kh5—h4
2. Kf5—f4 Kh4—h3
3. Kf4—f3 Kh3—h2
4. Kf3—e3 Kh2—g2

Auf 4., Kh2—h3 folgt wieder Ke3—f3 und auf 4., Kh2—g3; 5. Tb1—g1†, Kg3—h2; 6. Tg1—b1.

5. Ke3—d3 Kg2—f3
6. Kd3—c2 u. s. w.

Drei verbundene Bauern, welche bereits die Mitte des Brettes überschritten haben und von ihrem Könige geführt werden, machen

selbst dann noch gegen den Turm remis, wenn sein König in der Nähe ist.

1. Tf1—f2 Kg5—g6
2. Kg3—f4 Kg6—f6

Schwarz muß sich vorfolgender Wendung in Acht nehmen: 2., Kg6—h5; 3. Tf2—d2, Kh5—h4? (3., Kh5—g6 ist der richtige Zug); 4. Td2—d6, Kh4—h5; 5. Td6—e6, h3—h2; 6. Te6—e8 und gewinnt.

3. Tf2—e2 Kf6—f7
4. Te2—e5

Auf 4. Kf4 × f5 folgt g4—g3.

4. Kf7—g6
5. Te5—e6† Kg6—g7
6. Te6—d6

Oder 6. Kf4—g5, h3—h2!; 7. Te6—e7†, Kg7—f8; 8. Te7—h7, g4—g3; 9. Kg5—f6, Kf8—g8; 10. Th7—h3, f5—f4 (wenn 10., g3—g2, so 11. Th3—g3†, Kg8—f8; 12. Tg3—a3, Kf8—e8; 13. Kf6—e6 u. s. w.); 11. Th3—h5, f4—f3; 12. Th5—g5†, Kg8—f8; 13. Tg5—h5, Kf8—e8; 14. Kf6—e6 und Weiß hält remis.

6. Kg7—f7
7. Td6—h6 Kf7—g7
8. Th6—h5

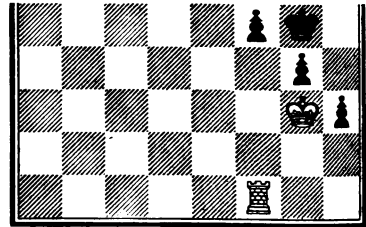
Auf 8. Kf4—g5 folgt f5—f4.

8. Kg7—g6
9. Th5—g5† Kg6—h6
10. Th5—h8

Den f-Bauer darf Weiß natürlich wegen h3—h2 nicht nehmen.

10. Kh6—h7

v. Bilguer, Handbuch.

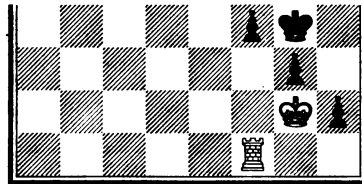


Remisstellung.

11. Tg8—d8 Kh7—g6
 12. Td8—d6† Kg6—f7

Remis.

Ständen die Bauern sämtlich eine Reihe zurück, so würde Weiß gewinnen, weil dann der Zug h4—h3 nicht dieselbe Wirkung hat, wie h3—h2; dagegen gewinnt Schwarz im Anzuge, wenn die Bauern noch eine Linie weiter vorgerückt sind; siehe z. B. nebenstehendes Diagramm.



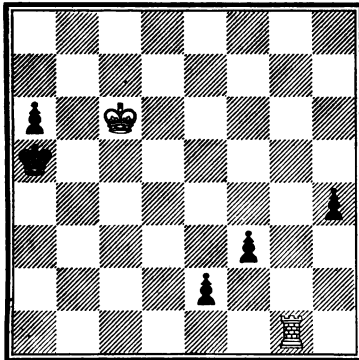
Schwarz am Zuge gewinnt.

1. f4—f3†
 2. Tf1 × f3
 Oder 2. Kg2—h1, g3—g2†;
 3. Kh1 × h2, g2 × f1S† oder L
 und gewinnt.

2. h2—h1D†
 3. Kg2 × h1 Kg4 × f3 und gewinnt.

Der Turm kann unter Umständen gegen König und vier Bauern, wenn letztere nicht sämtlich verbunden sind, remis erreichen. Es spielt natürlich in allen derartigen Endspielen die Stellung der beiden Könige die Hauptrolle.

Von Kling und Horwitz.



Weiß am Zuge macht remis.

1. Kc6—c5 Ka5—a4
 2. Kc5—c4 Ka4—a3
 3. Kc4—c3 Ka3—a2
 4. Tg1—e1 a6—a5
 5. Kc3—d3

Dieser Zug wäre auch auf
 4., h4—h3 geschehen.

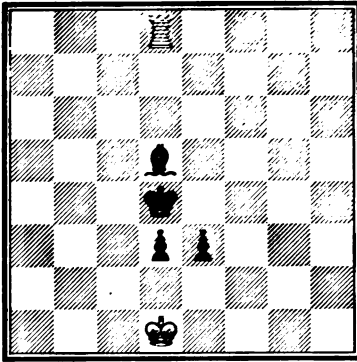
5. Ka2—b2
 6. Kd3—e3 a5—a4
 7. Ke3 × f3 a4—a3

und das Spiel wird remis.

4. Der Turm allein gegen eine leichte Figur und Bauern.

A) Gegen Läufer mit Bauern.

Das Spiel von Läufer und einem Bauern gegen den Turm ist in der Regel remis; Fälle, in denen die eine oder andere Partei gewinnen kann, sind als Ausnahmen zu betrachten. Auch gegen Läufer und zwei Bauern wird der Turm meist remis machen, am leichtesten, wenn die Bauern nicht verbunden sind. Zwei verbundene und auf die sechste Linie vorgerückte Bauern erzwingen



Weiß am Zuge. Schwarz gewinnt.

jedoch manchmal bei günstiger Postierung ihres Läufers selbst dann den Sieg, wenn der feindliche König ihnen gegenübersteht.

1. Kd1—e1 Kd4—c5

2. Td8—c8†

Es drohte 2., d3—d2†
nebst Ld5—b3†.

2. Kc5—b4

3. Tc8—b8† Kb4—c3

4. Tb8—c8† Ld5—c4 und
gewinnt.

Durch besondere Feinheit zeichnet sich die nebenstehende Steinitz'sche Studie aus.

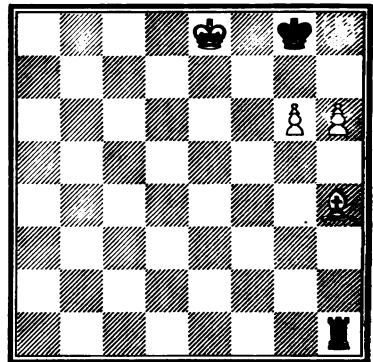
1. h6—h7† Kg8—g7

2. h7—h8D†! Kg7×h8

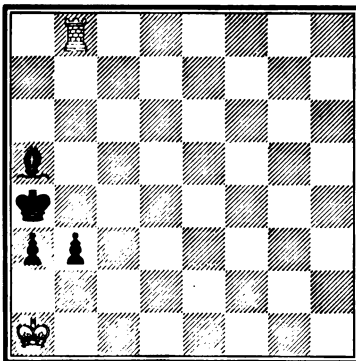
3. Ke8—f7! Th1—f1†

Den Läufer darf der Turm natürlich nicht nehmen.

4. Lh4—f6† und gewinnt.



Weiß am Zuge gewinnt.



Weiß am Zuge macht remis.

Doch gelingt es dem Turm mitunter auch in Stellungen dieser Art noch die Partie zu halten; z. B.: (siehe nebenstehendes Diagramm.)

1. Tb8—a8 Ka4—b5

2. Ta8—b8† Kb5—c4

3. Tb8—a8! Kc4—b5

3., La5—c3† nebst a3—a2† nutzt nichts, weil der Turm dann den a-Bauern schlägt.

4. Ta8—b8† La5—b6

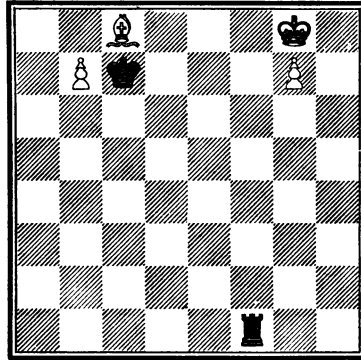
5. Tb8—a8 u. s. w. Der Turm

hält sich nun immer auf der a-Linie, um nötigenfalls den a-Bauern schlagen zu können.

Leichteres Spiel hat der Turm gegen getrennte Bauern, doch sind auch diese oftmals nicht mehr aufzuhalten. Ein interessantes Beispiel hierfür liefert der Schluß einer im Wiener Schachklub gespielten Partie.

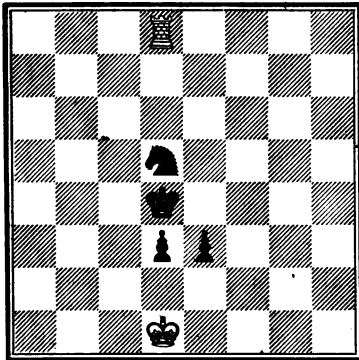
Weiß am Zuge gewann durch 1. Kg8—h7, Tf1—h1†; 2. Kh7—g6, Th1—g1†; 3. Kg6—f7!, Tg1—f1†; 4. Lc8—f5!, denn wenn der Turm den Läufer nimmt, so folgt Kf7—g6 und wenn der Turm nach g1 zurückgeht, so entscheidet Lf5—g6.

In Verbindung mit drei Bauern gewinnt der Läufer im allgemeinen.



B) Gegen Springer und Bauern.

In Verbindung mit einem oder zwei Bauern macht der Springer in der Regel gegen den Turm remis, nur daß er, auch bei weit vorgerückten Bauern, seltener Gewinnchancen hat als dies beim Läufer der Fall war.



Remisstellung.

Während in der analogen Position (siehe Diagramm nebenan) der Läufer gewann (siehe S. 414), muß sich der Springer mit Remis begnügen, gleichviel ob Weiß oder Schwarz am Zuge ist.

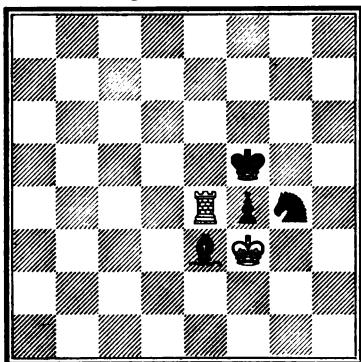
1. d8—d2
2. Kd1—e2 Kd4—c4
3. Td8—c8† Kc4—b3
4. Tc8—d8 und das Spiel bleibt unentschieden.

Gewinnen können Springer und Bauern meist nur dann, wenn der feindliche König weit entfernt ist.

5. Der Turm allein gegen zwei leichte Figuren und Bauern.

Zwei leichte Figuren und zwei Bauern gewinnen im allgemeinen ohne Mühe gegen einen Turm, ist aber nur ein Bauer vorhanden, so werden zwei Springer nur Remis erreichen, weil sich der Turm dann gegen den Bauer opfern kann; Läufer und Springer, sowie zwei Läufer (letzteres ist hier die stärkste Vereinigung der leichten Figuren) gewinnen regelmäßig, wenn es sich nicht um einen Turmbauern

v. Bilguer, Handbuch.



Schwarz gewinnt.

1. Kh4—g3

2. Tb2—g2† Kg3—f3

3. Tg2—e2!

Wenn 3. Tg2—e2, so 3., Lf4—e3†; 4. Kg1—f1, Ld5—c4;

5. Kf1—e1, Le3—g1 u. s. w.

3. Kf3—e4

4. Tc2—e2†

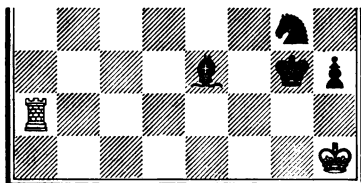
Wenn 4. Tc2—b2, so 4., Ke4—d3; 5. Tb2—e2, Kd3—c3 und gewinnt.

4. Ke4—d3

5. Te2—b2 Kd3—c3

6. Tb2—e2 Kc3—b3

und Schwarz gewinnt.



handelt, in welchem Falle mitunter Remischancen für die schwächere Partei bestehen.

1. Te4—a4 Sg4—e5†

2. Kf3—e2 Le3—c5

3. Ta4—a5 f4—f3†

4. Ke2—f1 Lc5—d4

5. Ta5—a4 Kf5—e4

6. Ta4—a2 Se5—g4

7. Ta2—d2 Sg4—e3†

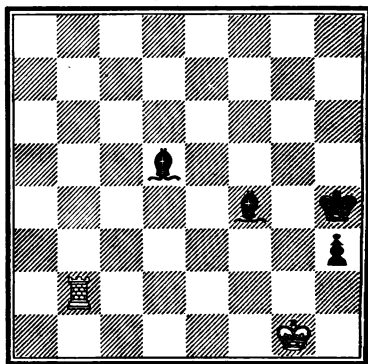
8. Kf1—f2 Se3—f5†

9. Kf2—f1 Sf5—g3†

10. Kf1—e1 Ld4—c3 und

gewinnt.

Von Kling und Horwitz.



Schwarz am Zuge gewinnt.

Remis ist dagegen nebenstehende Position, denn der Läufer ist nicht von der Farbe des Eckfeldes, und der Turm wird immer Gelegenheit haben, den Springer zu schlagen.

II. Der Turm in Verbindung mit Bauern gegen andere Steine.

1. Turm und Bauern gegen Turm mit oder ohne Bauern.

Diese Art von Endspielen kommt in der praktischen Partie sehr häufig vor, und die Theorie derselben ist daher für den Lernenden von ganz besonderer Bedeutung.

Hat die eine Partei Turm und Bauer, die andere den Turm allein, so ist der Gewinn für die erstere nur möglich, wenn der gegnerische König das Umwandlungsfeld des Bauern nicht einnimmt.

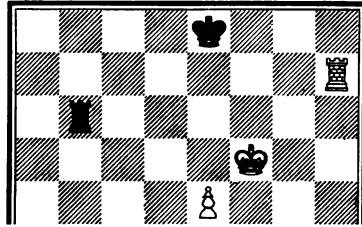
1. e4—e5 Tb6—a6
2. Th7—b7 Ta6—c6

Der Turm darf die sechste Linie erst dann verlassen, wenn der Bauer dieselbe betreten hat. (Siehe unten a.)

3. e5—e6 Tc6—c1
4. Kf5—f6 Tc1—f1†

und der Turm giebt nun solange Schach, bis der König sich soweit von seinem Bauern entfernt hat, daß der letztere erobert werden kann.

Von Philidor.



Remisstellung.

a

2. Ta6—a1?

Ein lehrreicher Fehler; der schwarze König wird nun vom Umwandlungsfelde weggedrängt.

3. Kf5—f6 Ta1—f1†

Hätten wir es mit einem Springerbauern in analoger Stellung zu thun, so würde der Turmzug nach a1 nichts geschadet haben, denn Schwarz könnte nun auf 3. Kh5—h6 3., Ta1—a6†; 4. g5—g6, Ta6—a8 spielen, und die Partie würde, wie leicht ersichtlich, remis bleiben.

4. Kf6—e6 Ke8—d8

Auf 4., Ke8—f8 folgt 5. Tb7—b8† nebst Ke6—e7 und auf 4., Tf1—d1 entscheidet 5. Tb7—b8†, Td1—d8; 6. Tb8×d8† nebst Ke6—f7.

5. Tb7—b8† Kd8—c7

6. Tb8—e8 Tf1—e1

7. Ke7—f7 Kc7—d7

Wenn 7., Te1—f1†, so 8. Kf7—e7 nebst e5—e6.

8. e5—e6† Kd7—c7

Nicht 8., Kd7—d6, wegen 9. Te8—d8† nebst e6—e7.

9. Kf7—e7!

Ein Fehler würde 9. e6—e7 sein: Schwarz macht dann durch Te1—f1† und eventuell Kc7—d7 remis.

9. Te1—e2

10. Te8—f8 Te2—e1!

11. Tf8—f2 Te1—e3

12. Tf2—c2† Kc7—b7

13. Ke7—d7 Te3—d3†

14. Kd7—e8 Td3—d1

15. e6—e7 †Td1—d3

16. Tc2—c4!

....

Das zum Gewinn führende Manöver, auf welches wir den Lernenden besonders aufmerksam machen.

17.

Td3—d1

18. Ke8—f7

Td1—f1†

19. Kf7—e6

Tf1—e1†

20. Ke6—d6

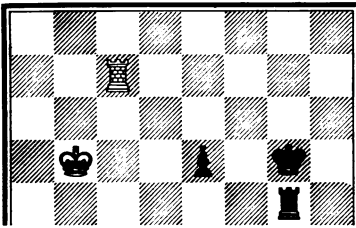
Te1—d1†

21. Kd6—e5

Td1—e1†

22. Tc4—e4 und gewinnt.

Instruktiv ist der Schluß einer Korrespondenzpartie zwischen Paris und Wien 1884/85.



Wien gewann nach 1. Tc7—e7 durch 1., Kg5—f6 (besser als Kg5—f4, worauf Weiß mit 2. Kb5—c4 Remischancen erhält); 2. Te7—e8, Tg4—d4; 3. Kb5—c5, Td4—d1; 4. Kc5—c4, Kf6—f5; 5. Kc4—c3, Kf5—f4; 6. Kc3—c2, Td1—d7 und Weiß gab die Partie auf. Hätte Weiß 1. Tc7—d7 gezogen, so würde 1.

Kg5—f4; 2. Kb5—c4, Kf4—e3†; 3. Kc4—c3, Tg4—d4 u. s. w. die Folge sein. Auf 1. Tc7—c1 gewinnt 1., Tg4—d4; 2. Kb5—c5, Td4—d3; 3. Tc1—g1†, Kg5—f4; 4. Tg1—f1†, Td3—f3; 5. Tf1—e1, e5—e4; 6. Kc5—d4, Tf3—d3† u. s. w.

Beim Turmbauern jedoch genügt die Thatsache, daß sein König das Umwandlungsfeld in Besitz hat, noch nicht zum Gewinn; nur wenn der führende König sich frei bewegen kann, gewinnt der Turmbauer regelmäßig.

1. Ta6—g6 Tg4—f4

2. Tg6—g1

2. Kh7—g7 scheidert an 2., Tf4—f7†; 3. Kg7—h8, Tf7—f8†; 4. Kh8—h7 (oder 4. Tg6—g8, Ke7—f7), Tf8—f7†; 5. Tg6—g7, Ke7—f8; 6. Kh7—h8, Tf7—f6 und der weiße König kann nie nach g8 oder g7 herangelangen, oder 6. Kh7—g6, Tf7—f1; 7. Tg7—a7, Tf1—g1†; 8. Kg6—f6, Kf8—g8 und das Spiel bleibt remis.

2.

Ke7—f7

3. Tg1—g7†

Kf7—f8!

4. Kh7—g6

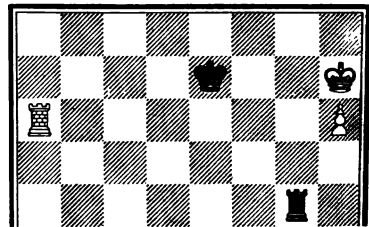
Tf4—g4†

5. Kg6—f6

Tg4 × g7

Remis.

Von Salvioli.



Remisstellung.

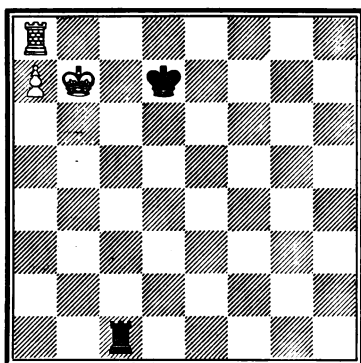
In nebenstehender Stellung da-
gegen gewinnt der Turmbauer.

1. Tc1—b1†
- Es drohte Turmopfer auf d8.
2. Kb7—a6 Tb1—a1†
3. Ka6—b6
3. Ka6—b5 ist wegen Kd7—c7

falsch.

3. Ta1—b1†
4. Kb6—c5 Tb1—a1
5. Ta8—h8!

Auch eine häufig anzubringende
Feinheit. Weiß gewinnt nun, da auf
Ta1×a7 der Turm verloren geht.



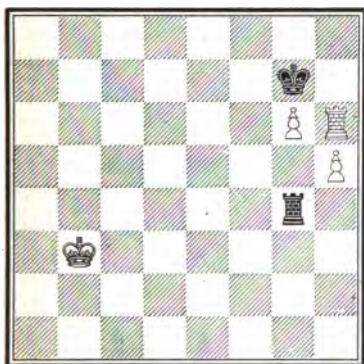
Turm und zwei Freibauern (Doppelbauern sind kaum stärker als
ein einzelner) gewinnen im allgemeinen gegen den Turm. Nur die
verbundenen Springer- und Turmbauern können bei besonders ungünstiger

Stellung des eigenen und starker
Stellung des feindlichen Königs mit-
unter das Remis nicht vermeiden.

Die nebenstehende Stellung kam
in einer Partie zwischen La-
bourdonnais und Macdonnell
vor. Der am schnellsten zum
Gewinn führende Weg ist folgender:

1. Th6—h7† Kg7—g8 odera)
2. Kb3—c3 Tg4—h4
3. Kc3—d3

Besser als 3. h5—h6, worauf
Schwarz mit Th4—g4 noch größere
Schwierigkeiten bereiten kann.



Weiß am Zuge gewinnt.

- | | |
|-------------------------|---------|
| 3. | Th4—g4 |
| 4. Kd3—e3 | Tg4—h4 |
| 5. Ke3—f3 | Th4—b4 |
| 6. Kf3—g3 | Tb4—a4 |
| 7. Th7—c7 | Ta4—a3† |
| 8. Kg3—g4 | Ta3—a4† |
| 9. Kg4—g5 | Ta4—a5† |
| 10. Kg5—h6 | Ta5—a8 |
| 11. Te7—c5 | Ta8—b8 |
| 12. Kh6—g5 | Tb8—a8 |
| 13. h5—h6 | Ta8—b8 |
| 14. h6—h7† und gewinnt. | |

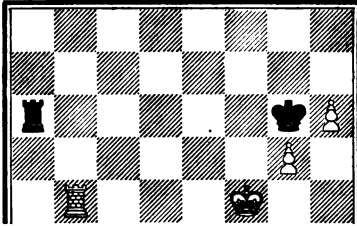
- a) 1. Kg7—f6
2. Kb3—c3 Tg4—g1!

Verläßt der Turm die g-Linie, oder zieht der König, so folgt g6—g7.

- | | |
|------------|---------|
| 3. Kc3—d4 | Tg1—g5 |
| 4. Kd4—e4 | Tg5—g1 |
| 5. Ke4—d5 | Tg1—d1† |
| 6. Kd5—c6 | Td1—c1† |
| 7. Kc6—d7 | Tc1—a1 |
| 8. Th7—f7† | Kf6—g5 |
| 9. g6—g7 | Ta1—a8 |
| 10. Kd7—e6 | Ta8—g8 |
| 11. Tf7—e7 | Kg5—h6 |
| 12. Ke6—f6 | Tg8—a8 |

Wenn 12., Kh6—h7, so 13. h5—h6, Kh7×h6; 14. Te7—e1 u. s. w.

- | | |
|------------------------|--------|
| 13. Kf6—f7 | Kh6—h7 |
| 14. h5—h6 und gewinnt. | |



Auch 1. Kf4—g4 nützt nichts, weil der schwarze Turm das Feld f6 besetzt hält.

Bei zwei getrennten Bauern kann der Gewinn mitunter durch Aufopferung eines derselben erzwungen werden. (Siehe nebenstehendes Diagramm.)

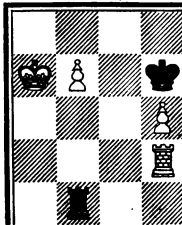
1. Ke3—f4 Ta5—a1!

Am besten. Falsch ist z. B. 1., Kd6—e6 wegen 2. Td3—e3†, Ke6—f6; 3. Te3—a3!, Ta5—c5; 4. Ta3—a6† und das Spiel bleibt remis.

2. Kf4×f5 Ta1—f1†

3. Kf5—g4 Kd6—e5

und gewinnt der Regel nach.

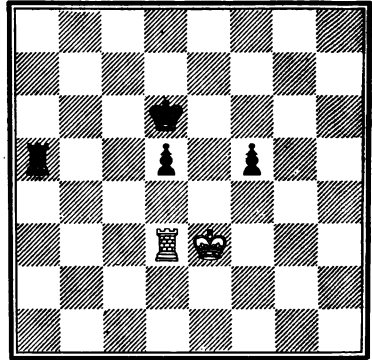


Dagegen kann die stärkere Partei in nebenstehender Stellung von Kling und Horwitz nicht mehr gewinnen.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. Tb4—d4 | Ta6—b6 |
| 2. Td4—d8 | Tb6—b4† |
| 3. Kf4—e5 | Tb4—b7 |

Remis.

v. Bilguer, Handbuch.



Schwarz gewinnt.

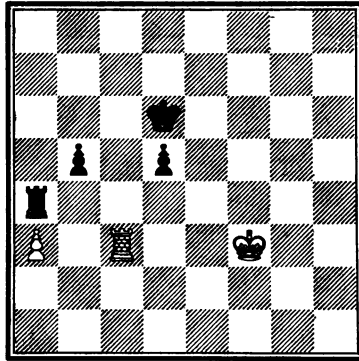
Eine Partie J. Mieses—P. Richter (siehe nebenstehendes Diagramm) hatte folgenden Schluß:

- | | |
|-----------------------|--------|
| 1. | Kd7—c6 |
| 2. b7—b8S†! | Kc6×d5 |
| 3. d6—d7 und gewinnt. | |

Bedeutend komplizierter und schwieriger gestaltet sich das Spiel, wenn beide Parteien Turm und Bauern haben, und besonders, wenn die letzteren auf verschiedenen Flügeln vorrücken; die materielle Überlegenheit giebt dann nicht immer den Ausschlag, und daher lassen sich auch nicht so sehr allgemein gültige Behandlungsmethoden vorschreiben, als vielmehr werden an den praktischen Scharfblick des Spielers größere Forderungen gestellt. Oft ist die im Mehrbesitze von Bauern befindliche Partei in der Lage, durch Abtausch das Spiel auf ein solches von Turm und Bauern gegen den einzelnen Turm zu reduzieren; wann sich dies empfiehlt, läßt sich aus dem soeben Gezeigten entnehmen. Mitunter bietet sich auch Gelegenheit, den Turm zu opfern und ein siegreiches Endspiel von Bauern gegen Turm herbeizuführen. Beim Abtausch der Türme muß man sehr vorsichtig sein, und es ist hier oft die Kenntnis der von uns im fünften Teile behandelten reinen Bauernendspiele notwendig.

In den nachfolgenden, zum großen Teile der praktischen Partie entnommenen Stellungen wird der Lernende genügenden Stoff finden, um sich mit der meist recht schwierigen Behandlungsweise dieser Endspiele vertraut zu machen.

A. de Rivière.



P. Morphy.

In der obigen Stellung geschah:

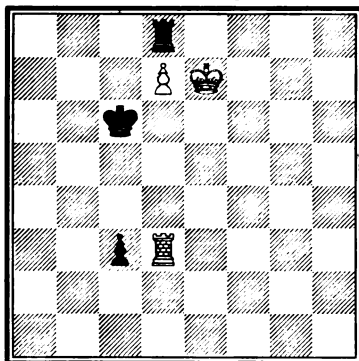
- | | |
|-------------|---------|
| 1. | d5—d4 |
| 2. Tc3—b3 | Kd6—c5 |
| 3. Kf3—e4 | Ta4—a8 |
| 4. Ke4—d3 | Ta8—h8 |
| 5. Kd3—d2 | Th8—h2† |
| 6. Kd2—c1 | Kc5—c4 |
| 7. Tb3—g3 | d4—d3 |
| 8. Tg3—g8 | Th2—a2 |
| 9. Tg8—c8† | Kc4—b3 |
| 10. Tc8—b8 | Ta2—c2† |
| 11. Kc1—d1! | Tc2—c5 |
| 12. Kd1—d2 | |

Auf 12. Tb8—a8 gewinnt Schwarz durch 12., Kb3—b2; 13. Kd1—d2, Tc5—c2†; 14. Kd2×d3, Tc2—c3† u. s. w.

- | | |
|------------|-----------------------|
| 12. | Kb3×a3 |
| 13. Kd2×d3 | b5—b4 und Schwarz ge- |

winnt.

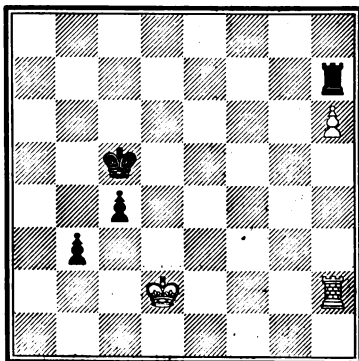
Nach J. Berger.



Schwarz am Zuge erzwingt remis.

1. Td2—d6† Kc6—c7 oder
a), b)
2. Td6—d3 Td8×d7†
3. Td3×d7† Kc7—c6
4. Td7—d3 und gewinnt.
a) 1. Kc6—c5
2. Ke7×d8 c3—c2
3. Kd8—c7 und gewinnt, da
auf c2—c1D; 4. Td6—c6† folgt.
b) 1. Kc6—b5
2. Ke7×d8 c3—c2
3. Kd8—e8 c2—c1D
4. d7—d8D und Weiß ge-
winnt.

Mason.

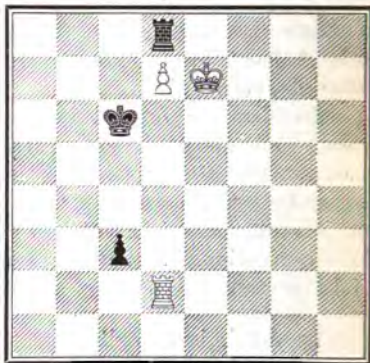


Mackenzie.

1. Td8×d7†
2. Td3×d7 Kc6—c5!
Wenn 2., c3—c2?, so
3. Ke7—d8! und Weiß gewinnt.
3. Ke7—e6 Kc5—c4
4. Ke6—e5 c3—c2
5. Ke5—e4 Kc4—c3
6. Td7—c7† Kc3—d2
7. Tc7—d7† Kd2—e2

und das Spiel bleibt remis. Hätte Weiß ein Tempo mehr gehabt, so würde dies zum Gewinne ausgereicht haben, siehe z. B. nachstehendes Diagramm:

Nach Kling und Horwitz.



Weiß am Zuge gewinnt.

Die nebenstehende Stellung bildete den Schluß einer im Turnier zu Manchester 1890 gespielten Partie. Schwarz am Zuge spielte:

1. Kc5—b4
2. Th2—h4 Th7—d7†
3. Kd2—c1 Kb4—a3!
4. Th4×c4
Auch 4. h6—h7 kann das Spiel nicht halten, wegen 4., b3—b2†; 5. Kc1—c2, Ka3—a2;
6. Th4—h1, Td7×h7.
4. b3—b2†
5. Kc1—c2 Td7—d1!
6. Tc4—c3† Ka3—a2
7. Kc2×d1 b2—b1D†

8. Kd1—d2 Db1—h1

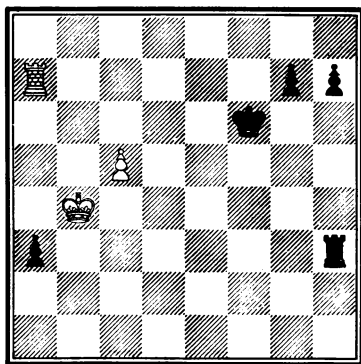
und Schwarz gewinnt, denn der Bauer ist nicht zu halten.

Das nachstehende Endspiel nahm folgenden Verlauf:

1. c5—c6 Kf6—e6

Von Interesse wäre noch folgende Fortsetzung: 1., Th3—h1; 2. Kb4—b5!, h7—h5; 3. Ta7×a3, Th1—c1; 4. Ta3—a7, g7—g5; 5. c6—c7, Kf6—f5 (es drohte Ta7—a6† nebst Ta6—c6); 6. Kb5—b6 (mit der analogen Drohung Ta7—a5† und Ta5—c5), Tc1×c7 (auf 6., Kf5—g4 folgt 7. Ta7—a1!, Tc1×c7; 8. Kb6×c7, h5—h4; 9. Kc7—d6 remis); 7. Ta7×c7, h5—h4; 8. Kb6—c5, h4—h3; 9. Kc5—d4, Kf5—f4; 10. Tc7—f7†, Kf4—g3; 11. Kd4—e4, h3—h2; 12. Tf7—h7 und remis.

Makovetz.



J. Mieses.

(Aus dem Dresdener Turnier 1892.)

2. Ta7×g7 a3—a2

3. Tg7—a7!

Gegen 3. c6—c7 hatte Schwarz die Feinheit 3., Th3—c3!

3. Th3—h2

4. Kb4—c5 Th2—c2†

5. Kc5—b6 h7—h5

6. Ta7—a8 Ke6—d6

7. Ta8—d8† Kd6—e7

Auch 7., Kd6—e5 führt nur zum Remis, z. B. 8. Td8—e8†, Kc5—f4; 9. Te8—f8†, Kf4—g3; 10. Tf8—g8†, Kg3—h2; 11. Tg8—a8, Tc2—b2†; 12. Kb6—c5, h5—h4; 13. c6—c7 und mit Rücksicht auf die Drohung Ta8×a2 muß sich Schwarz mit Remis begnügen.

8. Td8—a8 Tc2—b2†

9. Kb6—c5 h5—h4

10. c6—c7 h4—h3

11. Kc5—d4! Tb2—c2

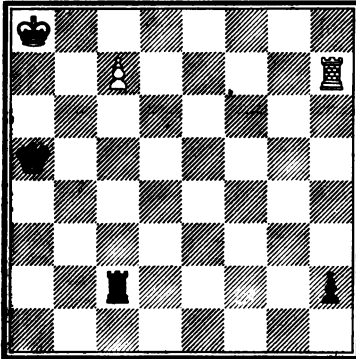
12. Ta8×a2 Tc2×c7

13. Kd4—e3

Remis.

Zum Schluß geben wir noch eine geistreiche, von E. Lasker herrührende Studie:

Von E. Lasker.



Weiß am Zuge gewinnt.

1. Ka8—b7 Tc2—b2†
2. Kb7—a7 Tb2—c2
3. Th7—h5† Ka5—a4!
4. Ka7—b7 Tc2—b2†
5. Kb7—a6 Tb2—c2
6. Th5—h4† Ka4—a3
7. Ka6—b6! Tc2—b2†

Schwarz hat nichts anderes. Zieht der schwarze König auf die b-Linie, so gewinnt Kb6—b7, zieht Schwarz aber Ka3—a2, so entscheidet sofort Th4 × h2 für Weiß.

8. Kb6—a5 Tb2—c2
9. Th4—h3† K~
10. Th3 × h2! und Weiß gewinnt.

Ein Endspiel dieser Art findet sich in der Partie Nr. 6, Morphy—Harrwitz, siehe S. 48.

2. Turm und Bauer gegen Läufer mit und ohne Bauer.

Turm und Bauer gegen einen Läufer allein gewinnen, mit Ausnahme von wenigen besonderen Stellungen, in denen die schwächere Partei remis erzwingen kann.

1. Td1—a1

Auch 1. d4—d5† reicht zum Gewinn aus, ist aber bedeutend umständlicher.

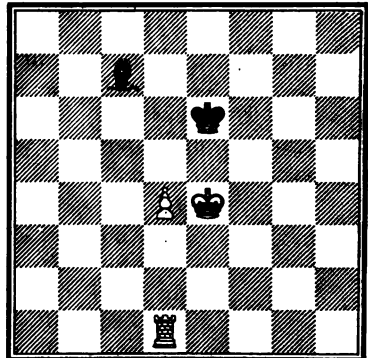
1. Lc7—b8
2. Ta1—a6† Lb8—d6
3. Ta6—b6

Um den schwarzen König zum Aufgeben des Feldes d5 zu zwingen.

4. Ke6—d7
5. Ke4—d5 Ld6—h2
6. Tb6—b7† K~!

Auf 6., Lc7 folgt 7. Tb7 × c7 nebst Kd5—e6.

Von Philidor.



Weiß am Zuge gewinnt.

7. Kd5—c6 und Weiß gewinnt ohne weitere Schwierigkeiten.

Interessant sind die nachfolgenden Remispositionen:

1. Lc4—b3
2. Ta7—b7 Lb3—c4
3. Tb7—c7 Lc4—a2

oder —d5.

Schwarz zieht seinen Läufer immer so, daß er erstens das Feld f7 beherrscht und zweitens auf eventuelles Kg6 Schach geben kann. Spielt Weiß f6—f7, so nimmt der Läufer den Bauern nicht sofort, sondern es geschieht erst Kg7. Bei Befolgung dieser Taktik bleibt das Spiel remis. Zöge Schwarz im 3. Zuge anders, z. B. Lc4—b5?, so würde Weiß, wie folgt, gewinnen.

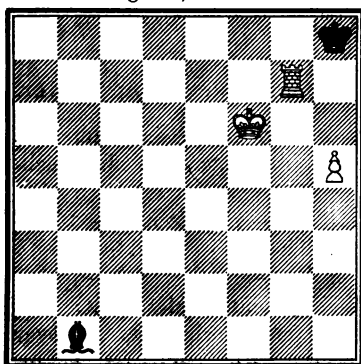
4. f6—f7 Kf8—g7
5. Kg5—f5 Lb5—a4
6. Tc7—b7 La4—d1

Auf 6., La4—c6 gewinnt 7. Kf5—e6, Lc6 × b7; 8. Ke6—e7.

7. Kf5—e6 Ld1—h5
8. Tb7—c7 Lh5—g6
9. f7—f8D† Kg7 × f8

10. Ke6—f6 und gewinnt:

v. Bilguer, Handbuch.



Remisposition.

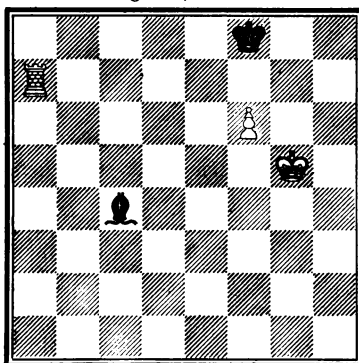
g4—f4 erreicht, in der vorliegenden Stellung aber hat der schwarze König immer Gelegenheit, nach g8 zu ziehen, sowie der weiße König die g-Linie betritt.

a) 4. Kg8—h8?

Ein Fehler, der zum Verlust führt.

5. Tg7—d7 Ld3—c4

v. Bilguer, Handbuch.



Schwarz am Zuge erzwingt remis.

1. Tg7—b7 Lb1—c2
2. Kf6—g5 Lc2—d3
3. Kg5—h6 Kh8—g8
4. Tb7—g7† Kg8—f8!

oder a)

Weiß kann nun nicht mehr gewinnen, denn die einzige Gewinnmöglichkeit würde darin bestehen, daß der Turm dem schwarzen Könige den Zugang zur g-Linie verwehrt, und der weiße König auf die f-Linie gespielt wird. Stände der Bauer auf h4, so würde dies durch Tg7—g5 nebst Kh6—h5—

- | | |
|------------|--------|
| 6. Td7—d8† | Lc4—g8 |
| 7. Kh6—g5 | K~ |
| 8. Td8—d7† | K—h8! |
- Auf 8., Kg7—f8 oder Lg8—f7 folgt 9. h5—h6.
- | | |
|-------------|--------|
| 9. Kg5—g6 | Lg8—a2 |
| 10. Td7—h7† | Kh8—g8 |
| 11. Th7—b7 | |

Wenn der Läufer im 9. Zuge nicht nach a2 gegangen wäre, so müßte der Turm jetzt so ziehen, daß kein Läuferschach möglich ist.

- | | |
|----------|--------|
| 11. | Kg8—h8 |
|----------|--------|
- Auf 11., Kg8—f8 folgt ebenfalls 12. h5—h6.
- | | |
|-----------------------------|--------|
| 13. h5—h6 | La2—c4 |
| 14. h6—h7 und Weiß gewinnt. | |

Remismöglichkeiten dieser Art sind nur vorhanden bei den Läuferbauern auf c6 und f6 (sehr selten bei dem Damen- und Königsbauern auf der sechsten Linie) und beim Turmbauer, wenn derselbe schon bis zur fünften Linie vorgerückt ist; die Springerbauern gewinnen stets.

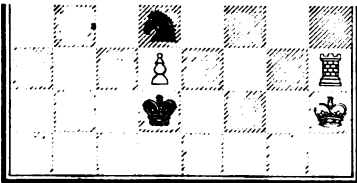
Ausführlicheres über dieses unter Umständen sehr schwer zu führende Endspiel findet man im Bilguerschen Handbuch und in den schon mehrfach erwähnten J. Bergerschen Endspielen; in der Praxis kommt dasselbe verhältnismäßig selten vor.

Ist außer dem Läufer noch ein Bauer vorhanden, so wird die stärkere Partei denselben meistens erobern und dann das Spiel in bisher gezeigter Weise zu Ende führen können.

Haben beide Teile mehrere Bauern, so pflegt der Besitz der Qualität selbst dann noch ausschlaggebend zu sein, wenn auf Seiten des Läufers sich ein Bauer mehr befindet.

3. Turm und Bauer gegen Springer mit oder ohne Bauer.

Turm und Bauer gewinnen fast immer gegen den einzelnen Springer; eine der höchst seltenen Remisstellungen ist die nachfolgende:



Remisposition.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Kh2—g2 | Kd2—e2 |
| 2. Th3—g3 | Sd4—f5 |
| 3. Tg3—h3 | Sf5—d4 |

Weiß kommt nie dazu, das einzige gewinnbringende Manöver Th3—g3, Kh2—h3—g4 auszuführen, und daher bleibt das Spiel remis.

Sind auf beiden Seiten Bauern vorhanden, so macht sich im allgemeinen die Überlegenheit des Qualitätsbesitzes in ähnlicher Weise wie gegen den Läufer geltend, derselbe wiegt mindestens einen Bauern auf. Man sehe hierfür das Endspiel Taubenhaus-Schalopp 328.

4. Turm und zwei Bauern gegen zwei leichte Offiziere.

Endspiele dieser Art entziehen sich, wenn auf beiden Seiten Bauern vorhanden sind, der theoretischen Betrachtung; man rechnet im allgemeinen Turm und zwei Bauern so stark wie zwei leichte Figuren. Sind jedoch die letzteren allein auf der einen Seite übrig, so hat die Partei, welche Turm und zwei Bauern besitzt, den Vorteil, daß sie niemals verlieren kann, aber mitunter sogar sich ihr Gewinnchancen bieten.

III. Der Turm in Verbindung mit anderen Figuren gegen verschiedene Steine.

1. Turm und Läufer gegen Turm.

Das Endspiel von Turm und Läufer gegen den einzelnen Turm gehört zu den schwierigsten Problemen, und in manchen Punkten sind die Untersuchungen über dasselbe auch heute noch nicht endgültig abgeschlossen. Es giebt eine ziemlich große Menge von Randstellungen, in denen sich das Matt erzwingen läßt, dieselben dürften aber im allgemeinen von der Mitte des Brettes aus nicht mit Notwendigkeit herbeizuführen sein, und jedenfalls genügt unter Umständen die vorgeschriebene Anzahl von 50 Zügen nicht zur Erreichung des Zieles. Andererseits ist hierbei zu berücksichtigen, daß die Verteidigung einen sehr schweren Stand hat, und daß daher in der Praxis viele Positionen verloren gehen werden, die sich bei bestem Spiele hätten halten lassen.

Ein tieferes Eingehen in die Feinheiten dieses Endspiels ist Sache von Spezialabhandlungen; wir begnügen uns mit einigen charakteristischen Proben:

1. Tf1—f8† Te7—e8
2. Tf8—f7 Te8—e2

Bleibt der Turm auf der achten Linie, so spielt Weiß 3. Tf7—a7.

3. Tf7—g7

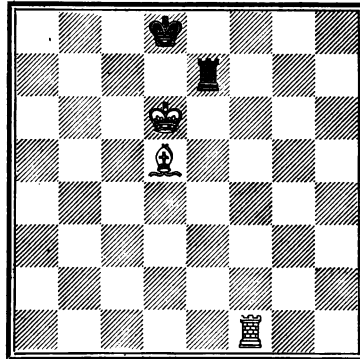
Der schwarze Turm soll genötigt werden, nach e1 oder e3 zu ziehen.

3. Te2—e1
4. Tg7—b7 Te1—c1

Oder 4., Kd8—c8; 5. Tb7—a7, Te1—b1; 6. Ta7—f7, Kc8—b8; 7. Tf7—f8†, Kb8—a7; 8. Tf8—a8†, Ka7—b6; 9. Ta8—b8† und gewinnt.

5. Ld5—b3

Von Philidor.



Weiß am Zuge gewinnt.

- Kd8—c8

Oder 5., Tc1—c3; 6. Lb3—e6, Te3—d3†; 7. Le6—d5, Td3—c3; 8. Tb7—d7†, Kd8—c8 (auf Kd8—e8 gewinnt 9. Td7—g7) 9. Td7—f7, Kc8—b8; 10. Tf7—b7†, Kb8—c8; 11. Tb7—b4, Kc8—d8 (wenn Tc3—d3, so 12. Tb4—a4); 12. Ld5—c4!, Kd8—c8; 13. Lc4—a6† und gewinnt.

6. Tb7—b4 Kc8—d8

7. Tb4—f4 Tc1—e1

Oder 7., Kd8—c8; 8. Lb3—d5, Kc8—b8; 9. Tb4—a4 und gewinnt.

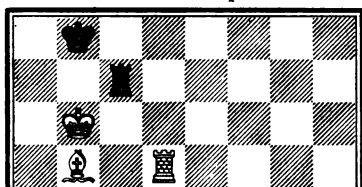
8. Lb3—a4 Kd8—c8

9. La4—c6 Tc1—d1†

10. Lc6—d5 Kc8—b8

11. Tf4—a4 und Weiß gewinnt.

Lollische Remisposition.



1. Td5—d8† Tc7—c8

2. Td8—d7 Tc8—c2

Dies ist der beste Zug; falsch wäre z. B. 2., Tc8—f8 wegen 3. Td7—d6!, Tf8—c8 (auch andere Züge helfen nichts, Weiß kann immer seinen Läufer nach h3 spielen, ohne im übrigen die Stellung zu verändern); 4. Lb5—a6, Te8—f8; 5. La6—f1, Kb8—c8; 6. Lf1—h3†, Kc8—b8; 7. Td6—g6!, Kb8—a8; 8. Lh3—d7!, Tf8—b8†; 9. Kb6—a6, Tb8—f8; 10. Tg6—b6, Tf8—b8; 11. Ld7—c6† und Weiß gewinnt; oder 9., Tb8—d8; 10. Tg6—f6, Ka8—b8; 11. Ka6—b6, Td8—g8; 12. Tf6—f5, Tg8—d8; 13. Ld7—c6, Kb8—c8; 14. Tf5—a5 und Weiß gewinnt.

3. Lb5—c6 Te2—b2†!

Auf 3., Kb8—c8? gewinnt Weiß durch 4. Td7—d4, Tc2—b2†; 5. Lc6—b5, Tb2—b1; 6. Td4—d2, Tb1—b4 (auf Tb1—b3 entscheidet 7. Td2—e2); 7. Td2—c2†, K~; 8. Tc2—e2.

4. Lc6—b5 Tb2—c2

5. Td7—f7 Tc2—c3

6. Lb5—a4 Tc3—c1

7. La4—c6 Tc1—b1†

8. Kb6—c5 Tb1—b2

Die angeführten Züge scheinen von beiden Seiten die besten zu sein, wenigstens ist Schwarz bei anderer Spielweise nach Ausführung mehrerer Autoren fast immer verloren. Die nunmehr erreichte Stellung ist wohl als remis zu betrachten, z. B.:

9. Lc6—d5 Tb2—h2

10. Tf7—b7† Kb8—c8

11. Tb7—e7 Kc8—b8

und es ist nicht abzusehen, wie Weiß mit Chance den Angriff weiterführen soll.

Nach den bisherigen Untersuchungen sind die Randstellungen, in welchen sich die Könige geradlinig gegenüberstehen, für die stärkere Partei gewonnen, mit Ausnahme der Stellung auf den Springerlinien, welche letztere wahrscheinlich remis zu halten ist.

Randstellungen, in denen sich die Könige schräg oder in Springerdistanz einander gegenüberstehen, sind im allgemeinen nicht zu gewinnen, doch kommen interessante Ausnahmen von dieser Regel vor, z. B.: (siehe nachstehendes Diagramm.)

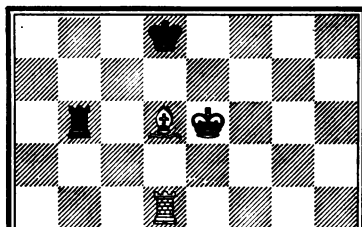
1. Td4—c4 Tb6—a6!
2. Tc4—h4 Kd8—c8
3. Th4—b4 Ta6—a8
4. Ke6—e7! Ta8—a7†
5. Ke7—e8 Ta7—a8

Wenn der Turm auf e7 Schach giebt, so muß der Pattstellung wegen natürlich der Läufer schlagen.

6. Tb4—b5 (Tempozug) und Matt im nächsten Zuge.

In den meisten Fällen wird es zwar der stärkeren Partei gelingen, den gegnerischen König von der Mitte des Brettes nach dem Rand zu drängen, doch wird dann demselben sich sehr leicht Gelegenheit bieten, eine der erwähnten Remispositionen einzunehmen. Das Vorhandensein von Bauern auf beiden Seiten verändert die ganze Tendenz des Endspiels, und der Mehrbesitz des Läufers ist dann im allgemeinen ausschlaggebend.

Von Centurini.

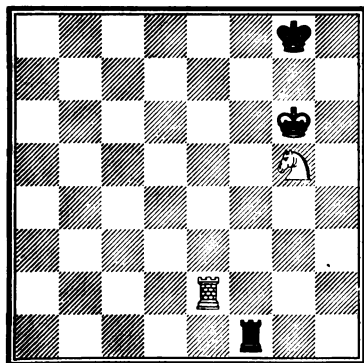


Weiß am Zuge gewinnt.

2. Turm und Springer gegen den Turm.

Auch das Endspiel von Turm und Springer allein gegen den einzelnen Turm ist im allgemeinen remis, und die mitunter zu sehr feinen Kombinationen Gelegenheit bietenden Randstellungen, in denen sich das Matt erzwingen läßt, sind als Ausnahmepositionen anzusehen.

Von Centurini.



Weiß am Zuge gewinnt.

Die scharfsinnige Lösung der nebenstehenden Position ist folgende:

1. Te2—e3!

Dieser und der nachfolgende Tempozug haben den Zweck, den schwarzen Turm nach f4 zu nötigen.

1. Tf1—f2

Wenn der Turm nach f8 zieht, so folgt 2. Sg5—h7, Tf8—a8;

3. Te2—e7 nebst Sh7—f6† u. s. w.

2. Te3—e1! Tf2—f4

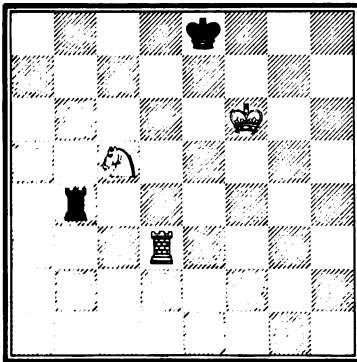
3. Te1—a1!

Der schwarze König kann jetzt wegen $\text{Se6}\dagger$ nicht nach f8 ausweichen.

- | | |
|--------------------|------------------------|
| 3. | Tf4—f2 |
| 4. Sg5—e4 | $\text{Tf2—g2}\dagger$ |
| 5. Kg6—f6 | Kg8—h8 |
- Es drohte $\text{Ta1—a8}\dagger$ nebst $\text{Se4—g5}\dagger$ u. s. w.
- | | |
|---------------------|-----------------|
| 6. $\text{Ta1—a3}!$ | Tg2—g1 |
| 7. $\text{Ta3—a2}!$ | |

Dies geschieht in der wohl durchdachten Absicht, den schwarzen Turm auf g4 postiert zu sehen.

- | | |
|---------------------|------------------------|
| 7. | Tg1—g4 |
| 8. Se4—g5 | $\text{Tg4—f4}\dagger$ |
| 9. Kf6—g6 | Kh8—g8 |
| 10. Sg5—e6 | $\text{Tf4—g4}\dagger$ |
| 11. Kg6—f6 | Kg8—h8 |
- Abermals drohte $\text{Ta3—a8}\dagger$ nebst $\text{Se6—g5}\dagger$.
- | | |
|--|-----------------|
| 12. $\text{Ta3—a8}\dagger$ | Tg4—g8 |
| 13. $\text{Se6—f8}!$ und Weiß gewinnt. | |



Weiß am Zuge gewinnt.

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 1. Sc5—e6 | Tb4—b8 |
| 2. $\text{Td3—d4}!$ | |

Der schwarze Turm soll auf das ungünstige Feld c8 gezwungen werden.

- | | |
|--|----------------------------|
| 2. | Tb8—c8 |
| 3. $\text{Se6—g7}\dagger$ | Ke8—f8 |
| 4. $\text{Td4—g4}!$ | Tc8—c3(c2,c1) |
| 5. $\text{Sg7—e6}\dagger$ | Kf8—e8 |
| 6. $\text{Tg4—g8}\dagger$ | Ke8—d7 |
| 7. $\text{Tg8—d8}\dagger$ und Weiß gewinnt | im nächsten Zuge den Turm. |

Hätte Schwarz 4. ... , $\text{Tc8—c6}\dagger$ (a8, b8) gezogen, so würde ebenfalls $\text{Sg7—e6}\dagger$ nebst Tg4—g8 entscheiden, auf 4. , Kf8—g8 gewinnt Weiß durch 5. $\text{Sg7—e6}\dagger$, Kg8—h8 (h7); 6. Kf6—f7 . Aus dieser letzten Variante ergibt sich, daß, wenn in der Anfangsstellung sämtliche Steine eine Reihe weiter nach links ständen, Weiß nicht gewinnen könnte.

Zu gewinnen sind im allgemeinen nur diejenigen Randstellungen, in denen der König der schwächeren Partei auf den Turm-, Springer- und Läuferlinien postiert ist, auf den Mittellinien aber wird sich meist Remis ergeben. Von der Mitte des Brettes aus läßt sich eine günstige Randstellung nicht erzwingen, und man muß daher Springer und Turm gegen Turm zu den Remisendspielen rechnen.

Hat die stärkere Partei noch einen Bauer, so wird sie durch denselben leicht gewinnen, und wenn auf beiden Seiten Bauern vortanden sind, so wird der Springer selbst gegen eine kleine Bauern-

übermacht meistens den Sieg erzwingen. Ein lehrreiches mit Remis schließendes Endspiel dieser Art ergab sich in einer Partie E. Lasker—J. Mieses.

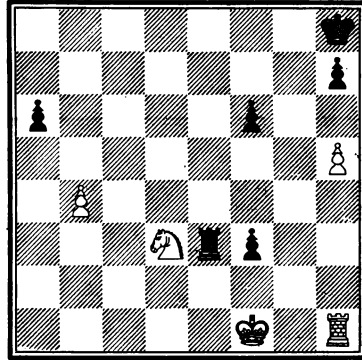
1. Sd3—f4!

Stärker als 1., Sd3—c5, worauf Schwarz mit 1., a6—a5!; 2. b4×a5, Te3—a3 noch größere Remischancen bekommt.

1. Te3—e4

2. Th1—h4 f6—f5

Dies ist unbedingt notwendig, um dem feindlichen Turme das Feld g4 zu nehmen; spielt Schwarz z. B. 2., Kh8—g7, so folgt 3. h5—h6†, Kg7—f7; 4. Th4—g4 u. s. w.



3. Kf1—f2

Kh8—g8

4. Kf2×f3

Te4×b4

5. Th4—h1

Tb4—b3†

6. Kf3—f2

Kg8—g7

7. Sf4—e6†

Kg7—f6

8. Se6—d4

Tb3—b2†

Auch 8., Tb3—a3 konnte hier wohl geschehen.

9. Kf2—e3

a6—a5

10. Th1—f1

Kf6—g5!

11. Tf1×f5†

Kg5—g4

12. h5—h6

....

Falls 12. Tf5×a5, so 12., Tb2—h2.

12.

Tb2—b6

13. Tf5—f1

Tb6×h6

14. Tf1—g1†

Kg4—h5

15. Ke3—f4

Th6—f6†

Es drohte Tg1—g5† nebst Matt in zwei Zügen.

16. Sd4—f5

h7—h6

17. Tg1—g2

a5—a4

und das Spiel bleibt remis.

3. Turm und leichte Figur gegen zwei leichte Figuren.

In Positionen, wo keine Bauern vorhanden sind, wird hier der Vorteil der Qualität nur ganz ausnahmsweise zum Gewinne ausreichen, hat jedoch die stärkere Partei noch einen Bauer, so wird sich durch denselben fast immer der Sieg erzwingen lassen.

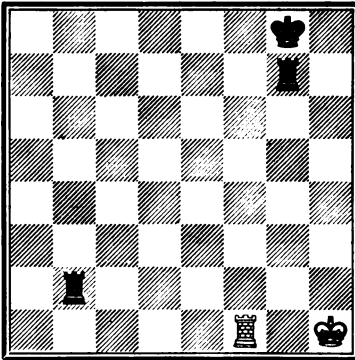
In Endspielen, in welchen beide Teile über Bauern verfügen, ist der Mehrbesitz der Qualität meist von schwerwiegender Bedeutung.

IV. Zwei Türme allein oder mit anderen Steinen gegen verschiedene Steine.

1. Beide Türme gegen den Turm allein.

Der Turm verliert stets, abgesehen von Pattstellungen bzw. remis durch ewiges Schach. Im nebenstehenden Beispiel ist diese Chance nur scheinbar vorhanden.

Von Kling und Horwitz.



1. Tf1—f8† Kg8—h7
2. Tf8—h8† Kh7—g6
3. Th8—h6† Kg6—f7
4. Th6—f6† Kf7—e7
5. Tf6—e6† Ke7—d7
6. Te6—d6† Kd7—c7
7. Td6—c6† Kc7—b7

und Schwarz gewinnt, denn wenn der Turm sich nochmals opfert, wird er von einem Turm geschlagen und zugleich die Pattstellung aufgehoben.

2. Zwei Türme gegen Turm und leichte Figur.

Wenn keine Bauern vorhanden sind, so wird das Spiel nur in ausnahmsweise günstigen Stellungen für die stärkere Partei zu gewinnen sein. Meist bietet sich auch Gelegenheit, den Turm zu tauschen und das Endspiel auf eines der Seite 405 erörterten zu reduzieren. Anders jedoch gestalten sich die Chancen, wenn die eine oder beide Parteien noch über Bauern verfügen: der Vorteil der Qualität giebt dann meist den Ausschlag, wenn er nicht durch Bauernübermacht aufgewogen wird.

Weiß am Zuge gewann durch

1. g3—g4

Es drohte Lc8—h3 nehst

Lh3—g2†.

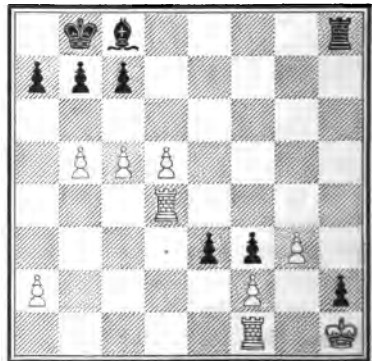
1. e3—e2

2. Tf1—e1 Th8—h4

3. Td4—f4! Th4×g4

Auch 3., Lc8×g4 nützt nichts, denn nach 4. Tf4—f8†, Lg4—c8; 5. Tf8×f3 gehen die Bauern h2 und e2 verloren, ohne daß Schwarz auf Eroberung der feindlichen Bauern ausgehen darf, wegen der drohenden Verdoppelung der weißen Türme auf der achten Linie.

Schluß der Partie Mackenzie—Blackburne (Wiener Turnier 1882.)



4. Tf4 × g4	Lc8 × g4
5. Kh1 × h2	Lg4—f5
6. Kh2—g3	Lf5—e4
7. Te1—h1	Kb8—c8
8. c5—c6	b7 × c6
9. d5 × c6	Kc8—d8
10. Kg3—f4!	Le4—d5
11. Kf4—e5!	Ld5 × a2
12. Ke5—f6	La2—g8
13. Th1—h8

Mackenzie spielte 13. Th1—h8, wir geben aber eine der „Österreichischen Lesehalle“ entnommene einfachere Fortsetzung.

13.	e2—e1D
14. Th8 × g8†	De1—e8
15. Tg8 × e8†	Kd8 × e8
16. Kf6—e6	Ke8—d8

17. Ke6—f7 und Schwarz verliert den Bauern e7 und hiermit die Partie.

Das Übergewicht von zwei Qualitäten (zwei Türme gegen zwei leichte Figuren) ist selbst in bauernlosen Positionen meistens zum Gewinne ausreichend.

1. Td2—f2† Kf7—g7

Oder 1., Kf7—e6; 2. Td1—e1, Lg6—h5 (um Tf2—e2 zu hindern); 3. Tf2—h2, Lh5—g4; 4. Th2—g2, Lg4—f3; 5. Tg2—g5 und Weiß gewinnt; oder 1., Kf7—e7; 2. Td1—e1, Ke7—d6; 3. Tf2—d2† nebst Td2—e2; oder 1., Kf7—g8; 2. Tf2—g2, Kg8—f7; 3. Td1—f1† und Weiß gewinnt durch Verdoppelung der Türme einen Läufer.

2. Tf2—g2	Le5—f4†
3. Kc1—b2	Lf4—e5†
4. Kb2—b3	Kg7—h6

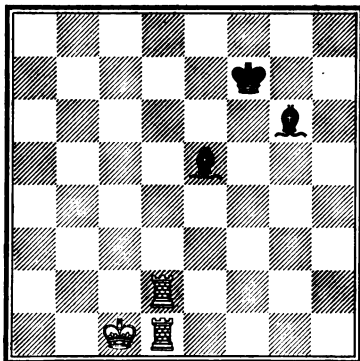
Nach f6 darf der König nicht gehen, wegen 5. Td1—f1† nebst Tf1—g1 resp. Tg2—f2.

5. Td1—h1†	Lg6—h5
6. Tg2—g4	Le5—f6
7. Tg4—g3	und Weiß gewinnt durch Tg3—h3.

3. Zwei Türme auf beiden Seiten in Verbindung mit Bauern.

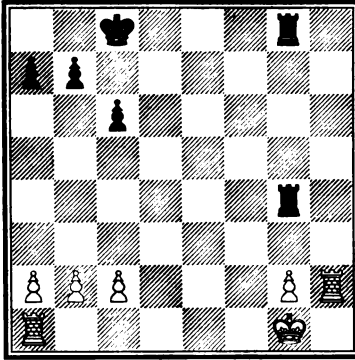
Hat die eine Partei zwei Türme und einen Bauer gegen zwei einzelne Türme der Gegenpartei, so wird in der Regel das Spiel

Von Kling und Horwitz.



Weiß am Zuge gewinnt.

remis bleiben; dagegen entscheidet manchmal das Übergewicht eines einzigen Bauern in Stellungen, wo beide Teile über mehrere Bauern verfügen. Der Schluß einer Partie Suhle-Anderssen liefert eine lehrreiche Illustration eines solchen Endspieles:



Schwarz am Zuge spielte 1., Kc8—c7?, worauf Weiß mit 2. Ta1—d1, Kc7—b6; 3. Td1—d2, a7—a5; 4. Th2—h3, Kb6—b5; 5. Kg1—h2, a5—a4; 6. a2—a3, c6—c5; 7. g2—g3, b7—b6; 8. Td2—g2, Kb5—a5; 9. Th3—h4, Tg4—g5; 10. g3—g4, Ka5—b5; 11. Kh2—h3, Kb5—c4; 12. Th4—h5, Tg5—g6; 13. g4—g5, b6—b5; 14. Tg2—g4†, Kc4—d5; 15. Kh3—h4, Tg6—e6; 16. g5—g6†, Kd5—d6; 17. g6—g7, Te6—e1; 18. Tg4—g6†, Kd6—e7;

19. Kh4—g5 (Weiß nimmt den c-Bauern nicht, weil ihm sein g-Bauer wichtiger ist), b5—b4; 20. Kg5—h6 u. s. w. gewinnt.

Schwarz hatte jedoch anfangs die Möglichkeit, remis zu machen, wenn er 1., Tg4—d4 zog und Td4—d2 drohte. Auf 2. Ta1—f1, Td4—d2; 3. Tf1—f2 folgt dann 3., Td2—d1† u. s. w.

Die an Bauern schwächere Partei wird im allgemeinen den Tausch auch nur eines Turmes zu vermeiden suchen; das Spiel würde sich dann auf das meist etwas weniger Remischancen gewährende Endspiel S. 416 reduzieren.

Vierter Teil.

Läufer und Springer gegen verschiedene Steine.

Eine große Zahl von Endspielen, in denen Läufer oder Springer zur Verwendung kommen, ist bereits in den vorhergegangenen Teilen betrachtet worden; es bleibt uns nur noch der Kampf kleiner Figuren gegeneinander mit oder ohne Unterstützung von Bauern, sowie gegen Bauern allein zur Besprechung übrig.

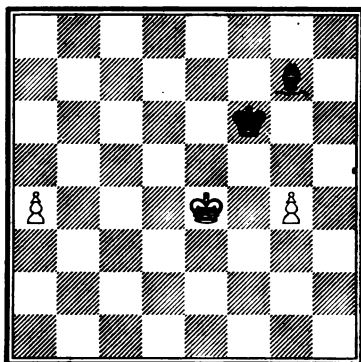
I. Eine kleine Figur mit oder ohne Bauern gegen Bauern allein.

A) Der Läufer.

Der Läufer allein wird meist gegen zwei Bauern noch Remis erreichen, gegen drei aber fast immer verlieren, ohne daß sich jedoch eine feste Regel hierüber aufstellen ließe. In der nachstehenden

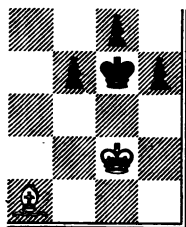
Position z. B. kann der Läufer die beiden feindlichen Bauern nicht aufhalten. Der Weg zum Gewinn für Weiß ist hier sehr fein und scharfsinnig.

1. a4—a5 Lg7—f8
2. Ke4—d5 Lf8—h6
3. g4—g5† Lh6×g5
4. Kd5—e4 Lg5—h4
5. Ke4—f3! und der Bauer a5 kann nicht mehr aufgehalten werden.



Weiß am Zuge gewinnt.

Wie drei verbundene Bauern gegen den Läufer zu führen sind, ersieht man aus dem folgenden Horwitzschen Endspiele.



Schwarz am Zuge gewinnt.

1. f4—f3†
2. Kg2—f2

Oder 2. Kg2—h2, Kg4—f5; 3. Le1—d2, g5—g4; 4. Ld2—e1, h4—h3; 5. Kh2—g3, Kf5—e4; 6. Le1—f2, Ke4—d3; 7. Lf2—b6, Kd3—e2; 8. Lb6—g1, f3—f2; 9. Lg1×f2, h3—h2 und gewinnt; oder 2. Kg2—f1, Kg4—f5 u. s. w. wie im nachfolgenden.

- | | |
|--------------|------------------------|
| 2. | h4—h3 |
| 3. Kf2—g1 | Kg4—f4 |
| 4. Le1—d2† | Kf4—f5 |
| 5. Ld2—e1 | Kf5—e4 |
| 6. Le1—g3 | Ke4—e3 |
| 7. Kg1—f1 | g5—g4 |
| a) 8. Kf1—g1 | Ke3—e2 |
| 9. Lg3—h4 | h3—h2† |
| 10. Kg1×h2 | f3—f2 und gewinnt. |
| b) 8. Kf1—e1 | f3—f2† |
| 9. Lg3×f2† | Ke3—f3 |
| 10. Lf2—g1 | Kf3—g2 und Schwarz ge- |

winnt.

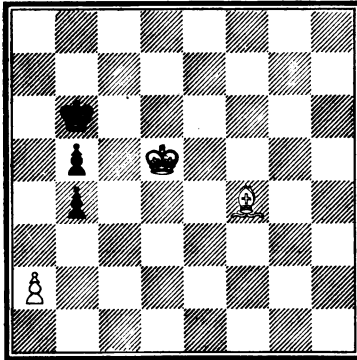
- | | |
|---------------|------------------------|
| c) 8. Lg3—f2† | Ke3—f4 und Schwarz ge- |
|---------------|------------------------|

winnt.

Auf S. 387 sahen wir, daß der König ganz allein gegen Turmbauer und einen Läufer, der nicht von der Farbe des Eckfeldes ist, remis machen kann; anders jedoch gestaltet sich oft die Sache, wenn der König nicht allein übrig geblieben ist, sondern sich auf den Turm- und Springerlinien noch Bauern befinden: es kann dann der

stärkeren Partei leicht gelingen, ihren Turmbauern durch Schlagen des gegnerischen Springerbauern auf die Springerlinie hinüberzubringen.

Von Kling und Horwitz.



Weiß am Zuge gewinnt.

1. Lf4—d2 Kb6—b7
Auf 1., Kb6—a5 ent-
scheidet 2. a2—a3 für Weiß.

2. Kd5—d6 Kb7—b6

3. Ld2—e1 Kb6—b7

4. Le1—h4 Kb7—b6

5. Lh4—d8† Kb6—b7

6. Ld8—c7 Kb7—a8!

7. Kd6—c6 Ka8—a7

8. Lc7—d8 Ka7—a8!

9. Kc6—b6 Ka8—b8

10. Ld8—c7† Kb8—a8

oder c8.

11. Lc7—d6 resp. Kb6—c6 und Schwarz ist geötigt, b4—b3 zu ziehen, worauf Weiß ohne Schwierig-

keiten gewinnt. Auf 1., Kb6—c7 würde Weiß mit 2. Ld2—g5, Kc7—d7; 3. Kd5—c5, Kd7—c8 (Schwarz darf sich nicht weiter von den Bauern entfernen, weil Weiß dieselben sonst schlägt und seinen Turmbauern ungehindert zur Dame führt, und wenn 3., Kd7—c7, so 4. Lg5—f4†, Kc7—d7; 5. Lf4—d6, Kd7—e6; 6. Kc5—c6, K~; 7. Ld6×b4, K—e6; 8. Kc6×b5, Ke6—d7; 9. Kb5—b6, Kd7—c8; 10. Lb4—d6 und Weiß gewinnt); 4. Kc5—b6, Kc8—b8; 5. Lg5—f4†, Kb8—c8; 6. Lf4—g3, Kc8—d7; 7. Kb6×b5, Kd7—c8; 8. Kb5—b6, Kc8—d7; 9. Kb6—b7, Kd7—e6; 10. Lg3—e1 das Spiel gewinnen.

Ein lehrreiches Beispiel dieser Art kam in einer Partie des Nürnberger Meisterturniers 1888 zwischen Metger und L. Paulsen vor.

Die nebenstehende Stellung wurde von den Spielern remis gegeben, bei nachträglichen Analysen aber fand sich eine, allerdings recht versteckt liegende, Gewinnmöglichkeit heraus:

1. Kd5—d4!

....

Auf 1. Kd5—c5 erreicht Schwarz mit 1., b7—b6† (siehe S. 387 unten) und auf 1. Kd5—c4 mit 1., b7—b5† Remis.

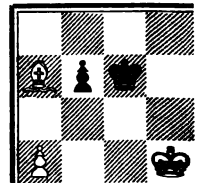
1.

Kc7—c6!

Falls 1., b7—b5, so 2. a5—a6, Kc7—c6; 3. Kd4—c3, Kc6—c7; 4. Kc3—b4, Kc7—c6; 5. Kb4—a5 und Weiß gewinnt; ähnlich gestaltet sich das Spiel nach 1., b7—b6. Auf 1., Kc7—d7, c8, d8 aber gewinnt Weiß durch 2. Kd4—c5, K—c7!; 3. Kc5—b5, Kc7—d7 (wenn 3., Kc7—c8, so 4. Kb5—b6); 4. La7—g1, K~; 5. Lg1—h2 u. s. w.

2. La7—b6

Kc6—d6



Oder 2., Kc6—b5; 3. Kd4—d5 und der weiße König erobert den Bauern b7.

- | | |
|-----------|---------|
| 3. Kd4—c4 | Kd6—c6 |
| 4. Kc4—b4 | Kc6—d6 |
| 5. Kb4—b5 | Kd6—d7! |
| 6. Kb5—c5 | Kd7—c8 |

Auf 6., Kd7—e6, e7, e8 entscheidet 7. Lb6—c7 nebst Kc5—b6.

- | | |
|------------|---------|
| 7. Lb6—a7! | Kc8—c7 |
| 8. Kc5—b5 | Kc7—d7! |
| 9. La7—b8 | Kd7—c8 |
| 10. Lb8—h2 | K~ |

11. Kb5—b6 und Weiß gewinnt.

Im allgemeinen erweist sich der Läufer in Verbindung mit Bauern selbst gegen eine größere Bauernübermacht sehr wirksam, und er ist in solchen Fällen meist stärker als der Springer. Es giebt indessen Positionen, wo schon der Mehrbesitz eines einzigen Bauern zum Remis genügt.

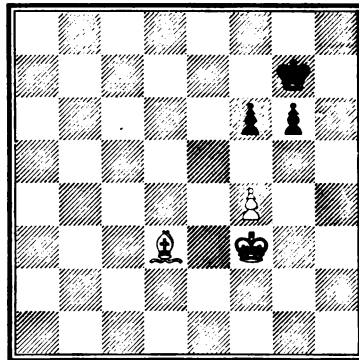
1. Kf3—e3

Auf andere Weise kann der König nicht an die feindlichen Bauern herankommen.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. | Kg7—h6 |
| 2. Ke3—d4 | f6—f5 |
| 3. Kd4—e5 | g6—g5 |

Remis.

Nach Walcker.



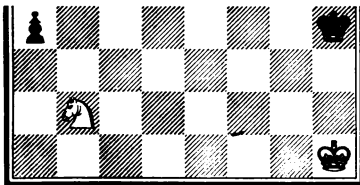
Remisstellung.

B) Der Springer.

Der Springer ist, wie schon bemerkt, weniger geeignet als der Läufer, feindliche Bauern aufzuhalten, bzw. die eigenen zur Dame zu führen.

In nebenstehender Stellung z. B. gewinnt schon ein einziger erst auf der 5. Linie befindlicher Bauer gegen den Springer.

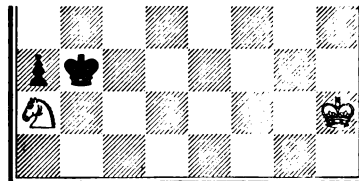
- | | |
|-------------------|----|
| 1. a4—a3 | S~ |
| 2. a3—a2 u. s. w. | |



Schwarz am Zuge.

In nebenstehender Position dagegen hält der Springer remis.

- | | |
|--------------|---------------------|
| 1. Sa2—c1† | Kb3—b2 |
| 2. Sc1—d3† | Kb2—c2 |
| 3. Sd3—b4† | |
| 3. Sd3—e1†?, | Kc2—b1 und gewinnt. |

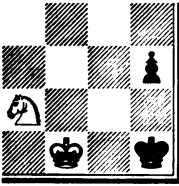


- | | |
|-----------|--------|
| 3. | Kc2—b3 |
| 4. Sb4—d3 | Kb3—c3 |

Auf 4., a3—a2 folgt 5. Sd3—c1†.

- | | |
|--------------------|--------|
| 4. Sd3—c1 | Kc3—c2 |
| 5. Sc1—a2 u. s. w. | |

Besonders bemerkenswert ist hier das Vorkommen von Randstellungen solcher Art, daß der Springer allein nur unterstützt von seinem Könige gegen den feindlichen König und Turmbauer das Matt erzwingen kann; siehe z. B. nachstehende Stellung.



Weiß am Zuge setzt matt in 6 Zügen.

- | | |
|--------------|---------|
| 1. Kf1—f2 | Kh1—h2! |
| 2. Se2—d4 | Kh2—h1 |
| 3. Sd4—f5 | Kh1—h2 |
| 4. Sf5—e3 | Kh2—h1 |
| 5. Se3—f1 | h3—h2 |
| 6. Sf1—g3 ≠. | |

Wäre in obiger Position Schwarz am Zuge, so würde Weiß nicht gewinnen können: 1., Kh2—h2; 2. Kf1—f2, Kh2—h1;

3. Se2—g3†, Kh1—h2; 4. Sg3—f5, Kh2—h1 u. s. w.

Mit Rücksicht auf eine derartige Gewinnchance kann mitunter selbst der letzte Bauer aufgegeben werden. Siehe z. B. nebenstehende Stellung.

- | | |
|------------|-----------------|
| 1. Kc4—d3 | Kb2—a1 oder —c1 |
| 2. Sc3—a4! | K—b1 |

2., Kc1—d1 kann nicht geschehen, weil dann der weiße König den Bauer a3 erobert.

- | | |
|------------|--------|
| 3. Kd3—d2 | Kb1—a1 |
| 4. Kd2—c1! | |

4. Kd2—c2? führt zum Remis (siehe oben).

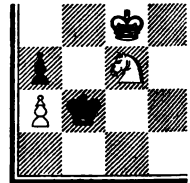
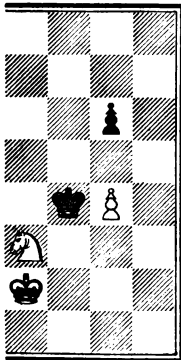
- | | |
|--------------|----------|
| 4. | Ka1 × a2 |
| 5. Kc1—c2 | Ka2—a1 |
| 6. Sa4—c5 | Ka1—a2 |
| 7. Sc5—d3 | Ka2—a1 |
| 8. Sd3—c1 | a3—a2 |
| 9. Sc1—b3 ≠. | |

Schließlich geben wir noch eine charakteristische Remisstellung, welche einer Matchpartie Blackburne-Zukertort 1881 entstammt. (Siehe nebenstehendes Diagramm.)

Schwarz am Zuge macht remis durch:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. | Kf4—g3 |
| 2. Ke2—d3 | Kg3—f3 |
| 3. Kd3—d4 | Kf3—f4 |
| 4. Kd4—d3 | Kf4—f3 |

und das Spiel bleibt unentschieden, denn wenn der weiße Bauer zieht, so geht er sofort



Weiß am Zuge gewinnt.

verloren, und ebenso wenig erreicht Weiß durch Aufgeben des Springers, z. B.

- | | |
|-----------|----------|
| 4. Kd4—d5 | Kf4 × e3 |
| 5. Kd5—e5 | Ke3—f3 |

Weiß muß jetzt den Bauern aufgeben, denn nach 6. g4—g5, Kf3—g4; 7. Ke5—f6, Kg4—h5 gewinnt Schwarz sogar.

II. Eine kleine Figur mit oder ohne Bauern gegen eine kleine Figur mit oder ohne Bauern.

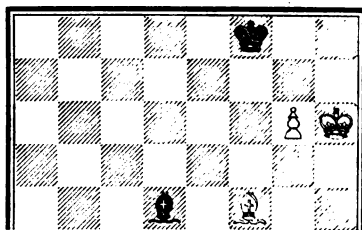
A) Läufer von gleicher Farbe gegeneinander.

Läufer und ein Bauer werden gegen einen gleichfarbigen Läufer meist nicht gewinnen können, weil sich der schwächeren Partei in der Regel Gelegenheit bieten wird, den Läufer gegen den Bauer zu opfern. Remis bleibt das Spiel stets, wenn der feindliche König das Umwandlungsfeld des Bauern besetzt hat und dasselbe nicht von der Farbe des Läufers ist.

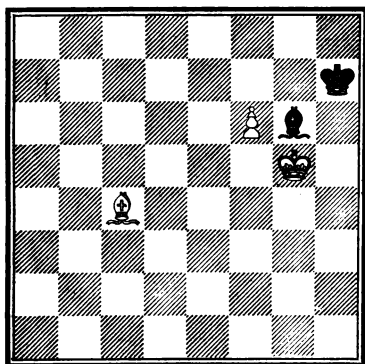
Im Nachfolgenden zeigen wir zwei Beispiele von Gewinnmöglichkeit.

- | | |
|-----------------------------|--------|
| 1. Kh6—h7 | Ld4—c3 |
| 2. Lf4—h6† | Kf8—e8 |
| 3. Lh6—g7 | Lc3—b4 |
| 4. Lg7—b2 | Lb4—f8 |
| 5. Lb2—a3 und Weiß gewinnt. | |

Wäre Schwarz am Zuge gewesen, so würde 1., Kf8—g8 das Remis gesichert haben.



Weiß am Zuge gewinnt.



Weiß am Zuge gewinnt.

Schwieriger ist die Lösung der nebenstehenden Studie von Horwitz.

1. Lc4—g8† Kh7—h8
Am besten.

2. Lg8—e6

2. Kg5 × g6? führt zum Remis.

2. Lg6—d3

Auf 2., Lg6—e8 entscheidet 3. Kg5—h6.

3. Kg5—f4 Ld3—b5

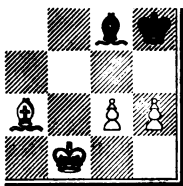
Wenn 3., Kh8—h7, so gewinnt Weiß durch 4. Le6—f5† u. s. w.

- | | |
|-----------|---------|
| 4. Kf4—e5 | Lb5—e8 |
| 5. Ke5—d6 | Kh8—h7 |
| 6. Kd6—e7 | Kh7—g6! |

Auf 6., Le8—h5 entscheidet ebenfalls 7. Le6—d7 für Weiß.

7. Le6—d7 Le8—f7

8. Ld7—f5†! und Weiß gewinnt.

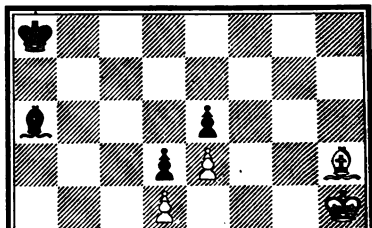


Läufer und zwei Bauern gewinnen stets gegen einen Läufer von gleicher Farbe, mit einziger Ausnahme einer Stellung von nebenstehender Art.

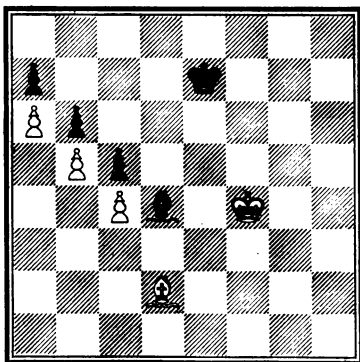
Hier könnte Schwarz am Zuge durch Lg4—h3 remis machen.

Sind auf beiden Seiten Bauern vorhanden, so genügt der Mehrbesitz eines und selbst

mehrerer Bauern nicht immer zum Gewinne der Partie. Einen bedeutenden Vorteil hat man in Stellungen von der Art, daß man die feindlichen Bauern angreifen kann, die eigenen aber sich auf Feldern von der entgegengesetzten Farbe des feindlichen Läufers befinden, wie z. B. in nebenstehender Position.



Weiß erobert hier den Bauern e6, indem er ihn mit Läufer und König angreift, und gewinnt dann ohne Schwierigkeiten die Partie.



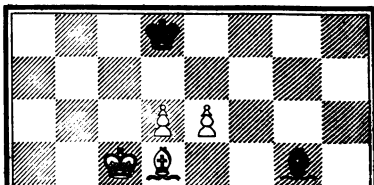
Weiß am Zuge (siehe Diagramm nebenan) gewinnt durch 1. Ld2—a5! (der Läufer darf wegen 2. b5—b6! u. s. w. nicht geschlagen werden) nebst 2. La5×b6 u. s. w.

In Fällen, wo sich Gelegenheit zum Abtausch der Läufer bietet, ist oftmals die Kenntnis der von uns im fünften Teile behandelten reinen Bauernendspiele nötig.

B) Läufer von ungleicher Farbe gegeneinander.

Bei ungleichen Läufern hat die an Bauern schwächere Partei im allgemeinen bedeutend mehr Remischancen als bei gleichen. Ein einzelner Freibauer gewinnt fast nie, und selbst zwei verbundene Freibauern auf den Springer- und Turmlinien genügen in der Regel nicht zum Gewinn, während sie auf den Linien b—g meist entscheiden, sobald sie die sechste Reihe erreicht haben.

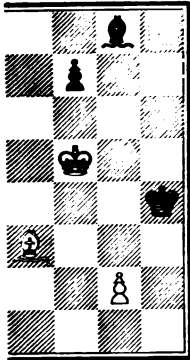
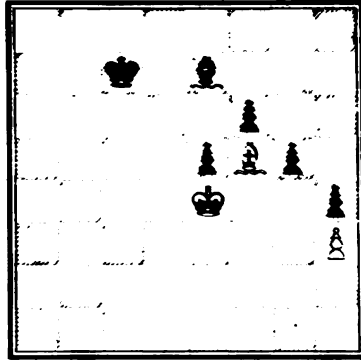
Weiß am Zuge (siehe Diagramm) gewinnt leicht, indem er den Läufer nach c6 und dann den



König nach f7 spielt. Auch im Nachzuge würde Weiß, wie leicht ersichtlich, in analoger Weise das Spiel entscheiden.

In nebenstehender Position dagegen kann das Remis selbst gegen eine Übermacht von drei Bauern erzwungen werden. Schwarz kann hier nie einen Bauer vorrücken, wenn Weiß einfach den Läufer auf der Linie g4—c8 hin- und herzieht.

Freilich sind diese allgemeinen Regeln häufigen Ausnahmen unterworfen, wie z. B. folgende feine Horwitzsche Studie zeigt:



Weiß zieht und setzt matt in acht Zügen.

- | | |
|------------|---------|
| 1. Le3—f2† | Kh4—h5 |
| 2. g2—g4† | Kh5—h6 |
| 3. Kf5—f6 | Kh6—h7! |

Auf 3., Lg8—h7 folgt 4. Lf2—e3 ‡.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. g4—g5 | Kh7—h8 |
| 5. Lf2—d4 | Kh8—h7 |

Wenn der Läufer zieht, so Kf6 × f7 ‡.

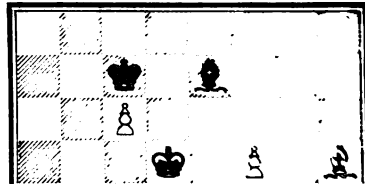
- | | |
|--------------------------------|--------|
| 6. Ld4—a1! | Kh7—h8 |
| 7. g5—g6 | ~ |
| 8. Kf6 × f7 ‡ bzw. Kf6 × g6 ‡. | |

Zwei nicht verbundene Freibauern gewinnen stets, wenn sie um mehr als eine Reihe von einander getrennt sind. (Siehe nebenstehendes Diagramm.)

Weiß gewinnt leicht, indem er mit dem Läufer den Bauer c6 deckt und dann den Bauer f5 vom Könige unterstützt vorrücken läßt.

Als Beispiel eines Kampfes ungleicher Läufer mit Bauern auf beiden Seiten siehe Partie Nr. 40, S. 212f, Bardeleben—Mackenzie.

Nach Salvioli.

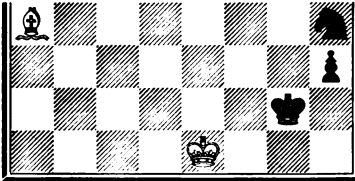


C) Ein Läufer gegen einen Springer.

Die Frage, ob ein Läufer oder ein Springer stärker sei, wenn ausser diesen beiden Steinen sich nur noch Bauern auf dem Brette befinden, ist häufig diskutiert worden, ohne daß man dabei zu einem abschließenden Urteile gelangt wäre. Steht man daher in der Praxis vor der Wahl, ob man sich die eine oder die andere Figur fürs Endspiel erhalten soll, so mache man die Entscheidung ausschließlich von dem Charakter der jedesmaligen Position abhängig, wobei als

allgemeine Norm gelten kann, daß der Läufer seiner Fernwirkung wegen besonders geeignet ist, feindliche Bauern am Vorrücken zu hindern, während der Springer dann den Vorzug verdient, wenn die Bauern des Gegners auf Feldern von der entgegengesetzten Farbe des Läufers feststehen. Ist nur ein einziger Bauer auf dem Brette, so wird der Gegner fast immer Gelegenheit finden, seine Figur gegen denselben hinzugeben, mit zwei Bauern dagegen läßt sich meist der Sieg erzwingen.

Von Loyd.



Weiß am Zuge macht remis.

4. Ke1—f2 und das Spiel ist remis. (Siehe S. 388 oben.)

Bedeutend stärker macht sich das Übergewicht auch nur eines Bauern geltend, wenn auf beiden Seiten noch mehrere Bauern vorhanden sind, nur muß man sich vor frühzeitigem Abtausche derselben hüten.

In nebenstehender Stellung gewinnt der Springer gegen den Läufer, weil dieser eine besonders ungünstige Position einnimmt.

Weiß am Zuge spielt f3—f4 und gewinnt. Thäte er jedoch als ersten Zug a4—a5, so würde er zwar den Läufer gegen den a-Bauern erobern, aber nicht verhindern können, daß der Bauer f3 gegen g6 ungetauscht und dadurch das Spiel remis gemacht würde.



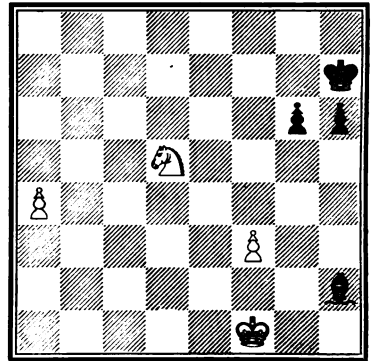
1. La4—d7 h3—h2
Oder 1., Sh4—f3†; 2. Ke1—e2, Sf3—d4† (auf h3—h2 erzwingt 3. Ld7—c6 das Remis); 3. Ke2—e3, h3—h2; 4. Ke3×d4, h2—h1D; 5. Ld7—c6†.

2. Ld7—c6† Kg2—g1

Wenn 2., Sh4—f3†, so

3. Ke1—e2 u. s. w.

3. Lc6—h1! Kg1×h1



Sehr lehrreich für den Kampf von Springer gegen Läufer ist das nebenstehende Endspiel einer von Zukertort in London 1883 gewonnenen Partie.

Weiß gewann durch

1. Sb3—c1 Lc3—b4

2. Sc1—d3 Lb4—c3!

3. Sd3—f4† Ke6—e7 oder—f7

4. Sf4×d5(†) c6×d5

5. c5—c6 und ein Bauer gelangt zur Dame. Auf 3., Ke6—d7 hätte Weiß z. B. 4.

e5—e6†, Kd7—d8 oder c8 (auf 4., Kd7—e7 erfolgt wiederum 5. Sf4×d5†); 5. Sf4—e2, Lc3—e1; 6. Ke3—f4, Kd8—e7; 7. Kf4×f5, Le1—f2; 8. Kf5×g4, Ke7×e6; 9. Kg4—f3, Lf2—e1; 10. g3—g4, Le1—d2; 11. Se2—g3, Ld2—h6; 12. Sg3—f5, Lh6—f8 (es drohte Sf5—d6); 13. Kf3—f4 nebst g4—g5 mit Erfolg gespielt.

D) Springer gegen Springer.

Beim Kampfe von Springer und Bauern gegen Springer und Bauern wird die numerisch schwächere Partei meist deshalb verlieren, weil sie leicht in die Lage kommt, die Springer tauschen oder weitere Bauern aufgeben zu müssen. Auch hier hat die stärkere Partei einen übereilten Abtausch der Bauern zu vermeiden, denn wenn z. B. nur noch ein Bauer übrig bleibt, so wird sich der feindliche Springer in der Regel gegen denselben opfern können.

Lehrreich ist die nachfolgende Studie.

1. f4—f5 g6—g5†?

Dies ist ein Fehler, der den Verlust herbeiführt; mit 1., g6×f5 würde das Spiel remis bleiben.

2. Kh4—h5 Sh6—g8

Oder 2., Kh7—g7; 3. Sd4—b5, Sh6—f8 oder Kg7—h7; 4. Sb5—c7, Kg7—h7 (nach 4., Kg7—f8? geht durch 5. Kh5—g6 der schwarze Springer verloren); 5. Sc7—e8, Sg8—h6 (wenn 5., Kh7—h8, so abermals 6. Kh5—g6); 6. Se8×f6† und gewinnt durch den e-Bauern.

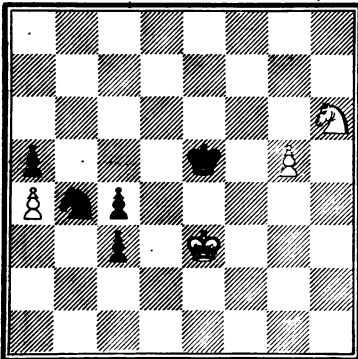
3. Sd4—b5

Kh7—g7

Es drohte das Springeropfer auf d6.

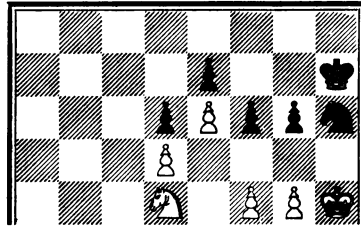
4. Sb5—c7 u. s. w. wie in obiger Variante.

Aus einer Turnierpartie Riemann—Mieses. Leipzig 1888.



6. Kc4—c5, Kg5—f5; 7. Kc5—b6, Sa3—c4†; 8. Kb6—b5 Remis.

Nach Horwitz.



Weiß spielte in nebenstehender Stellung 1. Sh6—f7†?, worauf Schwarz mit 1., Ke5—d5; 2. g5—g6, c3—c2; 3. Ke3—d2, c4—c3†; 4. Kd2—c1, Kd5—c4; 5. g6—g7, Kc4—b3 gewann, da das Springeropfer auf a2 nicht mehr zu decken ist. Die richtige zum Remis führende Spielart wäre gewesen:

1. Sh6—g4† Ke5—f5

Am besten.

2. Ke3—d4! Kf5×g5

Oder 2., c3—c2; 3. Sg4—e3†, Kf5×g5; 4. Se3×c2, Sb4×c2†; 5. Kd4×c4, Sc2—a3†;

- | | |
|-------------|----------|
| 3. Kd4 × c3 | Kg5 × g4 |
| 4. Kc3 × c4 | Sb4—c6 |
| 5. Kc4—b5 | Remis. |

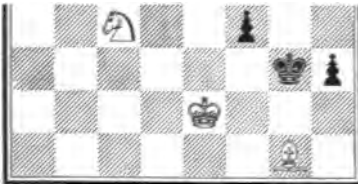
III. Zwei kleine Figuren gegen verschiedene Steine.

A) Zwei kleine Figuren gegen Bauern allein.

Der Fall, daß zwei leichte Offiziere gegen Bauern allein übrig bleiben, kommt in der Praxis ziemlich selten vor. Am wirksamsten erweisen sich zwei Läufer, welche nach Bergers Ansicht noch regelmäßig gegen vier Bauern gewinnen, wenn dieselben die Mitte des Brettes nicht bereits überschritten haben. Auch die anderen Vereinigungen leichter Offiziere sind hier stärker als ein Turm.

Am wichtigsten für den Lernenden sind solche Fälle, wo es sich darum handelt, gegen einen oder mehrere weit vorgerückte Bauern noch den Sieg zu erreichen.

Von Dr. Tarrasch.



Weiß am Zuge gewinnt.

2., f4—f3 kommt auf dasselbe hinaus.

- | | |
|----------------|--------|
| 3. Sc4—e5 | Kh1—h2 |
| 4. Se5—g4† | Kh2—h1 |
| 5. Kf2—f1 | f4—f3 |
| 6. Kf1—f2 | h3—h2 |
| 7. Kf2—f1 | f3—f2 |
| 8. Sg4 × f2 ‡. | |

Besonders interessant ist auch der Umstand, daß zwei Springer, die ja an und für sich zur Mattführung nicht ausreichen, oft, wenn der feindliche König noch einen Bauern hat (oder auch mehrere, falls werden können), das Matt zu erzwingen vermögen.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. Sb5—a3 | Kh8—g8! |
| 2. Ke6—e7 | Kg8—h8 |

Auf 2., Kg8—h7 folgt 3. Ke7—f7 u. s. w. wie nach dem 4. Zuge im Text.

- | | |
|-----------|--------|
| 3. Ke7—f8 | Kh8—h7 |
| 4. Kf8—f7 | Kh7—h8 |
| 5. Sa3—c4 | a4—a3 |

1. Lg1—h2†! Kg3 × h2

Wenn Schwarz nicht den Läufer nimmt, sondern z. B. 1., Kg3—g2 zieht, so spielt Weiß 2. Sc4—e5 und Schwarz muß entweder nachträglich noch schlagen, oder es gehen beide Bauern verloren, und Weiß setzt dann mit Springer und Läufer matt.

2. Ke2—f2 Kh2—h1

Nach Bledow.



Weiß zieht an und setzt in 10 Zügen matt.

Oder auch 5., Kh8—h7, was für die weitere Spielführung nichts ändert.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 6. Sc4—e5 | a3—a2 |
| 7. Se5—g6† | Kh8—h7 |
| 8. Sg6—f8† | Kh7—h8 |
| 9. Sf5—e7 nebst | 10. Se7—g6‡. |

In Stellungen, wo der feindliche König nicht von vornherein in einer Ecke eingeschlossen werden kann, ist ein erzwungenes Matt nicht immer nachzuweisen gewesen; in manchen Fällen konnte dasselbe zwar erreicht werden, aber nicht innerhalb von 50 Zügen, und es ist daher auch fraglich geworden, ob diese gesetzlich vorgeschriebene Zügezahl nicht zu gering normiert ist.

B) Zwei kleine Figuren mit oder ohne Bauern gegen eine kleine Figur mit oder ohne Bauern.

Wenn Bauern nicht mehr auf dem Brette sind, so vermag die stärkere Partei nur ganz ausnahmsweise zu gewinnen, z. B. in solchen Positionen, wo die feindliche Figur abgeschnitten und erobert werden kann; verhältnismäßig am häufigsten kommt dies beim Kampfe von zwei Läufern gegen einen Springer vor. Das nachfolgende von Kling und Horwitz herrührende geistreiche Beispiel zeigt einen Fall, wo die beiden Läufer gegen Läufer und Bauer gewinnen, weil letzterer so ungünstig steht, daß er die Bewegung seines Läufers hindert.

1. Lc4—b5† Ke8—f8
2. Lc7—d6† Kf8—g8
3. Lb5—c4† Kg8—h7!

Auf 3., Kg8—h8 entscheidet
4. Kf6—g6 mit der Mattdrohung Ld6—e5.

4. Lc4—f1 Kh7—h6!

Wenn 4., Kh7—g8, so 5. Kf6—g6, Kg8—h8; 6. Lf1—c4 u. s. w.

5. Ld6—f4† Kh6—h5!

Wenn 5., Kh6—h7, so 6. Kf6—f7, Kh7—h8; 7. Lf4—e5†, Kh8—h7; 8. Le5—g7 u. s. w.

6. Kf6—f5 Kh5—h4

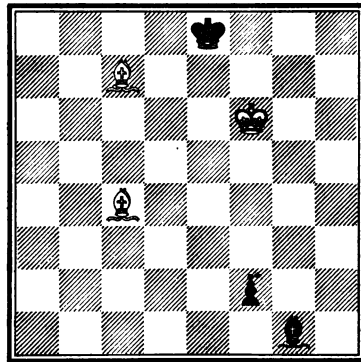
7. Lf4—d2 Kh4—g3!

Auf 7., Lg1—h2 gewinnt Weiß durch 8. Ld2—g5†, Kh4—g3; 9. Lg5—f4†.

8. Ld2—e3 Kg3—h2

Auf 8., Kg3—h4 entscheidet 9. Le3—f4, Kh4—h5; 10. Lf4—g5 u. s. w. und auf 8., Kg3—f3 ebenfalls 9. Le3—f4 für Weiß.

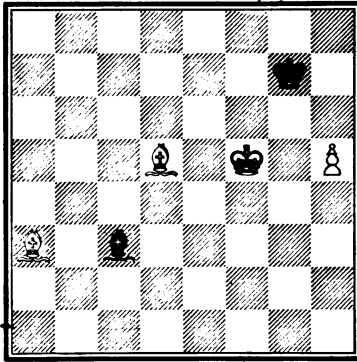
- | | |
|------------|--------|
| 9. Kf5—g4 | Kh2—h1 |
| 10. Kg4—f3 | Lg1—h2 |



Weiß am Zuge gewinnt.

Oder 10., Kh1—h2; 11. Le3—f4† u. s. w.
11. Lf1—g2† nebst 12. Le3×f2‡.

Von Berger.



Weiß am Zuge gewinnt.

7.

8. Le4—d5(†)

9. La3—f8 nebst Matt in zwei Zügen.

Hat die schwächere Partei außer der Figur noch einen Bauern, so kann derselbe meist nicht gehalten werden.

Zwei leichte Figuren und ein Bauer werden gegen eine leichte in der Regel gewinnen; einige Schwierigkeiten sind nur beim Turmbauer vorhanden.

- | | |
|------------|---------|
| 1. La3—c1 | Kg7—h7 |
| 2. h5—h6 | Lc3—a5 |
| 3. Kf5—g5 | La5—d8† |
| 4. Kg5—h5 | Ld8—f6 |
| 5. Ld5—e4† | Kh7—h8 |
| 6. Kh5—g6 | Lf6—c3 |
| 7. Lc1—a3 | |

Weiß darf vorläufig weder die Läufer tauschen noch h6—h7 ziehen.

Lc3—d4 oder Kh8—g8

Ld4—c3 resp. Kg8—h8

C) Zwei kleine Figuren beiderseits gegeneinander.

Sind auf beiden Seiten nur noch zwei leichte Figuren übrig geblieben, so ist der Gewinn natürlich nur in besonderen, in der praktischen Partie selten vorkommenden Stellungen möglich (siehe z. B. nebenstehendes Diagramm).

1. Ld7—f5† Kb1—b2

2. Kd2—e2 Sf2—h1

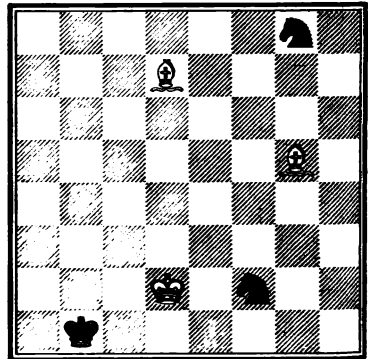
3. Ke2—f3 Kb2—c3

4. Lf5—h7 und beide Springer gehen verloren.

Auch das Spiel zweier leichter Offiziere beiderseits in Verbindung mit Bauern giebt wenig Anlaß zu theoretischen Betrachtungen. Es gilt hier ebenfalls wie beim Kampf von einer leichten Figur gegen eine andere die Regel, daß die im Mehrbesitze von Bauern befindliche Partei einen verführten Abtausch der Bauern vermeiden muß.

Was die naheliegende Frage anbetrifft, welches Paar leichter Figuren die größte Wirksamkeit besitze, so sind viele Autoritäten geneigt, den beiden Läufern im allgemeinen den Vorzug zu geben,

Von T. Brown.



Weiß am Zuge gewinnt.

andere wiederum halten Läufer und Springer für ebenso stark. Die unvorteilhafteste Vereinigung stellen wohl zwei Springer dar, doch spielt auch hier neben Positionsrücksichten die Individualität des Spielers eine nicht unbedeutende Rolle.

Fünfter Teil.

Bauern gegen Bauern.

Das Bauernendspiel ist nicht, wie der Anfänger leicht voraussetzen könnte, einfach zu führen, sondern ganz im Gegenteil mitunter sehr reich an Feinheiten und verlangt eine sehr präzise Behandlung. Der Verlust oder Gewinn eines einzigen Tempos spielt oft eine entscheidende Rolle, und es kommt nicht allein auf die richtige Führung der Bauern, sondern namentlich auf die Manöver der Könige an. Die schon oben S. 385 erwähnte Opposition oder die Möglichkeit, sie zur rechten Zeit zu erlangen, verhilft oft selbst bei gleichen Kräften zum Siege, und es muß daher große Vorsicht auf die Erlangung und Behauptung derselben verwendet werden. Wer zuerst, vielleicht aus Mangel an freien Zügen der Bauern, mit dem Könige zu ziehen und dadurch die Opposition aufzugeben genötigt ist, räumt fast immer dem Gegner ein freies Feld zum Vordringen ein.

1. König und ein Bauer auf beiden Seiten.

Stehen sich die Bauern gegenüber, so ist das Spiel natürlich nur zu gewinnen, wenn der feindliche Bauer unter günstigen Umständen erobert werden kann; siehe z. B. nebenstehendes Diagramm.

1. e5—e6 Kh7—g6

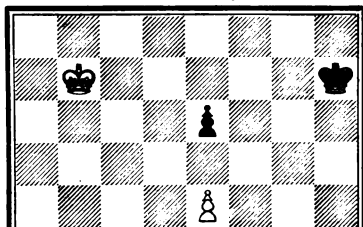
2. Kb7—c6 Kg6—g5

Oder 2., Kg6—g7; 3. Kc6—d6, Kg7—f7; 4. Kd6—d7 und Weiß gewinnt; siehe S. 385 f.

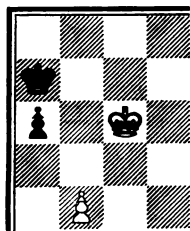
3. Kc6—d7 Kg5—f5

4. Kd7—d6 und Weiß gewinnt.

Von J. Berger.



Weiß am Zuge gewinnt.



Remisposition.

In nebenstehender Stellung erobert Weiß zwar den Bauern des Gegners, kann aber nicht gewinnen, weil der feindliche König die Opposition bekommt.

1. Kc6—c7

Ka7—a8

2. Kc7—b7

a6—a5!

3. Kb6 × a5

....

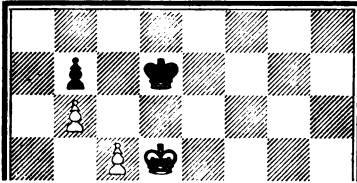
Oder 3. b4—b5, Ka8—b8!; 4. Kb6 × a5 und das Spiel bleibt remis.

3. Ka8—a7
 4. b4—b5 Ka7—b7

und Schwarz behauptet die Opposition.

2. Zwei Bauern gegen einen Bauer.

Mit zwei Bauern gegen einen ist der Gewinn nicht immer zu erreichen, in vielen Fällen kommen ziemlich versteckte Feinheiten in Anwendung. Wir geben im nachstehenden mehrere charakteristische und für den Schachfreund besonders wichtige Arten von Endstellungen:



3. Kd4—d5 Kd7—c8
 4. Kd5—e6 Kc8—d8
 5. Ke6—d6 Kd8—c8
 6. Kd6—e7 Kc8—b8
 7. Ke7—d7 Kb8—a8
 8. c5—c6 u. s. w.

Weiß gewinnt durch:

1. Kd5—e5! Kd7—c6
 2. Ke5—d4 Kc6—d7

Wenn 2., Kc6—a5(a6), so
 3. Kd4—d5, K—b5; 4. Kd5—d5,
 K~; 5. c5—c6 u. s. w.

Ein Fehler wäre 1. c5—c6+ gewesen, wegen 1., Kd7—c8! (nicht b7×c6, worauf Weiß gewinnt) und das Spiel ist remis.

In derartigen Stellungen gewinnt die stärkere Partei, wenn die Bauern bereits die sechste resp. fünfte Reihe erreicht haben, außer wenn einer derselben ein Turmbauer ist. Sind die Bauern noch nicht so weit vorge-
 rückt, so kommt es darauf an, welche Partei die Opposition hat; siehe z. B. nebenstehendes Diagramm.

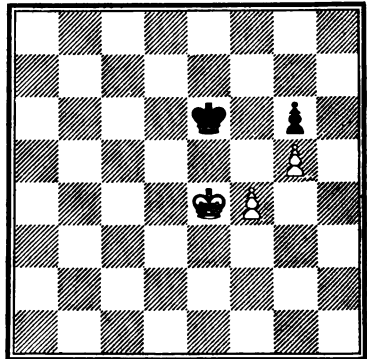
1. Ke4—d4 Ke6—d6

Wenn Schwarz die Opposition aufgiebt, z. B. 1., Ke6—f5, so verliert er.

2. Kd4—d3 Kd6—d7
 3. Kd3—e3 Kd7—e7
 4. Ke3—d4 Ke7—d7

u. s. w.

Ist Schwarz aber am Zuge, so wird er genötigt, die Opposition aufzugeben.



Schwarz verliert im Anzuge und macht remis im Nachzuge.

1. Ke6—d6
 2. f4—f5 Kd6—e7

Hätte Schwarz den Bauern genommen, so würde Weiß mit dem Könige nach h7 gelangen und seinen Bauern ungehindert zur Dame bringen.

3. f5—f6†

Mit 3. f5×g6 wird das Spiel remis.

3. Ke7—e6

4. Ke4—d4

Weiß würde auch mit 4. f6—f7, Ke6×f7; 5. Ke4—d5, Kf7—e7; 6. Kd5—e5, Ke7—f7; 7. Ke5—d6, Kf7—g7; 8. Kd6—e6, Kg7—h7; 9. Ke6—f6 u. s. w. gewinnen.

4. Ke6—d6

5. f6—f7 Kd6—e7

6. Kd4—e5 Ke7×f7

7. Ke5—d6 Kf7—f8

8. Kd6—e6 Kf8—g7

9. Ke6—e7 Kg7—g8

10. Ke7—f6 Kg8—h7

11. Kf6—f7 Kh7—h8

12. Kf7×g6 und Weiß gewinnt.

Interessant ist die nebenstehende Position:

1. Kb7—c6

2. Kb1—c2 Kc6—d6

3. Kc2—d2

(Siehe unten.)

3. Kd6—c6

Auf 3., Kd6—e6? gewinnt Weiß durch 4. Kd2—c3.

4. Kd2—e2 Kc6—d6

5. Ke2—f2 Kd6—e5

6. Kf2—g2 Ke5—f6

7. Kg2—h3 Kf6—g5

und das Spiel bleibt remis. Auch

3. Kc2—d3 hätte nichts genützt,

z. B.: 3., Kd6—d5; 4. Kd3—c3,

Kd5—c5; 5. Kc3—b3, Kc5—d5 (mit Rücksicht auf das drohende

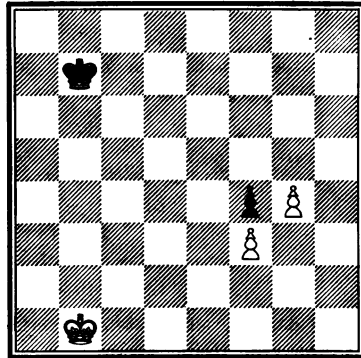
Vorgehen des g-Bauern); 6. Kb3—b4, Kd5—d4; 7. Kb4—a4,

Kd4—c4 u. s. w.

Stellungen dieser Art können nur dann remis werden, wenn sich die Bauern auf der zweiten bis vierten Reihe der Linien a—c und f—h befinden. Ständen z. B. in obiger Position die Bauern eine Reihe weiter nach links, so würde Weiß folgendermaßen gewinnen:

1. Kb7—c6

2. Kb1—c2 Kc6—b6

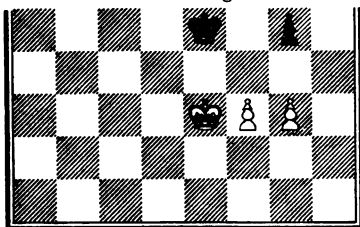


Schwarz am Zuge macht remis.

Oder 2., Kc6—d6; 3. Kc2—b3, Kd6—c6; 4. Kb3—b4, Kc6—d6; 5. Kb4—c4 u. s. w.

- | | |
|--------------------|--------|
| 3. Kc2—d2 | Kb6—c6 |
| 4. Kd2—e2 | Kc6—d6 |
| 5. Ke2—f2 | Kd6—e6 |
| 6. Kf2—g3 | Ke6—f5 |
| 7. Kg3—h4 | Kf5—f6 |
| 8. Kh4—g4 | Kf6—g6 |
| 9. f4—f5† u. s. w. | |

Nach J. Berger.



Weiß gewinnt mit und ohne den Zug.

- | | |
|------------|---------|
| 1. g3—g4 | Ke5—d5 |
| 2. f3—f4 | Kd5—e6! |
| 3. f4 × g5 | Ke6—e5 |
| 4. Ke3—f3 | Ke5—e6 |
| 5. Kf3—f4 | Ke6—f7 |
| 6. Kf4—f5 | Kf7—g7 |
| 7. g5—g6 | Kg7—h6 |
| 8. g6—g7! | |

Nicht 8. g4—g5? wegen
8., Kh6—g7.

- | | |
|--------------------|----------|
| 8. | Kh6 × g7 |
| 9. Kf5—g5 u. s. w. | |

Ist Schwarz am Zuge, so entscheidet auf 1., Ke5—f5; 2. Ke3—d4 für Weiß, und auf 1., Ke5—d5 folgt:

- | | |
|------------|--------|
| 2. Ke3—d3! | Kd5—e5 |
|------------|--------|

Wenn 2., g5—g4, so 3. f3—f4.

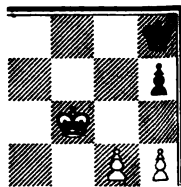
- | | |
|----------------------------|--------|
| 3. Kd3—c4 | g5—g4! |
| 4. f3—f4† | Ke5—e4 |
| 5. Kc4—c5 | Ke4—f3 |
| 6. f4—f5 und Weiß gewinnt. | |

Aus dieser letzten Variante ergibt sich, daß, wenn sämtliche Steine eine Reihe tiefer stehen, Schwarz am Zuge remis halten kann.

Aus den folgenden Positionen ersieht man, daß der noch nicht bewegte Turmbauer gegen die Turm- und Springerbauern meist remis macht.

Wenn 1. g5—g6 (siehe Diagramm), so spielt Schwarz h7—h6! und ebenso bleibt das Spiel auf 1. h5—h6 remis, weil in letzterem Falle der schwarze König nicht mehr aus der Ecke vertrieben werden kann.

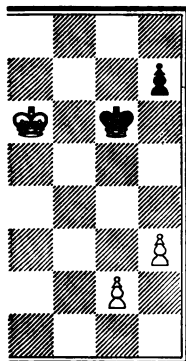
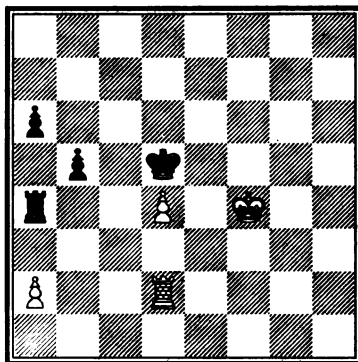
Von Ponziani.



Remisstellung.

Einer Partie J. Mieses—E. Lasker entnehmen wir nachstehende Position:

Schwarz am Zuge spielte 1., Ta4 × d4†, worauf Weiß mit 2. Kf4—e3!, Td4 × d2; 3. Ke3 × d2, Kd5—d4; 4. Kd2—c2, Kd4—c4; 5. Kc2—b2, Kc4—b4; 6. Kb2—b1! (wenn 6. Kb2—a1?, so gewinnt Schwarz durch 6., Kb4—a3; 7. Ka1—b1, b5—b4; 8. Kb1—a1, a6—a5; 9. Ka1—b1, a5—a4; 10. Kb1—a1, b4—b3 u. s. w.), a6—a5; 7. Kb1—b2, a5—a4; 8. Kb2—b1, Kb4—c3; 9. Kb1—c1!, Kc3—c4; 10. Kc1—c2, Kc4—d4; 11. Kc2—d2 u. s. w. remis erreichte.



Schwarz am Zuge Remisstellung.

1. h7—h6
 Auf 1., h7—h5? gewinnt Weiß durch
 2. h3—h4.
2. g2—g3 Kg6—g7
 Falsch wäre 2., Kg6—g5 oder h5 wegen
 3. Ke6—f7—g7 u. s. w.

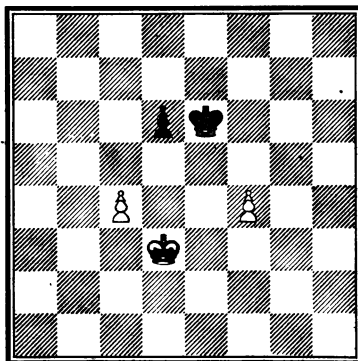
3. Ke6—f5 Kg7—f7
 4. h3—h4 Kf7—g7
 5. h4—h5 Kg7—f7
 6. g3—g4 Kf7—g7

Remis.

Wenn die zwei Bauern nicht verbunden, sondern getrennt sind, so hat die stärkere Partei um so größere Gewinnchancen, je weiter die Bauern voneinander stehen.

1. Ke6—f5
 Auf 1., d6—d5 entscheidet
 2. c4—c5.
2. Kd3—e3 Kf5—e6
 3. Ke3—e4 Ke6—e7
 4. Ke4—d5 Ke7—d7
 5. f4—f5 Kd7—e7
 6. f5—f6† Ke7—d7
 7. f6—f7 Kd7—e7
 8. f7—f8D† Ke7 × f8
 9. Kd5 × d6 u. s. w.

Nach J. Berger.

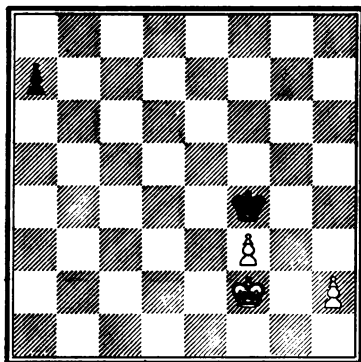


Weiß gewinnt auch ohne den Zug.

In nachfolgender Stellung (s. Diagramm S. 452 oben) ist Schwarz am Zuge und macht durch a7—a5 remis, weil Weiß nun genötigt

ist, sofort nach der a-Linie hinüberzugehen und seine beiden Bauern aufzugeben; Weiß am Zuge jedoch gewinnt:

Von Walker.



- | | |
|-----------|--------|
| 1. h2—h4 | a7—a5 |
| 2. Kf2—e2 | a5—a4 |
| 3. Ke2—d2 | a4—a3 |
| 4. Kd2—c2 | Kf4—f5 |
| 5. Kc2—b3 | Kf5—g6 |
| 6. f3—f4! | |

Auf 6. Kb3 × a3? kann Schwarz mit 6., Kg6—h5 remis machen.

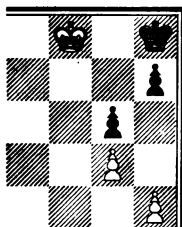
- | | |
|---------|--------|
| 6. | Kg6—h5 |
|---------|--------|

7. f4—f5 und Weiß gewinnt, denn Schwarz kann keinen der Bauern nehmen, ohne daß der andere zur Dame geht.

Ein Doppelbauer gegen einen einzelnen Bauer bietet nur selten Gewinnmöglichkeit.

3. Zwei Bauern gegen zwei Bauern.

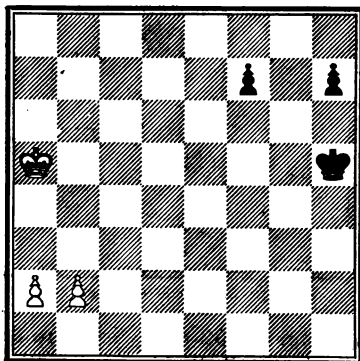
Von Walker.



Weiß gewinnt auch ohne den Zug.

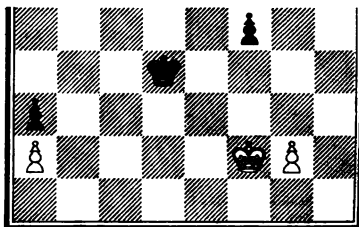
- | | |
|--------------------|--------|
| 1. | h7—h6 |
| 2. h4—h5 | Kh8—h7 |
| 3. Kf8—f7 u. s. w. | |

Von Walker.



Weiß am Zuge gewinnt.

Handbuch.



Schwarz am Zuge gewinnt.

- | | |
|-----------|----------|
| 1. | Kd4—c3 |
| 2. Kf2—e2 | Kc3—b2 |
| 3. Ke2—d2 | Kb2 × a2 |
| 4. Kd2—c2 | f5—f4 |

und Schwarz gewinnt.

- | | |
|-----------------------|-----------|
| 1. b2—b4 | f7—f5 |
| 2. b4—b5 | f5—f4 |
| 3. b5—b6 | f4—f3 |
| 4. b6—b7 | f3—f2 |
| 5. b7—b8D | f2—f1D |
| 6. Db8—b5† | Df1 × b5† |
| 7. Ka5 × b5 | Kh5—g4 |
| 8. a2—a4 und gewinnt. | |

Abgesehen von derartigen günstigen Positionsverhältnissen sind Endspiele mit gleicher Bauernanzahl auf beiden Seiten nicht zu gewinnen.

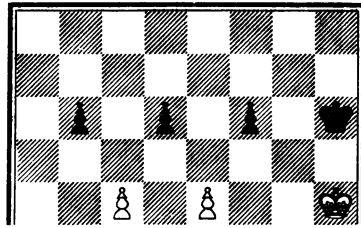
4. Drei Bauern gegen zwei Bauern.

Die Aussicht, das Übergewicht eines Bauern zur Geltung zu bringen, ist um so größer, je mehr Bauern noch auf dem Brette sind. Während, wie wir sahen, zwei Bauern gegen einen sehr oft nicht den Gewinn erzwingen konnten, wird sich beim Kampfe von drei Bauern gegen zwei nur selten für die schwächere Partei eine Remismöglichkeit ergeben.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Kh4—g4 | Kh6—g6 |
| 2. Kg4—f4 | Kg6—f7 |
| 3. Kf4—f5 | Kf7—e7 |
| 4. Kf5—g4 | Ke7—e6 |
| 5. Kg4—f4 | Ke6—e7 |

u. s. w.

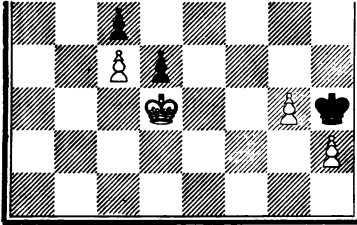
Von Lolli.



Remisstellung.

Sehr instruktiv ist folgende Studie:

Von Kling und Horwitz.



Weiß am Zuge gewinnt.

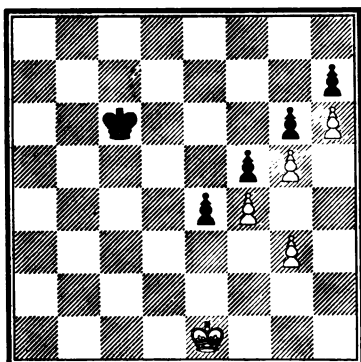
- | | |
|-----------|--------|
| 1. Kd3—e4 | Kh3—g4 |
| 2. h2—h4 | Kg4—h5 |
| 3. Ke4—f4 | Kh5—h6 |
| 4. g3—g4 | Kh6—g6 |
| 5. h4—h5† | Kg6—h6 |
| 6. Kf4—e4 | Kh6—g5 |
| 7. Ke4—f3 | Kg5—h6 |
| 8. Kf3—f4 | |

Dieses Tempo mußte Weiß gewinnen.

- | | |
|------------------------------|--------|
| 8. | Kh6—h7 |
| 9. g4—g5 | Kh7—g7 |
| 10. g5—g6! | Kg7—h6 |
| 11. Kf4—g4 | Kh6—g7 |
| 12. Kg4—g5! | d4—d3 |
| 13. h5—h6† | Kg7—g8 |
| 14. Kg5—f6 | d3—d2 |
| 15. h6—h7† | Kg8—h8 |
| 16. Kf6—f7 und Weiß gewinnt. | |

5. Drei und mehr Bauern gegeneinander.

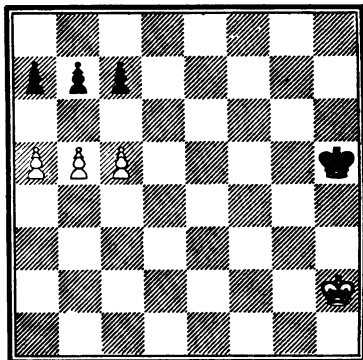
Die komplizierteren Bauernendspiele lassen sich theoretisch kaum noch behandeln, und daher beschränken wir uns darauf, den Lernenden durch einige interessante Fälle auf besondere, in der Praxis oft anwendbare Feinheiten hinzuweisen.



Weiß am Zuge gewinnt.

1. g3—g4 f5 × g4
2. f2—f4 g6 × f5
3. g5—g6 h7 × g6
4. h6—h7 und gewinnt.

Ein anderes Beispiel eines solchen Bauerndurchbruchs ist folgendes:



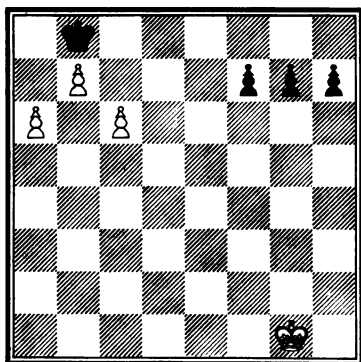
Weiß am Zuge gewinnt.

1. b5—b6 c7 × b6
2. a5—a6

Hätte Schwarz 1., a7 × b6 gespielt, so würde analog 2. c5—c6 geschehen.

2. b7 × a6
3. c5—c6 und gewinnt.

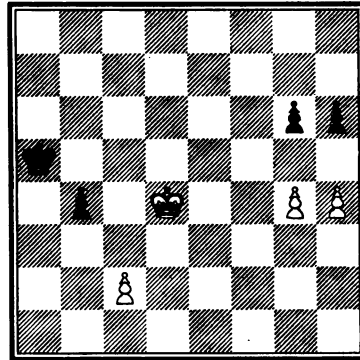
In nachstehender Stellung gewinnt Weiß, weil die schwarzen Bauern aufgehalten werden können, so daß schließlich der schwarze König seine Position aufgeben muß; z. B.:



1. g7—g5 odera)
2. Kg1—g2 h7—h5
3. Kg2—g3 g5—g4
4. Kg3—h4 f7—f6
5. Kh4—g3 f6—f5
6. Kg3—g2 h5—h4
7. Kg2—f2 h4—h3
8. Kf2—g3 f5—f4†
9. Kg3—h2 f4—f3
10. Kh2—g3 und Weiß gewinnt.

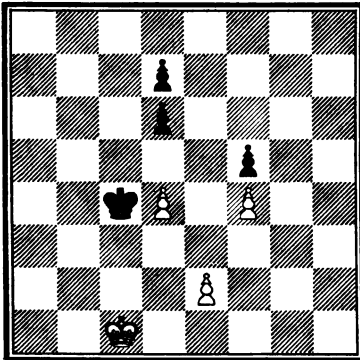
- a)
1. f7—f5
 2. Kg1—g2 h7—h5
 3. Kg2—g3 g7—g6
 4. Kg3—g2 g6—g5
 5. Kg2—g1 g5—g4
 6. Kg1—g2 h5—h4
 7. Kg2—h2 f5—f4
 8. Kh2—g1 u. s. w.

1. g4—g5 h6 × g5
2. h4 × g5 Ka5—b5
3. Kd4—d5 Kb5—b6
4. Kd5—c4 Kb6—a5
5. Kc4—c5 Ka5—a4
6. Kc5—b6 Ka4—a3
7. Kb6—b5 Ka3—b2
8. Kb5 × b4 Kb2 × c2
9. Kb4—c4 und erobert den
Bauer g6.



Weiß am Zuge gewinnt.

Von B. Horwitz.

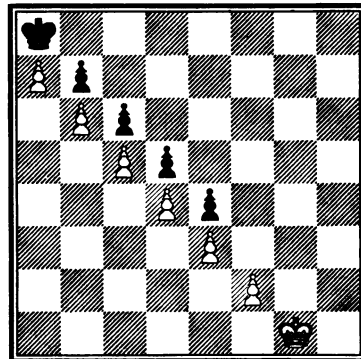


Weiß am Zuge gewinnt.

1. e2—e4 f5 × e4
- Oder 1., Kc4 × d4; 2.
e4 × f5, Kd4—d5; 3. Kc1—d2
und gewinnt.
2. f4—f5 Kc4—d3
3. f5—f6 e4—e3
4. Kc1—d1 und gewinnt.

Originell ist die Lösung des folgenden künstlichen Endspiels.:

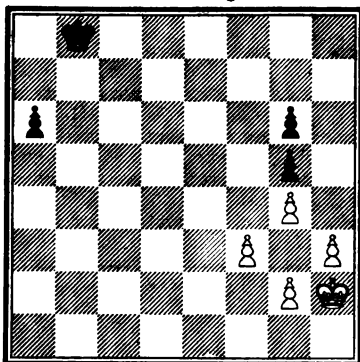
1. f2—f3 e4 × f3
2. Kg1—f1 f3—f2
3. e3—e4 d5 × e4
4. Kf1 × f2 e4—e3+
5. Kf2—e1 e3—e2
6. d4—d5 c6 × d5
7. Ke1 × e2 d5—d4
8. Ke2—d2 d4—d3
9. c5—c6 b7 × c6
10. Kd2 × d3 Ka8—b7
11. Kd3—c4 Kb7—a8
12. Kc4—c5 Ka8—b7
13. a7—a8D+ Kb7 × a8
14. Kc5 × c6 und gewinnt.



Weiß am Zuge gewinnt.

Zum Schluß geben wir noch eine pikante Studie, deren Pointe in einer Pattwendung liegt:

Von J. Berger.



Weiß am Zuge macht remis.

1. f3—f4 Kb8—c7!

Wenn 1., a6—a5?, so 2. h3—h4, g5×h4; 3. f4—f5, g6×f5; 4. g4—g5 und Weiß gewinnt, und wenn 1., g5×f4, so 2. h3—h4 nebst h4—h5 und Weiß gewinnt ebenfalls.

2. f4×g5 a6—a5

3. Kh2—g3 a5—a4

4. Kg3—h4 a4—a3

5. g2—g3 a3—a2

Patt.



Vierter Abschnitt.

Das Schachproblem.



Äußerlich verschieden ihrem Wesen nach von den im vorigen Abschnitte betrachteten Endstellungen bzw. Partiephasen sind die Aufgaben oder Probleme. Dieselben standen zwar ursprünglich im engen Zusammenhange mit dem praktischen Spiele und sind auch bei älteren Autoren zumeist demselben entnommen; in neuerer und neuester Zeit haben sie sich aber mehr und mehr von der Praxis getrennt und bilden jetzt ein abgegrenztes Gebiet für sich.

Während man sich bei Endspieluntersuchungen, wie in der Partie überhaupt, mit der Erreichung einer klaren Gewinnstellung begnügt, d. h. mit einer solchen Stellung, in der der Gegner das Matt auf die Dauer nicht abwenden kann, stellt die Aufgabe die bestimmte Forderung, innerhalb einer vorgeschriebenen Anzahl von Zügen matt zu setzen.¹ Der Ausgangspunkt des Problems ist demnach nicht auf dem Gebiete der Praxis zu suchen; der Aufgabenkomponist verfolgt ein anderes Ziel als der Partierspieler, und zwar ein ausschließlich ästhetisches: er will innerhalb des engen Rahmens von wenigen Zügen das Schauspiel einer besonders fein ersonnenen oder glänzenden Mattführung darbieten.

Hierbei verläßt das Problem jedoch insofern den Boden des praktischen Spieles nicht, als es sich grundsätzlich nur mit partiegemäßen Stellungen beschäftigt. Es darf also z. B. nicht etwa die eine Partei einen Doppelbauern haben, während auf der anderen Seite noch sämtliche Steine vorhanden sind, oder es kann auf a1 nicht ein weißer Läufer stehen, wenn sich auf b2 ein Bauer von derselben Farbe befindet u. s. w.²

Die Aufgabe ist ihrem Charakter nach als ein Kunstwerk zu betrachten, und als solches ist sie nicht den Rücksichten des praktischen Spieles, sondern lediglich ästhetischen Gesetzen unterworfen.

Die wesentlichsten Voraussetzungen, die an eine gute Aufgabe gestellt werden, sind folgende:

1. Jedes Problem soll eine hervorstechende Idee enthalten. Dieselbe kann bestehen z. B. in einem eleganten Opfer, in einem schwer auffindbaren scharfsinnigen Manöver, in der Herbeiführung einer besonders gefälligen, reinen Mattstellung (siehe unter 4. S. 458) u. s. w.

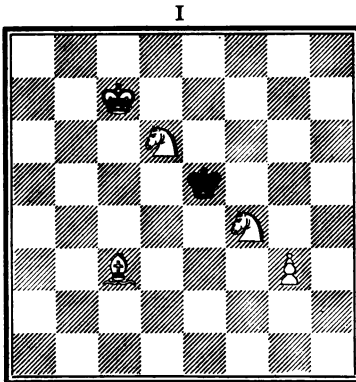
¹ Von den früher vielfach beliebten Bedingungsaufgaben und von den sogenannten Selbstmatts (siehe S. 19) sehen wir im nachstehenden völlig ab: man findet an denselben neuerdings wenig Geschmack.

² Hierbei ist zu bemerken, daß Stellungen mit zwei Damen, drei Springern u. s. w. auf einer Seite, obgleich in der Partie vorkommend, nach den heutigen Kunstgesetzen im Problem nicht von vornherein gestattet werden; dagegen sind Bauernumwandlungen im Laufe der Lösung recht wohl zulässig und häufig in Anwendung gebracht.

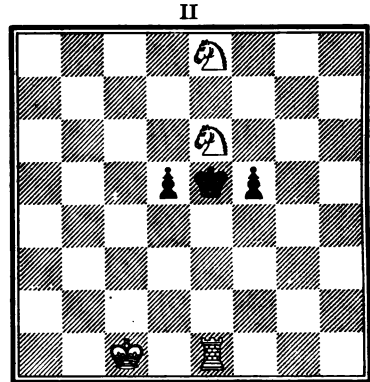
2. Es sollen bei der Lösung sämtliche Offiziere der mattsetzenden Partei in Thätigkeit kommen.

3. Die Lösung darf nicht mit einem plumpen oder eine starke Drohung enthaltenden Zuge beginnen; ein Schach im ersten Zuge ist demnach nicht zulässig.

4. Als ein besonderer Vorzug ist es anzusehen, wenn die Lösung mit einer reinen Mattstellung schließt. Unter einer reinen Mattstellung versteht man eine solche, bei der jedes den mattgesetzten König umgebende Feld nur auf eine einzige Weise, sei es durch einen eigenen oder durch einen feindlichen Stein, versperrt ist und so jede Konkurrenz der vorhandenen Steine untereinander ausgeschlossen ist.



Reine Mattstellung.



Reine Mattstellung.

5. Nebenlöslich oder inkorrekt ist ein Problem, wenn es außer der vom Verfasser vorgeschriebenen Lösung noch eine andere in derselben oder in einer geringeren Zügezahl zuläßt. Mitunter tritt eine Abweichung von der beabsichtigten Lösung erst im zweiten oder in einem späteren Zuge ein; man bezeichnet dann das Problem als partiell nebenlöslich. Findet eine solche teilweise Nebenlösung im Hauptspiel statt, so ist das Problem gleichfalls inkorrekt, in den Varianten jedoch bedeutet sie nur eine mehr oder weniger schwerwiegende Schädigung des Kunstwertes.

Oftmals werden der mattzusetzenden Partei mehrere Antworten auf den Anfangszug zu Gebote stehen. Diejenige Spielart nun, in welcher die wesentlichste Idee des Problems zum Ausdruck kommt, nennt man das Hauptspiel, während die aus den anderen Gegenzügen sich ergebenden Wendungen als Varianten bezeichnet werden. Jede dieser Varianten kann wieder durch eine besondere Idee ausgezeichnet sein, ja es giebt Probleme, bei denen es Schwierigkeiten macht, das Hauptspiel zu ergründen, weil die Varianten demselben nahezu gleichwertig sind.

Die Problemerkunst in der heutigen vollendeten Form ist erst etwa ein halbes Jahrhundert alt. Zwar kommen schon bei den älteren

Autoren Aufgaben vor, dieselben sind aber nicht Probleme im modernen Sinne, sondern mehr als künstliche Endspiele oder Studien zu bezeichnen. Als die nach dieser Auffassung bedeutendste Sammlung sind die 100 künstlichen Endspiele von Stamma zu nennen, die 1737 in Paris erschienen sind und viele sinnreiche Ideen enthalten.

Einen besonderen Aufschwung nahm die moderne Kompositionskunst seit dem Erscheinen der Aufgabensammlung von A. Anderssen (um 1840), dessen Erzeugnisse, nach Form und Inhalt nahezu auf der Höhe der Neuzeit stehend, bedeutendes Aufsehen hervorriefen und zur Nacheiferung und zu lebhafterer Tätigkeit auf diesem Gebiete Anregung gaben. Es folgt nun eine große Anzahl hochbegabter Problemmeister, wie Th. Herlin, Konrad Bayer, Rudolph Willmers, Frank Healey, J. Brown, J. Plachutta, Graf A. Pongraz (Einsiedler von Tyrnau), Ph. Klett, G. E. Campbell, R. Braune, J. Kohtz und C. Kockelkorn, J. Berger und vor allem der geniale Amerikaner S. Loyd, an Ideenreichtum und Scharfsinn wohl alle überragend, wenn auch in der Form mitunter etwas weniger streng. Als hervorragende Komponisten neuester Zeit sind neben vielen anderen noch hervorzuheben die Namen der Deutschen J. Minckwitz, C. Schwede, J. Obermann, H. v. Gottschall, F. Schrüfer, F. Dubbe, H. Keidanski, O. Fuß, A. Bayersdorfer, der Österreicher H. Lehner, Kauders, Sardotsch, R. Weinheimer, bzw. der Böhmen J. Dobrusky, Chocholeouš, J. Pospišil, Kotrč, Kondelik, der Engländer Andrews, Finlinson, Laws, T. Taylor, der Amerikaner G. E. Carpenter, Cheney, Cook, Shinkman, der Schweden Arnell und Geyerstam, der Italiener Salvioli und G. B. Valle. Größere Aufgabensammlungen in Verbindung mit ausführlicher Darlegung der Grundsätze der heutigen Problemtheorie enthalten die Werke: Philipp Klett's „Schachprobleme“; Max Lange, „Handbuch der Schachaufgaben“; J. Berger, „Das Schachproblem“.

Ob das Studium von Schachaufgaben zur Förderung praktischer Spielstärke beitragen könne oder nicht, ist eine vielfach erörterte Frage. Eine Anzahl Schachpraktiker stehen dem Problemgebiete direkt ablehnend gegenüber und behaupten sogar, daß eine intensivere Beschäftigung mit demselben den Spieltypus in ungesundem Sinne beeinflusse. Allerdings macht man bisweilen die Beobachtung, daß ein im praktischen Spiele wenig erfahrener Aufgabenfreund, umgaukelt von der Farbenpracht der Problemwelt, die in der Partie einzig und allein maßgebenden Rücksichten nüchternen Positionsurteils und konsequenter Spielführung fallen läßt und einen übel angebrachten Ausflug in das Land der Phantasieen unternimmt. Indessen gerade beim Anfänger sehen wir ein Zuviel in kombinatorischer Hinsicht lieber, als ein Zuwenig; wir mögen es hier gerne leiden, „wenn der Becher überschäumt“. Bei größerer Routine wird dieses Übergangsstadium wohl stets überwunden werden, und es giebt ja auch eine größere Zahl von Meistern, die auf beiden Gebieten gleich hervorragend sind. Spielern von trockenem, ideen-

zu Gebote. Derselbe macht dem schwarzen Könige das Feld c5 frei, so daß also hierauf ein Matt nur noch durch die Dame, und zwar von f5 aus, denkbar ist. Aus alle dem ergibt sich mit Notwendigkeit, daß die weiße Dame im ersten Zuge so zu ziehen hat, daß sie die beiden Felder f5 und a2 beherrscht, was hier nur von b1 aus geschehen kann. Der Damenzug nach b1 gestattet allerdings dem Schwarzen eine vierte Zugmöglichkeit, nämlich Kd5—e6, es erfolgt aber dann Matt durch Db1—e4. Die Lösung des Problems ist also 1. De1—b1.

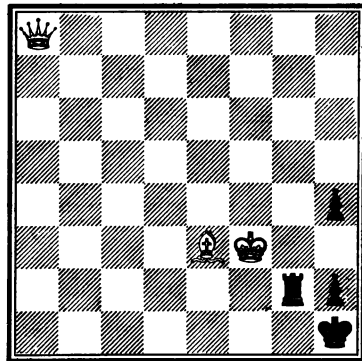
Bei zweizügigen Aufgaben führt diese Lösungsmethode fast stets zum Ziele, indessen ist sie auch mitunter bei drei- und mehrzügigen Problemen anwendbar. (Siehe nebenstehendes Problem.)

Wir nehmen an, daß Schwarz am Zuge sei, und betrachten zunächst die möglichen Turmzüge. Auf 1., Tg2—f2† und 1., Tg2—e2 folgt 2. Kf3×f2≠ resp. 2. Kf3×e2≠. Ferner würde noch 1., Tg—d2, c2—b2 stets durch 2. Da8—a1† das Matt im 3. Zuge erreicht, und auf 1., Tg2—a2 ist 2. Da8×a2 nebst Matt im nächsten Zuge die Folge. Auf 1., Tg2—g3†, g4, g5, g6, g7 führt 2. Kf3—f2† zum Ziele und nur auf 1., Tg2—g8 ist Matt im 3. Zuge möglich. Der Anfangszug von Weiß müßte demnach derartig sein, daß er dem schwarzen Turm das Feld g8 nimmt, was z. B. durch 1. Le3—g5 zu erreichen wäre; daß hierauf dem schwarzen Könige das Feld g1 zugänglich wird, schadet nichts, denn auf 1., Kh1—g1 folgt 2. Da8—a1≠. Wir hätten somit nur noch einen Gegenzug, nämlich 1., h4—h3 zu berücksichtigen, nach welchem die Drohung Tg2×g5 sehr stark wird. Angesichts derselben kommt man leicht zu dem Schlusse, den Turm durch einen Königszug, wie 2. Kf3—e3 zu fesseln und dann auf 2., Kh1—g1 mit 3. Da8—a1 matt zu setzen. Der Zug 1. Le3—g5 ist also der richtige.

Die nachstehenden sorgfältig ausgewählten Aufgaben, Zweizüger, Dreizüger und Vierzüger, sind, mit den einfacheren beginnend, der Schwierigkeit nach geordnet, und der Problemfreund wird gut thun, nicht sofort die Lösung nachzuspielen, sondern sich zunächst zu bemühen, dieselbe zu finden: er wird dann an den nach Form und Inhalt gleich vollendeten Meisterwerken den doppelten Genuß haben und die aufgewendete Mühe nicht bedauern.

Von fünf- und mehrzügigen Problemen haben wir abgesehen; dieselben pflegen meist zu kompliziert zu sein und sind in den letzten Jahren auch etwas außer Mode gekommen.

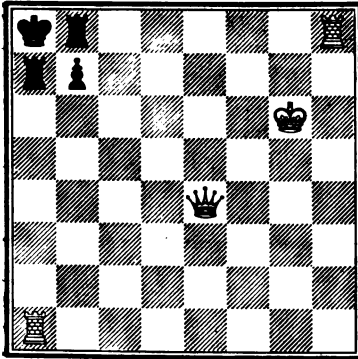
Von H. v. Gottschall.



Weiß zieht an und setzt in drei Zügen matt.

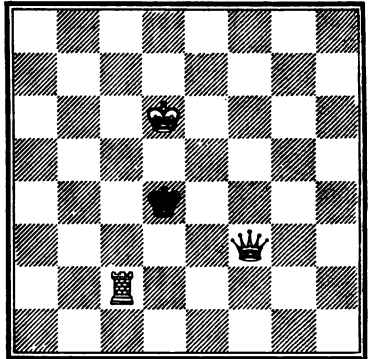
I. Zweizügige Probleme.

1. Anonymus von Lille (Th. Herlin).



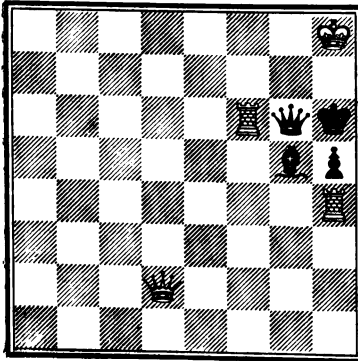
Matt in zwei Zügen.

2. G. E. Carpenter in New York.



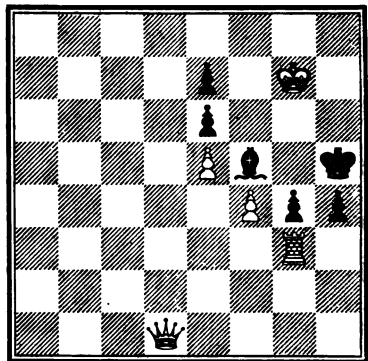
Matt in zwei Zügen.

3. S. Loyd in New York.



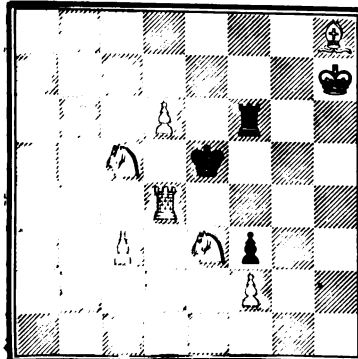
Matt in zwei Zügen.

4. H. v. Gottschall in Leipzig.



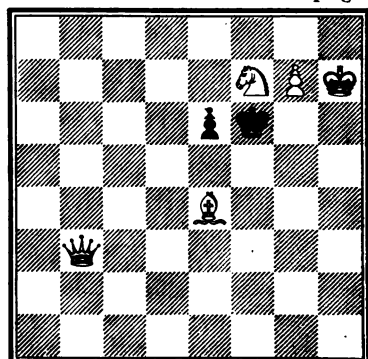
Matt in zwei Zügen.

5. H. Lehner in Wien.



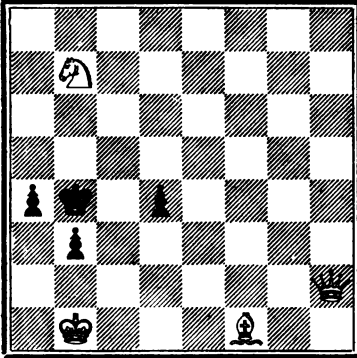
Matt in zwei Zügen.

6. H. v. Gottschall in Leipzig.



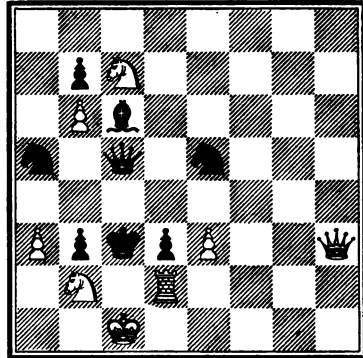
Matt in zwei Zügen.

7. W. A. Shinkmann in Grand Rapids.



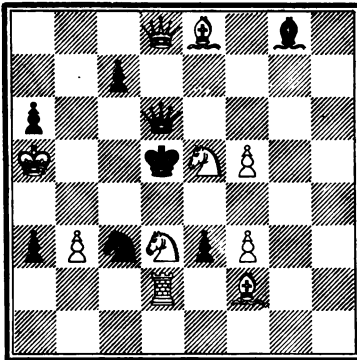
Matt in zwei Zügen.

8. S. Loyd in New York.



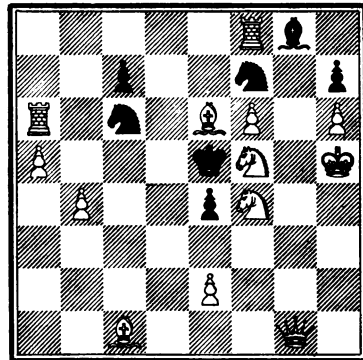
Matt in zwei Zügen.

9. J. Pospišil in Prag.



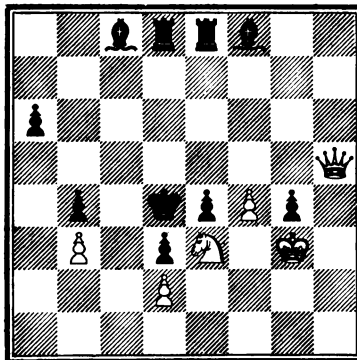
Matt in zwei Zügen.

10. B. G. Laws in London.



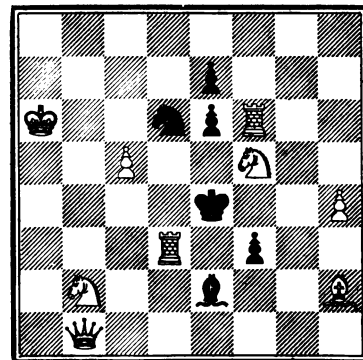
Matt in zwei Zügen.

11. S. Loyd in New York.



Matt in zwei Zügen.

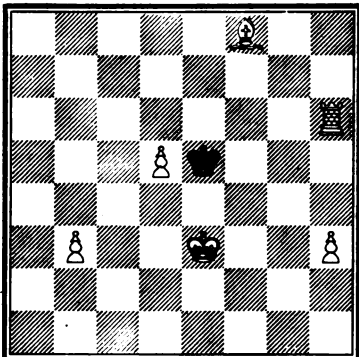
12. T. Taverner in Bolton.



Matt in zwei Zügen.

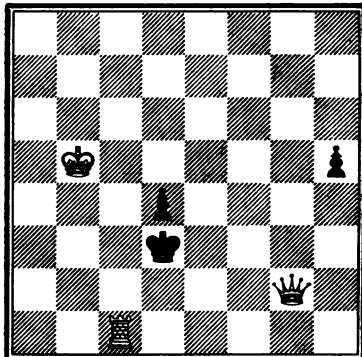
II. Drelzügige Probleme.

1. H. v. Gottschall in Leipzig.



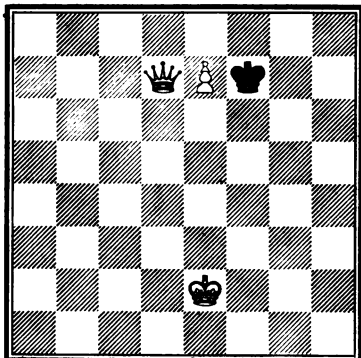
Matt in drei Zügen.

2. John Brown in Bridport.



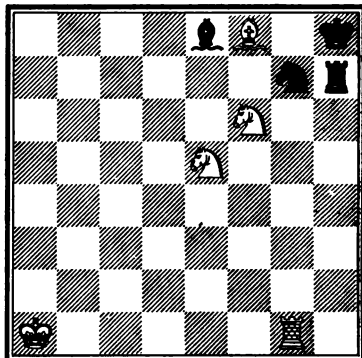
Matt in drei Zügen.

3. S. Loyd in New York.



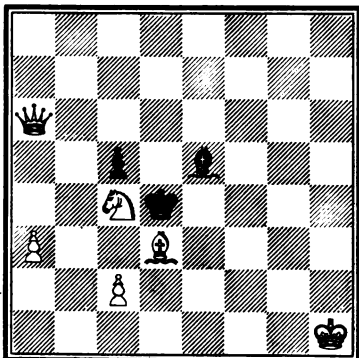
Matt in drei Zügen.

4. Adolph Anderssen.



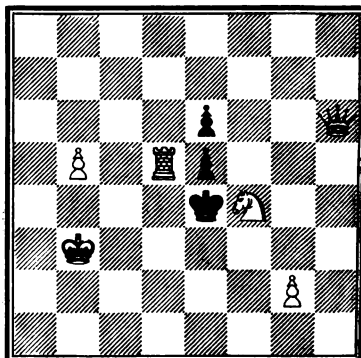
Matt in drei Zügen.

5. Frank Healey in London.



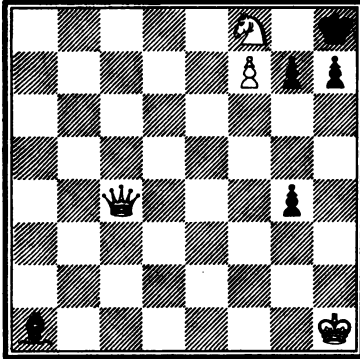
Matt in drei Zügen.

6. G. Chocholouš in Prag.



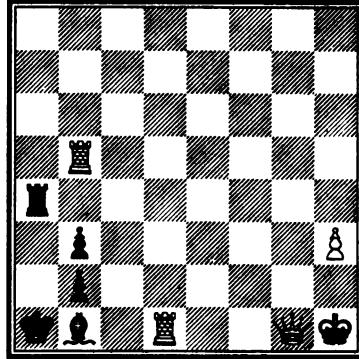
Matt in drei Zügen.

7. S. Loyd in New York.



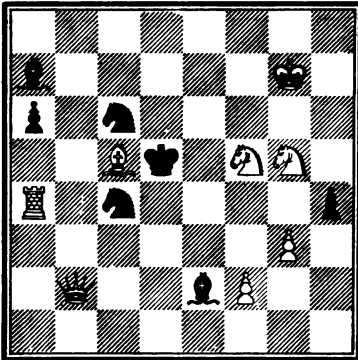
Matt in drei Zügen.

8. S. Loyd in New York.



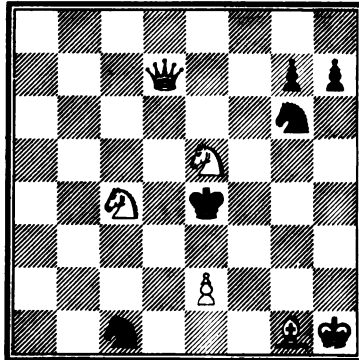
Matt in drei Zügen.

9. J. Pospíšil in Prag.



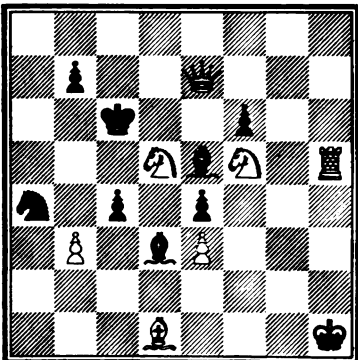
Matt in drei Zügen.

10. R. Weinheimer in Wien.



Matt in drei Zügen.

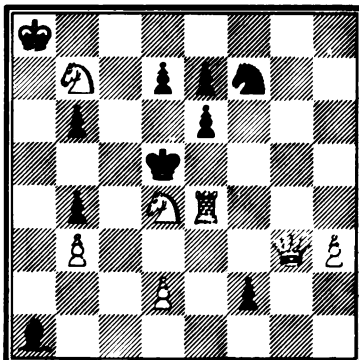
11. A. Kauders in Wien.



Matt in drei Zügen.

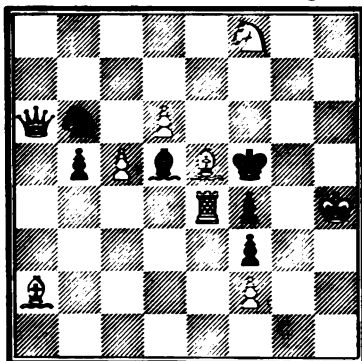
v. d. Lasa. VI. Auf.

12. J. Obermann.



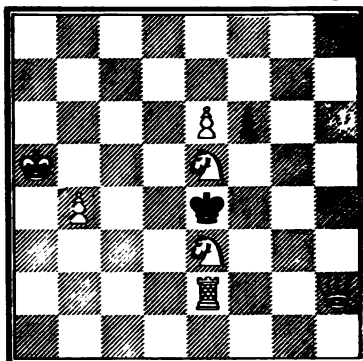
Matt in drei Zügen.

13. J. Dobrusky in Prag.



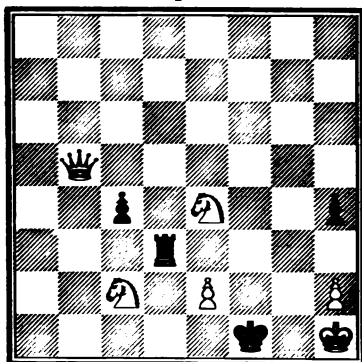
Matt in drei Zügen.

14. Victor Mises in Leipzig.



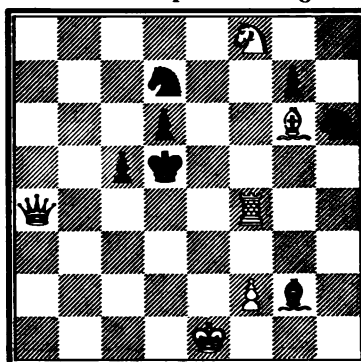
Matt in drei Zügen.

15. W. A. Shinkman in Grand Rapida.



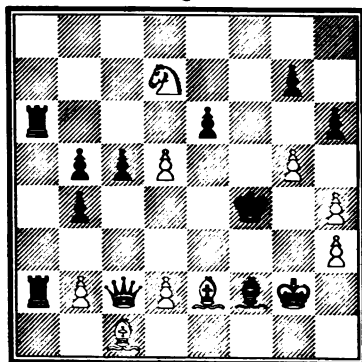
Matt in drei Zügen.

16. J. Pospišil in Prag.



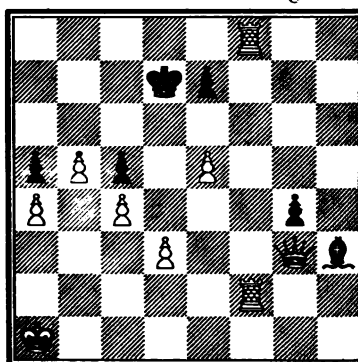
Matt in drei Zügen.

17. J. Berger in Graz.



Matt in drei Zügen.

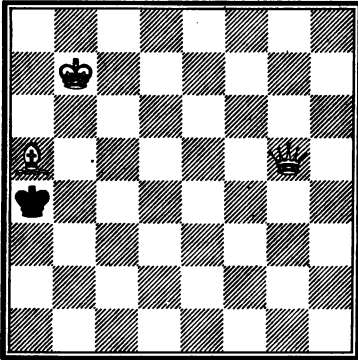
18. J. Kotrč in Prag.



Matt in drei Zügen.

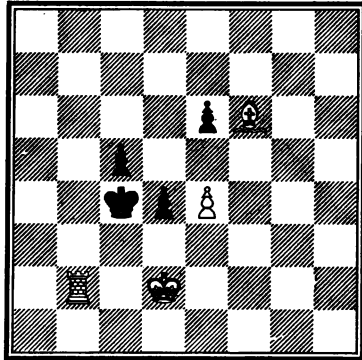
III. Vierzügige Probleme.

1. W. A. Shinkman in Grand Rapids.



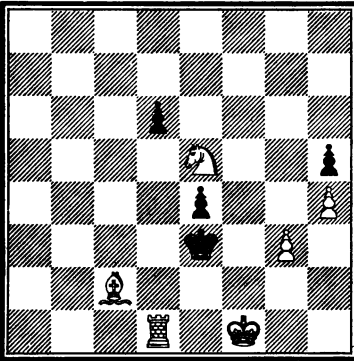
Matt in vier Zügen.

2. W. A. Shinkman in Grand Rapids.



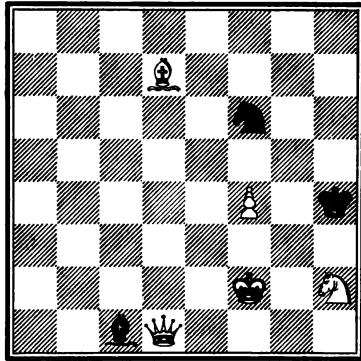
Matt in vier Zügen.

3. H. v. Gottschall in Leipzig.



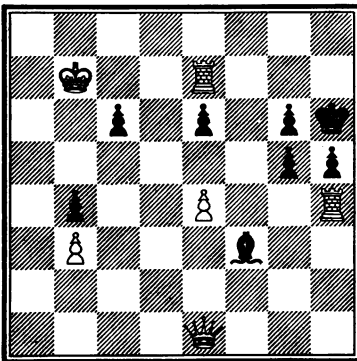
Matt in vier Zügen.

4. J. Kohtz und C. Kockelkorn.



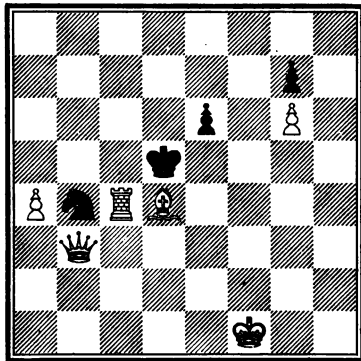
Matt in vier Zügen.

5. Ph. Klett in Stuttgart.



Matt in vier Zügen.

6. J. Dobrusky in Prag.



Matt in vier Zügen.

Lösungen der Probleme.

I. Lösungen der Zweizüger.

1.
1. Dh1 ~
2. D resp. T ≠.

Dieses, sowie das nächste Problem kann als klassisches Beispiel größter Einfachheit bei scharf hervortretender Pointe angesehen werden.

2.
1. Dh3 Ke4
2. Tc4 ≠.

3.
1. Thf4 Df6 ≠
2. Tf6 ≠.

1. Lf4:
2. Df4 ≠.

1. Lf6:
2. Tf6 ≠.

1. h4
2. Th4 ≠.

Die dem Problem zu Grunde liegende Idee, verschiedenartige Fesselung der schwarzen Figuren, wird vortrefflich zum Ausdruck gebracht.

4.
1. Df3 gf
2. Tg5 ≠.

1. hg
2. Dh1 ≠.

1. h3
2. Th3 ≠.

1. L~
2. Dg4 ≠.

Eine gut ausgearbeitete Zugzwangsaufgabe.

5.
1. Kg7 Tf7+ oder Tg6+
2. Kf7 ≠ resp. Kg6 ≠.

1. Tf8 oder Th6
2. Kf8 ≠ resp. Kh6 ≠.

1. Td6: oder Tf4
2. Te4 ≠ resp. Td5 ≠.

1. Te6 oder Tf5
2. S ≠.

Gleichfalls eine sehr schöne Darstellung der Zugzwangsidee.

6.
1. Lf5 ef
2. g8S ≠.

1. Kf5:
2. Df3 ≠.

1. Kf7:, Ke7, e5
2. De6 ≠.

Ein interessantes Problem mit recht gefälligen Wendungen.

7.
1. Df2 b2
2. Db2 ≠.

1. a3
2. Dd4 ≠.

1. d3
2. Dc5 ≠.

1. Kc3
2. De1 ≠.

1. Ka3
2. Df8 ≠.

Durch meisterhafte Ausnutzung des Figurenmaterials bei schönen, teilweise reinen Mattstellungen zeichnet sich diese Aufgabe besonders aus.

8.
1. Dc8 L~
2. Sb5 ≠ resp. Sd5 ≠.

1. Dc4 oder Sac4
2. Sd1 ≠.

1. D~
2. Sb5 ♣ resp. Sd5 ♣.
1. Se~
2. Td3 ♣.

Ein für den Anfänger sehr instruktives Problem, dessen Pointe in Fesselung der schwarzen Figuren, verbunden mit Zugzwang, besteht.

- 9.
1. Sd7 D~
2. Dd7 ♣, resp. Sb6 ♣, resp. Sc5 ♣, resp. Sb4 ♣.

1. Kc6
2. Da8 ♣.

1. ed
2. Sf6 ♣.

1. ~
2. Sb4 ♣.

Der Anfänger wird auf den 1. Zug dieses reichhaltigen Problems deswegen nicht ohne weiteres kommen, weil derselbe der schwarzen Dame mehrere Gelegenheiten zum Schachbieten gestattet.

- 10.
1. Se8 K~
2. Dg5 ♣, resp. Dh2 ♣, resp. Lb2 ♣, resp. Sc4 ♣.

1. ~
2. Sg4 ♣ resp. Sc4 ♣.

Auch hier ist der Anfangszug sehr fein und schwierig; die Varianten lassen nichts zu wünschen übrig.

- 11.
1. Da5 Lc~
2. Sf5 ♣, resp. Dd5 ♣, resp. De5 ♣.

1. Td~
2. Sf5 ♣, resp. Db4 ♣, resp. Dd5 ♣.

1. Te~
2. Db4 ♣, resp. Sf5 ♣, resp. De5 ♣.

1. Lf~
2. Da1 ♣, resp. Dd5 ♣, resp. De5 ♣, resp. Db4 ♣.

Nach Form und Inhalt ein Meisterwerk ersten Ranges. Die Pointe ruht hier in der Verteidigung, insofern als stets gegenseitige Verstellung der schwarzen Figuren eintritt.

- 12.
1. Dd1 L~
2. Td4 ♣, resp. Dd3 ♣, resp. Df3 ♣.

1. S~
2. Da4 ♣, resp. Te3 ♣, resp. Td4 ♣, resp. Te6 ♣.

1. e5f
2. Te6 ♣.

1. e5
2. Sg3 ♣.

1. f2
2. De2 ♣.

1. e7f
2. Sd6 ♣.

Ein Zweizüger von seltenem Variantenreichtum bei recht verstecktem Einleitungszug. In bezug auf Konstruktion ist das Problem geradezu unübertrefflich.

II. Lösungen der Dreizüger.

1. Lb4 Kd5:
2. Kf4 Kd4
3. Td6 ♣.

1. Kf5

2. Le7 Ke5
3. Th5 ♣.

Der Autor hat mit äußerst einfachen Mitteln eine hübsche Idee, Herbeiführung zweier analogen Mattstellungen, in sehr gefälliger Weise durchgeführt.

- 2.
1. Th1 Ke3
 2. Th4 ~
 3. Th3 ≠ resp. Te4 ≠.
1. Kc3
2. Th2 ~
 3. Th3 ≠, rep. Db2 ≠, resp. Dc2 ≠.

In bezug auf dieses und das nachfolgende Problem vgl. die Bemerkung zu Problem 1 S. 462.

- 3.
1. Dd6 Ke8
 2. De5 K ~
 3. e8D ≠.
1. Kg8, g7
2. e8D(†) u. s. w.

- 4.
1. Kb1 Lh5 (sonst sofortiges Matt)
 2. Tg6 ~
 3. T resp. L, resp. S ≠.

Eine der ältesten Bearbeitungen der Zugzwangidee, zugleich charakteristisch für den Anderssenschen Kompositionsstil.

- 5.
1. Lh7 ~
 2. Dg6 ~
 3. De4 ≠, resp. Dd3 ≠.

Auch ein Problem älteren Datums mit vortrefflicher, seitdem häufig dargestellter Pointe.

- 6.
1. Sd3 Kd5:
 2. Dh4 ~
 3. Dd8 ≠.
1. ed
2. Sf2† K ~
 3. Db6 ≠ resp. g4 ≠.

Die böhmischen Komponisten streben mit einer gewissen Übereinstimmung in erster Linie nach Vollendung der Form: ihre Erzeugnisse

zeichnen sich daher weniger durch scharfe Pointen, als vielmehr durch eine reiche Fülle kunstvoll zusammengestellter eleganter Wendungen aus. Häufig ist bei ihnen das Hauptspiel infolge fast gleichwertiger Varianten nur schwer als solches zu erkennen.

7.

1. Df1 Lb2
2. Db1 ~
3. Dh7 ≠ resp. Db2 ≠.

1. Lc3, d4
2. Dd3 ~
 3. Dh7 ≠ resp. D:L ≠.

1. Le5, f6
2. Df5 u. s. w.

1. g3
2. Sg6† hg
 3. Dh3 ≠.

1. h6, h5
2. Db1 u. s. w.

Diese Aufgabe illustriert in geistreicher Weise die Wirksamkeit der Dame gegenüber der Verteidigungskraft eines Läufers.

8.

1. Dg8 Ta6
2. Dg6 ~
3. Ta5 ≠, resp. Db1 ≠, resp. Da6 ≠.

1. Ta7
2. Dh7 ~
 3. Ta5 ≠, resp. Db1 ≠, resp. Da7 ≠.

1. Ta3
2. Dg6 u. s. w.

1. Ka2
2. Db3 ≠ u. s. w.

Ein sehr interessantes Seitenstück zur vorhergehenden Nummer: hier tritt die Dame gegen einen Turm in Aktion.

9.

1. Ta5 hg oder Le~,
oder Lb6
2. De5† ~
3. Ld6 ≠, resp. Se3 ≠, resp.
Se7 ≠.

1. S4a5:
2. Se3† Kc5:
3. Se4 ≠.

1. S6a5:
2. Se7† Kc5:
3. Se4 ≠.

1. Lc5:
2. Df6 ~
3. De6 ≠ resp. Se7 ≠.

1. Lb8
2. La3† u. s. w.

Ein Problem ganz im Stile der „Böhmischen Schule“. Nach dem verhältnismäßig leichten Einleitungszuge bietet sich eine Fülle eleganter Wendungen dar; besonders einnehmend wirkt die wunderschön ausgearbeitete Symmetrie der Aufgabe.

10.

1. Kh2 Se5:
2. Sd6† ~
3. Df5 ≠ resp. e4 ≠.

1. Sf4
2. Sd2† Ke5:
3. Ld4 ≠.

1. Sg6 beliebig
anders
2. Dg4† Kd5
3. e4 ≠.

1. h6, h5
2. Sg6: ~
3. Sd2 ≠ resp. Dd3 ≠.

1. Sc~
2. Dd3† Kf4
3. Le3 ≠.

Ein sehr schönes, ziemlich schwieriges Zugzwangproblem mit ungewöhnlichen, meist reinen Mattstellungen.

11.

1. Lg4 Sc5
2. Dd6† ~
3. Sd4 ≠ resp. Db6 ≠.

1. Kd5:
2. Dd6† Ld6:
3. Se7 ≠.

Im übrigen führt die Drohung 2. Sd4† nebst Ld7 ≠ resp. Le6 ≠ zum Ziel. Die Aufgabe hat ein elegantes Hauptspiel und einen guten Anfangszug.

12.

1. Sc6 Kc6:
2. Dc7† K~
3. Tc4 ≠ resp. Dc4 ≠.

1. Ke4:
2. Dg6† K~
3. Dg2 ≠ resp. Dg4 ≠.

1. Ld4
2. Se7† Ke4:
3. d3 ≠.

1. e5
2. Sb4 ≠ K~
3. Dg4 ≠ resp. Dg6 ≠.

1. f1D
2. Se7 ≠ u. s. w.

1. f1S
2. Dd3† n. s. w.

Ein vorzüglich konstruiertes Ereignis des leider im Jahre 1888 in noch jugendlichem Alter verstorbenen hochbegabten Leipziger Komponisten.

13.

1. Da8 Sa8:
2. Lg7 Ke4: oder Le4:
3. Lb1 ≠ resp. Le6 ≠.

1. La8:
2. Tf4 ≠ Ke5:
3. Sg6 ≠.

1. Le4:
2. Le6† Ke5:
3. Da1 ≠.

1. Ke4:
2. Lb1† Ke5:
3. Da1 ≠.

1. Sd7
2. De8 ~
3. Lb1 ≠, resp. Tf4 ≠, resp. De6 ≠.

Ein Problem von hervorragender Eleganz, eine Perle böhmischer Kompositionskunst.

14.

1. Te1 f5
2. Dd2 ~
3. Sg4 ≠, resp. Sf1 ≠, resp. Dd5 ≠.

1. fe
2. De2 K~
3. Dc4 ≠ resp. Dg4 ≠.

1. Kd4
2. Sf5† ~
3. Da2 ≠ resp. Te3 ≠.

Feiner Anfangszug und schwierige Varianten mit interessanten Mattbildern.

15.

1. e3 Te3:
2. Db1† ~
3. Sd4 ≠ resp. De1 ≠.

1. Td2
2. Df5† ~
3. Sc3 ≠ resp. Df2 ≠.

1. Td4
2. Sd4: ~
3. Db1 ≠.

1. Tc3
2. Sc3: ~
3. Df5 ≠.

1. T anders
2. Dc4 ≠ u. s. w.

1. Ke2
2. Dh5† u. s. w.

1. h3
2. Sg3† Kf2
3. Df5 ≠.

Bewundernswert ist an diesem Problem die Leichtigkeit der Konstruktion und die vortreffliche Ausnutzung des geringen Figurenmateri- als.

16.

1. Th4 Sf8:
2. Te4 ~
3. Da8 ≠, resp. De4 ≠, resp. Db5 ≠.

1. Sf6 (Se5)
2. Td4† Ke5 oder cb
3. f4 ≠, resp. Db5 ≠.

1. Ke5
2. Th5† u. s. w.

1. Sf5
2. Lf7† u. s. w.

1. Sg4
2. Th5† u. s. w.

1. c4
2. Dc4† u. s. w.

1. ~
2. Le4† u. s. w.

Auch hier ist in bezug auf Ökonomie der Mittel erstaunliches geleistet, besonders äußert die Dame ihre Kraft nach allen Richtungen hin; der einleitende Turmzug ist ziemlich versteckt.

17.

1. Ld3 Lh4:
2. Dc3 bc oder ~
3. dc ≠ resp. De5 ≠.

1. Ta7 oder Td6
2. Lg6 ~
3. D ≠.

Auf andere Züge entscheidet eine der Drohungen 2. Dd1 oder 2. Lg6 u. s. w. Probleme, welche derartige stille Drohungen enthalten, pflegen dem Löser meist viel Kopfzerbrechen

zu verursachen. Das vorliegende Stück zeichnet sich durch ein elegant ausgearbeitetes Hauptspiel aus.

- 18.
1. Tg2 e6
 2. Df3 ~
 3. Tg7 †, resp. Dc6 †, resp. Df7 †.
1. Lg2:
 2. Dg2: ~

3. Dd5 †, resp. Dc6 †, resp. Db7 †.

1. Ke6
 2. Te2 ~
 3. e6 † resp. Dg4 †.
1. Kc7
 2. e6 † u. s. w.

Selten wird man bei einem Problem in gleichem Grade, wie hier, Schwierigkeit und Pikanterie mit hoher Eleganz vereinigt finden.

III. Lösungen der Vierzuger.

1. Dc1 Kb3
 2. Lb6 Kb4
 3. Dc2 K~
 4. Db3 † resp. Lc5 †.
2. Ka4
 3. Dc3 u. s. w.
2. Ka2
 3. Dc2 † u. s. w.
1. Kb5
 2. Dc3 Ka4
 3. Lb6 u. s. w.
1. Ka5:
 2. Db2 Ka4
 3. Kc6 u. s. w.

Nur ein Meister ersten Ranges kann mit diesen denkbar einfachsten Mitteln eine so reichhaltige Schöpfung hervorrufen.

- 2.
 1. Tb1 d3
 2. La1 e5
 3. Tb2 Kd4
 4. Tb4 †.
1. e5
 2. Ld8 d3
 3. Lb6 Kd4
 4. Tb4 †.

Die diesem Problem zu Grunde liegende Pointe (Abzugsbildung) wurde

zuerst um das Jahr 1840 in dem sogenannten Indischen Probleme, von Shagird herrührend, zum Ausdrucke gebracht. Die Shinkmansche Bearbeitung kann wohl als die gelungenste Darstellung dieser Idee bezeichnet werden.

- 3.
 1. La4 d5
 2. Lc6 d4
 3. Td3 † ed
 4. Sc4 †.
1. de
 2. Lc6 Kf3
 3. Td3 † Kg4
 4. Ld7 †.

Ein kleines Kabinettstück — äußerst gefällige Wendungen und sehr pikant.

- 4.
 1. Le8 Lf4:
 2. Dh5 † Sh5:
 3. Sf3 † K~
 4. Ld7 †.
1. Le3 †
 2. Kg2 Lf4:
 3. Dg4 † Sg4:
 4. Sf3 †.
1. Kh3
 2. Df3 † u. s. w.

Sehr elegant und fein konstruiert bei Anwendung so geringen Figurenmaterials.

- 5.
1. Df2 e5
 2. Df1 c6
 3. Th5 ♠ ~
 4. Df8 ♠, resp. Da6 ♠, resp. Dh3 ♠.

1. gh
2. De3† g5
3. Dd4 ~
4. Dg7 ♠ resp. Dd6 ♠.

1. c5
2. Df3: u. s. w.

Eines der wertvollsten und interessantesten Erzeugnisse des großen Meisters. Die einleitenden Damenzüge sind äußerst versteckt.

6.

1. Lb6 Sa6
2. Dd3† Ke5
3. Ld4† K~
4. Lf6 ♠.

1. Sc2
2. Db5† Kd6

3. Lc5† K~
4. Le7 ♠.

1. e5
2. Te8† Kd6
3. Lc5† Kd7
4. Dh3 ♠.

2. Ke4
3. Tf8 u. s. w.

1. Sc6
2. Td4† Ke5
3. Df3 u. s. w.

1. Ke5
2. Dg3† Kd5
3. Td4† u. s. w.

2. Kf5(f6)
3. Ld8(†) u. s. w.

1. Kd6
2. Db4 ♠ Ke5 oder Ke7
3. Df8 resp. Tc7† u. s. w.

Die Aufgabe ist von vollendeter Formenschönheit und kann als Muster vornehmen Kompositionsstils hingestellt werden.



Anhang.

I. Das Blindspiel.

Die Fähigkeit, eine oder sogar mehrere Partien ohne Ansicht des Brettes zu spielen, ist heutzutage bei Spielern ersten Ranges ziemlich häufig anzutreffen. Eine Anleitung zur Erlernung des „Blindspiels“ giebt es nicht, denn dasselbe beruht zu sehr auf einer speziellen Beanlagung, deren Fehlen weder durch Fleiß noch durch Energie ersetzt werden kann; dagegen kann man ein vorhandenes Talent sehr weit ausbilden, wenn man den geeigneten Weg dazu einschlägt. Wenn jemand die Fähigkeit besitzt, „blindlings“ eine eben gespielte Partie einigermaßen zu analysieren, aber noch nicht imstande ist, eine ganze Partie auf diese Art zu spielen, so ist es ratsam für ihn, zunächst einige, nur wenige Steine enthaltende Stellungen von Endspielen ohne Ansicht des Brettes durchzuführen. Dann wird er allmählich auch dahin gelangen, das mit den vollen Figuren besetzte Brett zu beherrschen. Gelingt es ihm, eine Partie nur zum Teil durchzuführen, etwa bis zum 15. oder 20. Zuge, so möge er die Partie mit Ansicht eines leeren Brettes spielen und zwar mit einem Gegner, dem er zum mindesten um einen Turm überlegen ist. Hat man auf diese Weise die gedächtnismäßige Beherrschung einer Partie erlangt, so wird man wohl auch mit der Zeit dahingelangen, zwei oder drei Partien zu spielen.

Schon im Mittelalter hat man die Kunst des Gedächtnisspiels gekannt, so wird von dem berühmten Syracusaner Paolo Boi berichtet, er habe drei Partien gleichzeitig aus dem Gedächtnis gespielt. Im vorigen Jahrhundert war es Philidor, der diese Kunst ebenfalls bis zu der gleichzeitigen Führung von drei Partien ausübte. Unseren modernen Ansprüchen an einen Schachgedächtniskünstler erscheinen diese Leistungen als ziemlich unbedeutend, da man heutzutage bis zu zwölf Partien gleichzeitig spielen sieht.

Einen großen Aufschwung nahm das Blindspiel durch das Auftreten des Amerikaners Paul Morphy, der im Jahre 1858 in London und Paris Vorstellungen von acht gleichzeitigen Partien gab und dieselben mit einer bewundernswerten Sicherheit und Meisterschaft durchführte. Gleichzeitig mit ihm zeichnete sich unser Landsmann L. Paulsen im Blindspiel aus. Er übertraf den amerikanischen Meister noch an Zahl der Partien, indem er öfters zwölf und einmal sogar vierzehn gleichzeitige Spiele ohne Ansicht des Brettes spielte.

In neuerer Zeit haben sich J. H. Zukertort († 1888), J. H. Blackburne, M. Tschigorin, G. R. Neumann († 1881), E. Schallopp,

W. Steinitz und A. Fritz hervorgethan. Von ihnen haben Zukertort, Blackburne und Fritz zu wiederholten Malen ebenso wie Paulsen zwölf gleichzeitige Gedächtnispartien mit glänzendem Erfolge gespielt, so dass einzelne dieser Partien als Muster korrekter Spielführung betrachtet zu werden verdienen.

Mittelgambit.

(Gleichzeitig mit elf anderen Partien blindlings gespielt zu Berlin im Dezember 1868.)

N. Weiß.	J. H. Zukertort. Schwarz (ohne Ansicht des Brettes).
1. e2—e4	e7—e5
2. d2—d4	e5 × d4
3. Lf1—c4	Lf8—b4†
4. c2—c3	d4 × c3
5. b2 × c3	Dd8—f6
6. Lc4 × f7†

Besser ist 6. cb, Dal.; 7. Db3
(vgl. S. 239) IV. A.

6.	Df6 × f7
7. c3 × b4	Df7—e7!

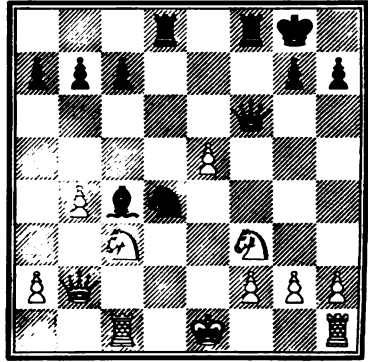
Sehr gut gespielt. Auf 7., Df6? würde 8. Sge2, Dal.; 9. Sbc3 folgen und Schwarz kann die Dame nicht befreien.

8. Sb1—c3	Sg8—f6!
9. Lc1—g5	0—0
10. Dd1—b3†	d7—d5
11. Lg5 × f6	De7 × f6
12. Db3 × d5†	Lc8—e6
13. Dd5—d2	Sb8—c6
14. Sg1—f3	Ta8—d8
15. Dd2—b2	Le6—c4!

Schwarz könnte die Partie am Brett auch nicht besser spielen. Der Läuferzug verhindert die Rochade und legt das weiße Spiel völlig lahm.

16. Ta1—c1	Sc6—d4
17. e4—e5

Stellung nach dem 17. Zuge von Weiß.



17.	Df6 × f3!
18. Th1—g1	Df3 × g2!

Aufgegeben.

Es giebt keine Rettung mehr gegen das durch Sf3 drohende Matt.

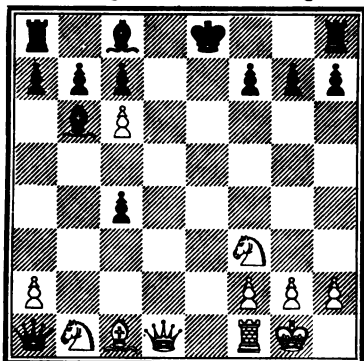
Evansgambit.

(Gleichzeitig mit drei anderen Partien im Jahre 1864 zu Leipzig gespielt.)

L. Paulsen. Weiß	H. Schneider. Schwarz.
(ohne Ansicht des Brettes).	
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5
4. b2—b4	Lc5 × b4
c2—c3	Lb4—c5

6. 0—0	Sg8—f6?
Der richtige Zug ist 6., d6.	
7. d2—d4	e5 × d4
8. c3 × d4	Lc5—b6
9. e4—e5!	d7—d5
10. e5 × f6	d5 × c4
11. d4—d5	Dd8 × f6
12. d5 × c6!	Df6 × a1

Stellung nach dem 12. Zuge.



In dieser Stellung kündigte Paulsen, nachdem er sich nur etwa 20 Minuten besonnen, ein Matt in spätestens elf Zügen an. Die verschiedenen Varianten durchzurechnen ist so schwer, daß man der Leistung des Blindspielers die höchste Anerkennung zollen muß. Die Mattführung ist folgende:

13. Tf1—e1†

A

13. Lc8—e6

14. Dd1—d7† Ke8—f8

15. Te1×e6 Lb6×f2†

16. Kg1—h1 h7—h6

Falls 16., g5, so 17. Sg5, Dg7; 18. La3†, Lc5; 19. Lc5†, Kg8; 20. Te8†, Te8; 21. De8†, Df8; 22. Df8†; falls 16., g6, so 17. Lh6†, Dg7; 18. Sg5, Kg8; 19. Te8†, Te8; 20. De8†, Df8; 21. Df8† und falls endlich 16., Lc5, so 17. Sg5, Df6; 18. Tf6:, Le7; 19. Tf7†, Kg8; 19. De7:, beliebig 20. Tg7†.

17. e6×b7 g7—g5

18. b7×a8D† Kf8—g7

19. Da8—e4! Da1—f6

20. Te6×f6 Th8—f8

21. Dd7—e7 Lf2—c5

22. Tf6×h6! beliebig

11. De4—h7 oder De7×g5 †

B

13. Lb6—e3

14. Te1×e3† Da1—e5

15. Te3×e5† Lc8—e6

16. Dd1—d7† Ke8—f8

17. Te5×e6 h7—h6

18. Sf3—e5 Kf8—g8

19. Dd7×f7† Kg8—h7

20. Te6×h6 †.

II. Vorgabespiele.

Anfängern ist es dringend zu raten, daß sie sich durch das Spiel mit geübteren und stärkeren Spielern zu vervollkommen suchen. Zu diesem Zweck ist es aber empfehlenswert, einen allzu großen Unterschied in der Spielstärke durch eine Vorgabe auszugleichen, denn sonst wird der schwächere Spieler ohne Schwierigkeit vom Gegner besiegt und hat keine Gelegenheit durch allmählichen Fortschritt seine Spielstärke zu heben. Man wendet im allgemeinen nur folgende Vorgaben an: Damen-, Turm-, Springer- und Bauervorgabe.

Bei den Figurenvorgaben ist es für den Spieler, welcher die Vorgabe erhält, zu empfehlen, daß er möglichst häufig zu tauschen, und so die Angriffskraft des ihm überlegenen Gegners zu brechen bzw. abzuschwächen sucht. Was die Wahl der Eröffnungen betrifft, so sei man bestrebt, möglichst regelmäßige Spiele herbeizuführen, beantwortete also z. B. bei Turmvorgabe die Eröffnung 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3 mit 2., Sb8—c6 und nicht etwa mit 2., Sg8—f6. Erhält man vom Gegner den Springer b1 vor, so kommt auf 1. e2—e4 auch die Antwort 1., d7—d5 in Betracht, da nach 2. e4×d5, Dd8×d5 Schwarz nicht, wie im regulären Spiel, durch den Angriff des Damenspringers auf c3 ein Tempo verliert. Im

Evansgambit verteidigt sich Schwarz weit stärker mit 4., Lc5 × b4; 5. c2—c3, Lb4—a5 als mit 5., Lb4—c5, weil der Läufer von a5 aus den Bauern c3 zu schlagen droht und so vorläufig d2—d4 verhindert. Während die Figurenvorgabe meistens von dem Anziehenden gegeben wird, pflegt die Vorgabe eines Bauern stets von dem Nachziehenden gewährt zu werden. Der Grund davon ist der, daß der Anzug in Verbindung mit der Vorgabe irgend eines Bauern dem Weißen einen sehr bedeutenden Vorsprung in der Entwicklung einräumen würde und es deshalb überhaupt fraglich wäre, ob die Vorgabe ein in Betracht kommender Nachteil ist. Als Nachziehender giebt man gewöhnlich den Bauern f7 vor und überläßt dem Gegner bisweilen auch das Recht, zwei Züge als Anzug zu machen. Demgemäß unterscheidet man zwischen Vorgabe von „Bauer und Zug“ und „Bauer und zwei Zügen“. Die letztere Vorgabe ist nicht wesentlich geringer als die des Springers und wird von Weiß am besten ausgenutzt, indem er 1. e2—e4 und d2—d4 spielt. Die Vorgabe eines Bauern und eines Zuges wird von dem Anziehenden ebenfalls am besten mit 1. e2—e4 behandelt. Spielt Schwarz darauf 1., e7—e6, so ist 2. d2—d4, d7—d5; 3. Dd1—h5†, g7—g6; 4. Dh5—e5, Sg8—f6; 5. e4 × d5. die geeignete Fortsetzung für Weiß. Der Zug 1., Sb8—c6 wird auch mit 2. d2—d4 beantwortet, um auf 2., d7—d5 mit 3. e4—e5 fortzufahren; in diesem Falle ist der Vorstoß des e-Bauern am Platze, weil der Angriff c7—c5 nicht zu fürchten ist. Eine merkwürdige Art von Gambitspiel bildet der Zug 1., c7—c5, da Weiß nun durch 2. Dd1—h5† einen zweiten Bauern erobern kann. Wahrscheinlich wird Weiß dann nach 2., g7—g6; 3. Dh5 × c5, Sb8—c6; 4. c2—c3! im Vorteil sein, indessen hat Schwarz einen Angriff, der nicht ganz leicht abzuschlagen ist, so daß es sicherer ist, auf den Bauerngewinn sich nicht einzulassen und auf 1., c7—c5 mit 2. Sg1—f3 nebst 3. d2—d4 zu antworten. Schließlich mag noch 1., Sg8—h6 erwähnt werden; Schwarz beabsichtigt auf 2. d2—d4 mit 2., Sh6—f7 fortzufahren und hat eine verhältnismäßig sichere Stellung, Weiß wird seinen Vorteil durch schnelle Entwicklung zur Geltung bringen.

Turmvorgabe. Läuferspiel.

Mandolfo.	J. Kolisch.	5. Lc4—b3	a7—a5
Weiß.	Schwarz	6. a2—a4	b5—b4
	(ohne Ta8).	7. Sc3—a2?
1. e2—e4	e7—e5	Natürlich war 7. Sce2 besser.	
2. Lf1—c4	Sg8—f6	7.	d7—d5
3. Sb1—c3	c7—c6	8. e4 × d5	c6 × d5
		9. Sg1—f3	Sb8—c6!

Der theoretische Zug ist hier Se4; welchen Schwarz mit Recht vermeidet, da er als Vorgebender durch einen Figurentausch benachteiligt werden würde.

4. d2—

Schwarz erkennt sehr richtig die Chance, welche er mit der Zögerung zu rochieren erlangt.

10. Dd1—e2?
Besser wäre 10. h3.

10. Lc8—g4
 11. 0—0
 Unbedingt mußte hier 11. c3 ge-
 sehen.

11. Lf8—c5
 12. Lc1—g5 h7—h6
 13. h2—h3 h6—h5!
 Eine geniale Kombination von
 Schwarz.

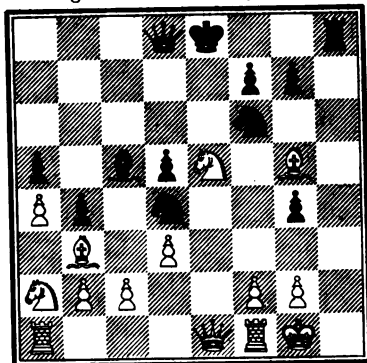
14. h3 × g4 h5 × g4
 15. Sf3 × e5 Sc6—d4
 16. De2—e1

(Siehe Diagramm.)

16. Sf6—e4!!

Dieses Damenopfer ist eine der
 schönsten Opferkombinationen, welche
 jemals in einer gespielten Partie vor-
 gekommen sind.

Stellung nach dem 16. Zuge von Weiß.



17. Lg5 × d8 Se4—g3!
 18. Se5—g6† Sd4—e2†
 19. De1 × e2 Sg3 × e2 ‡.

Turmvorgabe.

W. Steinitz. N. N.
 Weiß. Schwarz.
 (ohne Ta1)

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sg1—f3 Sb8—c6
 3. Lf1—c4 Lf8—c5
 4. b2—b4 Lc5 × b4
 5. c2—c3 Lb4—a5
 6. d2—d4 e5 × d4
 7. 0—0 Sg8—f6?

Der richtige Zug ist 7., Lb6.

8. Lc1—a3 La5—b6?

Vorzuziehen ist 8., d6.

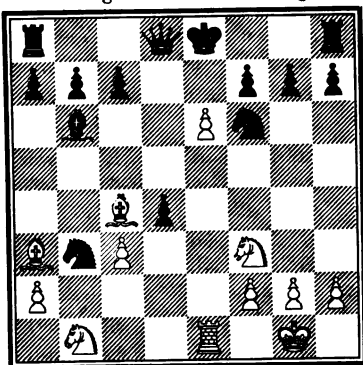
9. Dd1—b3 d7—d5
 10. e4 × d5 Sc6—a5
 11. Tf1—e1† Lc8—e6
 12. d5 × e6!

Hiermit entscheidet Weiß die Par-
 tie zu seinen Gunsten.

12. Sa5 × b3

Evansgambit.

Stellung nach dem 12. Zuge.



Weiß kündigte in dieser Stellung
 Matt in 6 Zügen an.

13. e6 × f7†† Ke8—d7
 14. Lc4—e6† Kd7—c6
 15. Sf3—e5† Kc6—b5
 16. Le6—c4† Kb5—a5
 17. La3—b4† Ka5—a4
 18. a2 × b3 ‡.

Springervorgabe.

Paul Morphy. N. N.
 Weiß. Schwarz.
 (ohne Springer b1)

1. e2—e4 e7—e5
 2. f2—f4 e5 × f4

Muziogrambit.

3. Sg1—f3 g7—g5
 4. Lf1—c4 g5—g4

Es ist bei der Springervorgabe
 besser, mit 4., Lg7 sich zu ver-
 teidigen, da beim Muziogrambit das

frühzeitige Eingreifen des weißen Damenturms für Schwarz sehr gefährlich ist.

5. d2—d4 g4×f3
6. 0—0 Lf8—h6?

Der korrekte Zug ist hier 6., d5.

7. Dd1×f3 Sb8—c6
8. Lc4×f7!

Ein geniales Opfer.

8. Ke8×f7
9. Df3—h5† Kf7—g7
10. Le1×f4 Lh6×f4
11. Tf1×f4 Sg8—h6
12. Ta1—f1 Dd8—e8

13. Dh5—h4 d7—d6?

Der richtige Zug war 13., Dg6.

14. Dh4—f6† Kg7—g8
15. Df6×h6 Lc8—d7
16. Tf4—f3 Sc6—e7
17. h2—h4! Se7—g6
18. h4—h5 Ld7—g4
19. h5×g6 h7×g6?

Besser war 19., Lf3, worauf Weiß 20. g7 spielen würde. Es folgt nun ein drastischer Schluß.

20. Tf3—f8† De8×f8
21. Tf1×f8† Ta8×f8
22. Dh6×g6 †.

Vorgabe von Bauer und Zug.

(Gespielt zu Leipzig im Oktober 1889.)

Prof. Brodsky. J. Mieses.
Weiß. Schwarz.
(ohne Bf7)

1. e2—e4 e7—e6
2. Lf1—c4

Besser ist 2. d4.

2. Sg8—f6

Natürlich darf 2., d5 wegen 3. ed, ed; 4. Dh5† nicht geschehen.

3. d2—d3 d7—d5
4. e4×d5 e6×d5
5. Lc4—b3 Lf8—c5
6. Sg1—f3 0—0
7. 0—0 Sb8—c6
8. d3—d4 Lc5—b6
9. Sb1—c3?

Hier war 9. b3 zur Sicherung des Königsfelds unbedingt notwendig.

9. Lc8—g4
10. Le1—g5 Sc6×d4

Siehe Diagramm.

11. Lb3×d5? Sg6×d5!

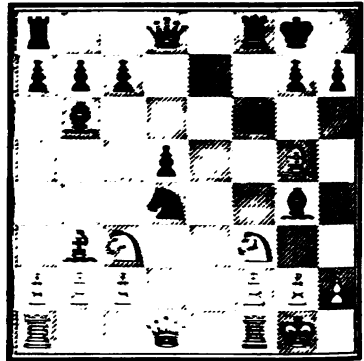
Ein weiterrechnetes brillantes Damenofer, welches zum Siege führt.

12. Lg5×d5 Sd4×f3—
13. g2×f3 Lg4×f3
14. Id1—d2

Etwas besser wäre 14. Dc2. doch

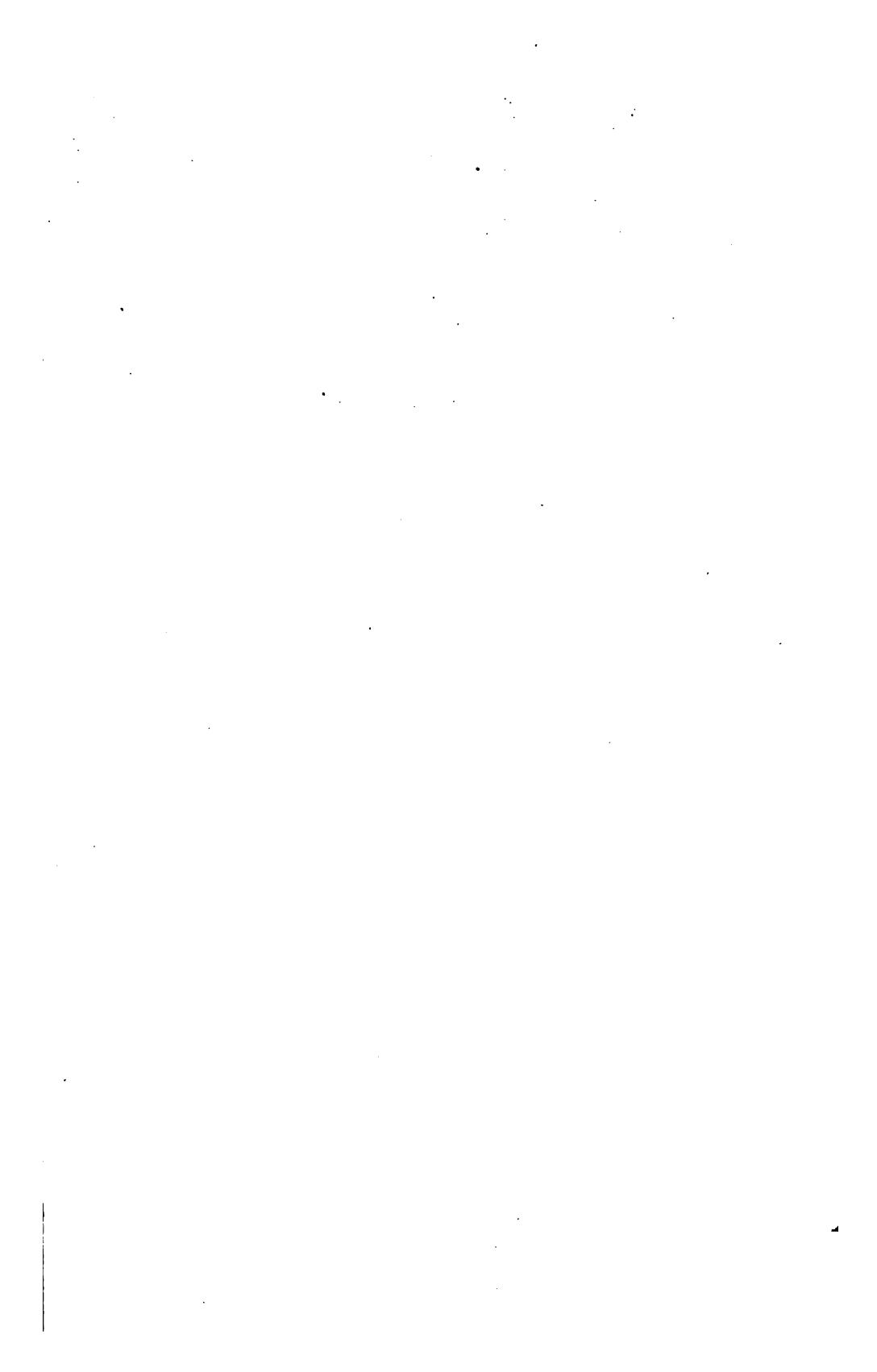
bleibt Schwarz dann im Besitz der besseren Bauernstellung für das Endspiel.

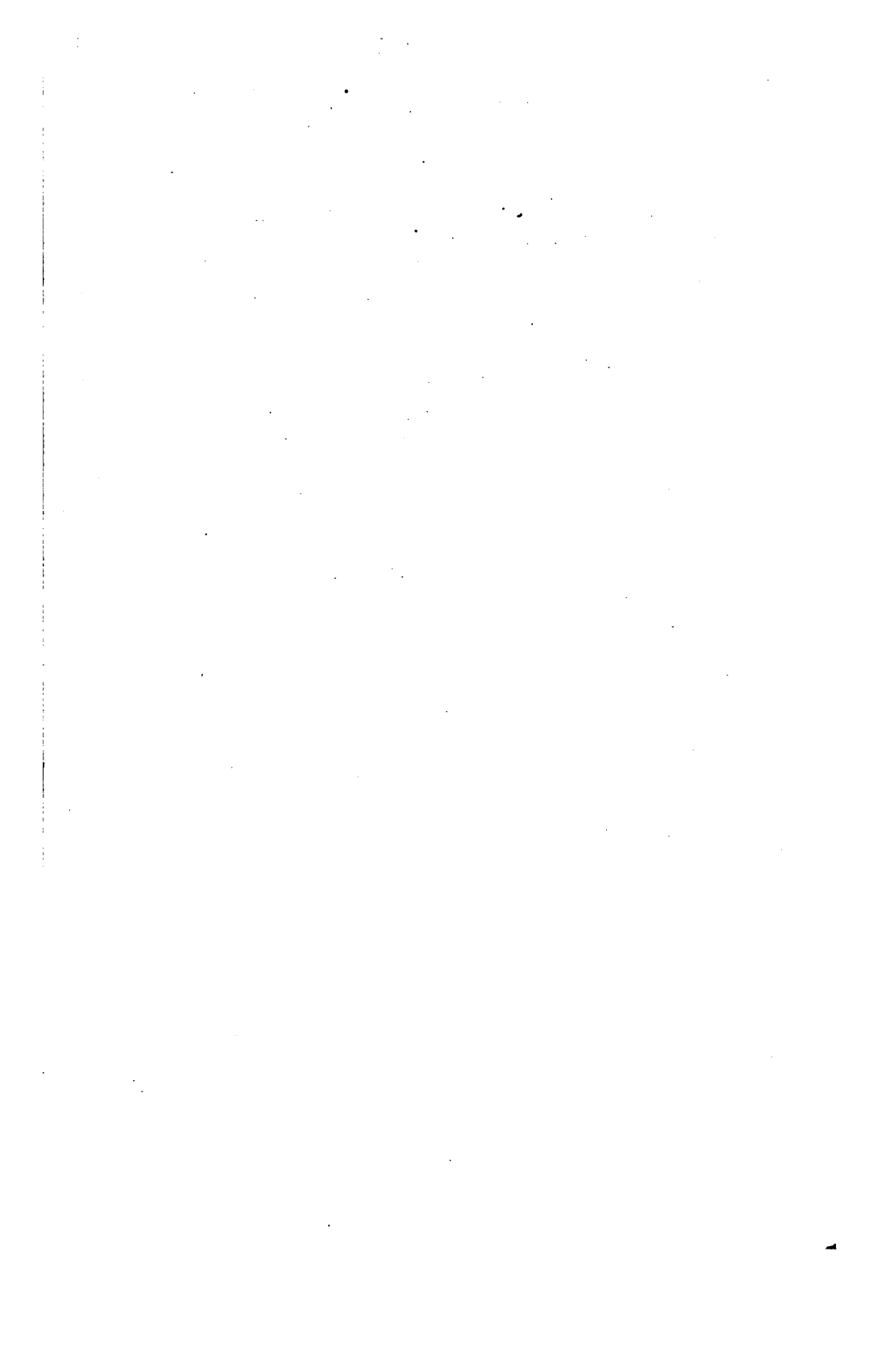
Stellung nach dem 10. Zuge.

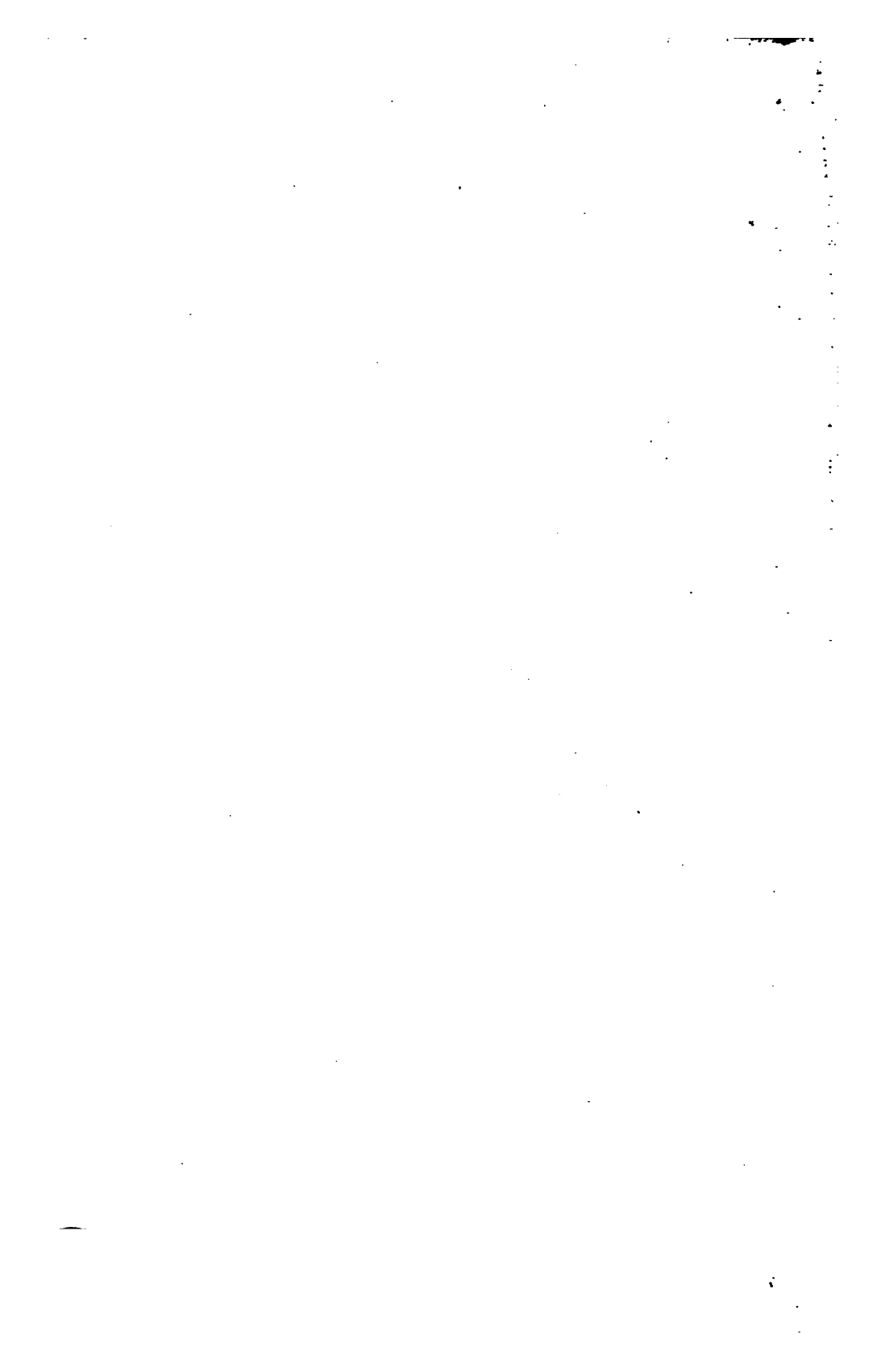


14. Sd5—f4!
15. h2—h4 Ta8×d8
16. Dd2—c1 Td8—d6
17. Kg1—h2? Td6—b6
18. Kf2—g3 Th6—g6†!
19. Kc3×c3 Sf4—d3†
20. Kc3—e4 Sd3×c1
21. Ta1×c1 Lb6×f2

und Schwarz gewann im Endspiel durch den Mehrbesitz eines Bauern.







APR 6 - 1942