

SG
3648
65.5

NEDL TRANSFER



HN 513T Z

Der

practische
SCHACHMEISTER.

Von

JEAN DUFRESNE.



Schwarz zieht und gewinnt. (Seite 116.)

HAMBURG.

B. S. Berendsohn.

1865.

SG 3648.65.5

HARVARD COLLEGE LIBRARY

FROM THE COLLECTION OF

SILAS W. HOWLAND

RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 8, 1938

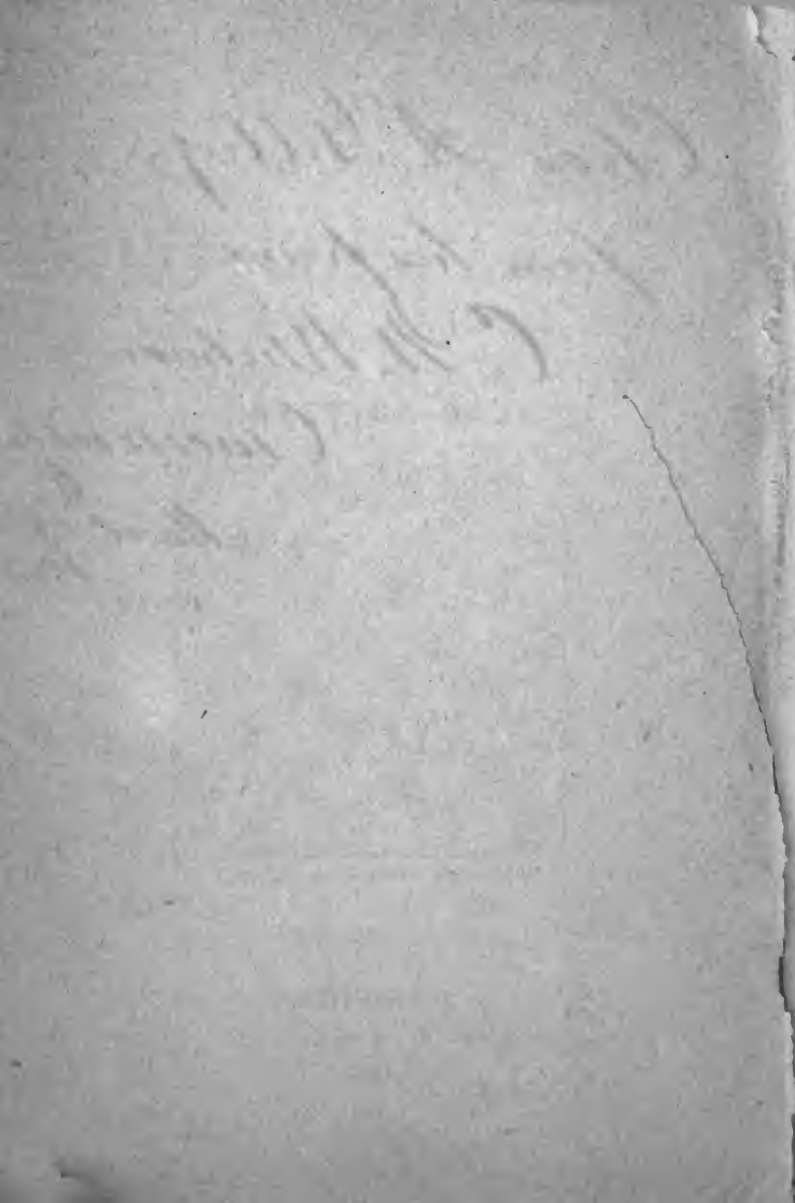
Chas. A. Gilberg

from his friend

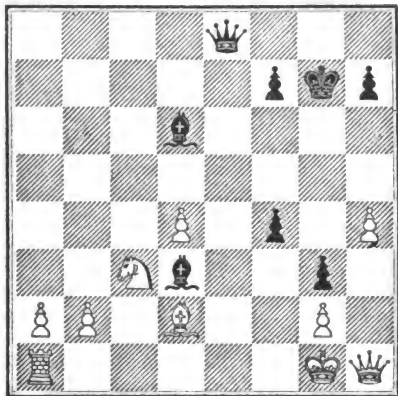
C. W. Whitman

Cincinnati

Q.
March 19th
1869



Der
practische
SCHACHMEISTER.
 Von
JEAN DUFRESNE.



Schwarz zieht und gewinnt. (Seite 116.)



HAMBURG.
B. S. Berendsohn.
 1865.

SG 3648.65.5

✓

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 8, 1938

1938
NOV 8 1938
60

Inhalt.

Beschreibung des Schachbrettes und der Steine	1
Spielverfahren, Bezeichnung des Schachbrettes und der Schachzüge	3
Bewegung d. Steine, d. Schachbieten, Schach- matt und die Rochade	6
Ende des Spiels	12
Unentschiedene Spiele. Patt	21
Im Schachspiel übliche Ausdrücke	24
Ueber den Werth der Steine	26
Spielgesetze	30
Die Eröffnungen der Partie	33
Eröffnungen der Königsbauern	34
Das Königs-Springer-Spiel	34
Das Spiel des Damiano	34
Das Spiel des Petroff	39
Philidor's Springer-Spiel	43
Das Giuoco Piano	50
Das Gambit des Capt. Evans	59
Das Zwei-Springer-Spiel	80
Das schottische Gambit	84
Das Springerspiel des Rui Lopez	93
Weniger übliche Springer-Eröffnungen	98
Das Königslaufer-Spiel	101
Das Königs-Gambit	112
Das Königs-Springer-Gambit	113
Gambit des Muzio	118
Unregelmässiges Springer-Gambit	120
Das Laufer-Gambit	122
Abgelehntes Gambit	125
Das Spiel des Damenlaufer-Bauers	126
Das Damen-Springer-Spiel	127

Geschlossene Spiele	131
Das Damen-Gambit.....	131
Das französische Spiel.....	135
Das sicilianische Spiel	136
Das Endspiel	140
König und Thurm gegen den König.....	142
Zwei Laufer gegen den König	141
Laufer und Springer gegen den König....	142
König und Dame gegen König und Thurm	144
König und Dame gegen König, Thurm und Bauer	145
König und Dame gegen zwei leichte Figuren	145
Thurm und eine leichte Figur gegen einen Thurm	145
Die Dame gegen einen Bauern auf dem 7. Felde	149
Der König und ein Bauer, und Bauern ge- gen Bauern.....	152



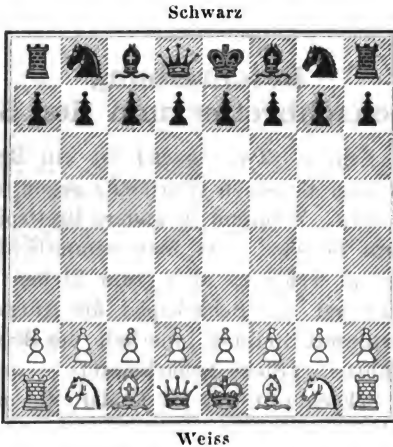
Beschreibung des Schachbrettes und der Steine.

Das Schach (Zweischach) ist ein Brettspiel, das von zwei Personen (Parteien) gegen einander gespielt wird. Während in andern Brettspielen der Sieg darin besteht, dass man sämtliche Steine des Gegners schlägt, oder zum Ziehen unfähig macht, so hat das Schachspiel die Aufgabe eine ganz bestimmte Stellung innerhalb des Brettes herbei zu führen. (Siehe Schachmatt)











Das Schachbrett hat 64 Felder, die man der Deutlichkeit wegen abwechselnd weiss und schwarz färbt, und wird so aufgestellt, dass das Eckfeld auf der untern Randlinie zur Rechten jedes Spielers die weisse Farbe hat. Die Kräfte, die den beiden Gegnern zu Gebote stehen, sind durchaus gleich.

Jeder Spieler hat 16 Steine und zwar 8 Figuren, die auf der ersten Reihe vor ihm stehen und 8 Bauern auf der nächsten Reihe vor den Figuren. Die beiden Lager (d. h. eben die 16 Steine, die jedem Spieler gehören) werden durch die Farbe von einander unterschieden und wir wollen in diesem Buche das eine: Weiss, das andere: Schwarz nennen.

Die Stellung der Steine auf dem Schachbrett ist bei dem Beginn des Spieles folgende :



Die Figuren, auch Offiziere genannt, die jeder Spieler hat, sind :

ein König		
eine Königin oder Dame . .		
zwei Thürme		
zwei Läufer		
zwei Springer		

Vor jeder dieser Figuren befindet sich ein Bauer,



der nach ihr genannt zu werden pflegt, z. B. Königsbauer, Thurmbauer u. s. w. Man bemerke, dass der weisse König auf einem schwarzen, und der schwarze auf einem weissen Felde steht.

Die Figuren auf der Seite des Königs heissen nach ihm: Königsläufer, Königsspringer und Königsthurm, ebenso die auf der Seite der Dame: Damenläufer, Damenspringer und Damenthurm.



Spielverfahren, Bezeichnung des Schachbrettes und der Schachzüge.

Wie wir gesehen, haben beide Spieler über dieselben Kräfte zu verfügen. Die Art, in der dies geschieht, besteht darin, dass jeder Spieler eine Bewegung mit einem seiner Steine macht, die man ziehen, oder einen Zug machen, nennt.

Der Eine beginnt mit einem Zuge, der Andere antwortet ebenso, und diese Bewegungen geschehen abwechselnd so lange bis das Ende des Spiels er-

reicht ist. Worin dieses Ende besteht, werden wir später (beim Könige) sehen.

Jeder Stein hat seine besondere Bewegung. Alle Steine im Schachspiel, mit Ausnahme der Bauern, gehen und nehmen (schlagen) vor- und rückwärts. Sie schlagen nicht über einen Stein hinweg, sondern der geschlagene Stein wird vom Brett genommen, und an seine Stelle der schlagende gesetzt.

Man ist nicht gezwungen zu schlagen, sondern man thut oder unterlässt es nach freiem Ermessen. Kein Stein, mit Ausnahme des Springers, darf über einen Stein von der eigenen Farbe hinweg gehen, ebenso wenig über einen feindlichen.

Die Steine im Schachspiel stellen in ihren Bewegungen die einfachsten Modificationen der geraden und schrägen Linie dar. Um die Bewegung der einzelnen Steine klar zu machen, wollen wir zuvörderst die im Schachspiel übliche Bezeichnung des Brettes angeben. Man nennt die Reihe, auf der der Damenturm des Weissen steht a und zählt auf dieser Reihe von 1 bis 8, so dass der Damenturm des Schwarzen das Feld a8 einnimmt. Die Reihe auf der der weisse Damenspringer steht, heisst b und auf ihr sind ebenfalls die Felder mit den Zahlen von 1 bis 8 bezeichnet. In derselben Weise verfährt man weiter, so dass jedes Feld durch einen Buchstaben und durch eine Zahl bezeichnet ist. Das bestehende Brett enthält die Namen aller Felder.

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

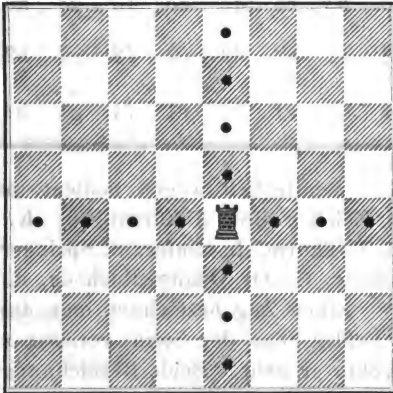
Der Bequemlichkeit wegen bedient man sich folgender Zeichen und Abkürzungen: K. König, D. Dame, T. Thurm, L. Läufer, S. Springer, O—O kurze Rochade, O—O—O lange Rochade, n. nimmt, † Schach. Einen Zug bezeichnet man durch Angabe des Feldes, das der Stein verlässt und des Feldes, wohin er geht. Beide Bezeichnungen verbindet man durch einen Strich, z. B.:

Sg1—f3

Sb8—c6

Bewegung der Steine, das Schachbieten, Schachmatt und die Rochade.

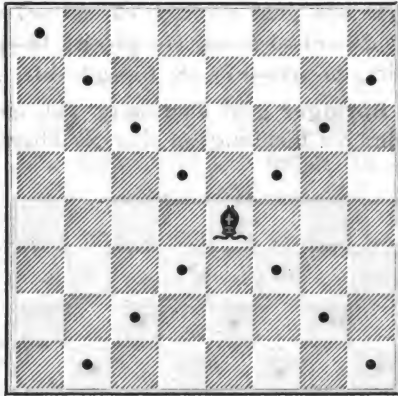
Der Thurm, nächst der Dame der stärkste Stein, beherrscht die gerade Linie. Stellt man ihn



z. B. auf das Feld e4, so kann er, wenn das Brett leer ist, auf die Felder e5—e6—e7—e8, e3—e2—e1, d4—c4—b4—a4, f4—g4—h4 gehen.

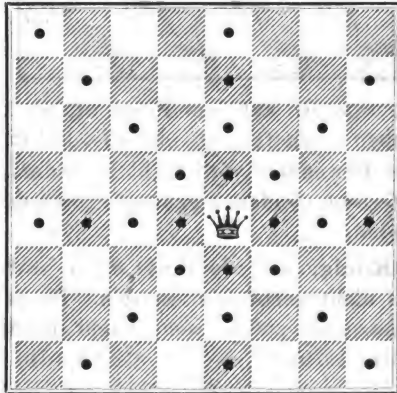
Der Laufer beherrscht die schräge Linie und bleibt daher immer auf der Farbe seines ursprünglichen Feldes. Jedes Spiel hat einen weissen und einen schwarzen Laufer.

Steht er z. B. auf dem Felde
e4, so kann er nach f5—g6—h7,



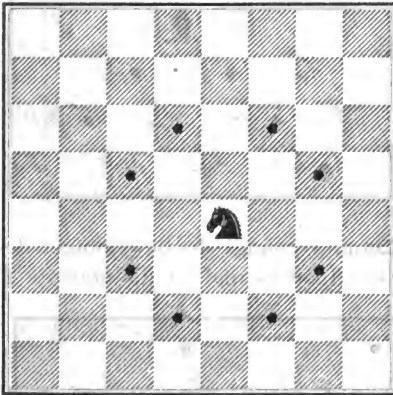
d3—c2—b1, d5—c6—b7—a8, f3
g2—h1 gehen.

Die Dame vereinigt die Bewegungen des Thurmes und des Laufers und ist die stärkste Figur.



Von e4 aus geht sie nach e5—e6—e7—e8, e3—e2—e1, d4—c4—b4—a4, f4—g4—h4, f5—g6—h7, d3—c2—b1, d5—c6—b7—a8, f3—g2—h1.

Der Springer geht überzweg auf ein Feld, das in schräger Richtung an sein Nachbarfeld anstösst.

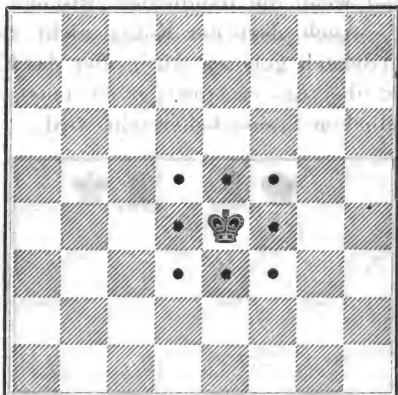


Steht er z. B. auf dem Felde e4, so kann er sich begeben nach f6—d6—c5—c3—d2—f2—g3—g5. Diese Bewegung wird nicht behindert, wenn auf den Zwischenfeldern eigene oder fremde Steine sich befinden.

Der König, der wichtigste Stein im Schachspiel, darf nicht genommen werden. Er geht von seinem Platze aus auf die acht Nachbarfelder.

Von e4 also nach e5—f5—d5, f4—d4—e3—f3—d3.

Der König darf auf kein Feld gehen, das von einer feindlichen Figur beherrscht wird. Zieht ein

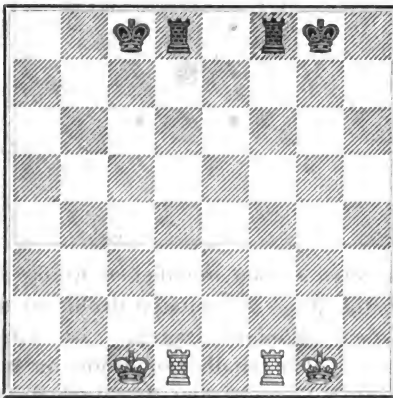


Spieler so, dass er den feindlichen König mit seinem nächsten Zuge zu nehmen droht, so muss er „Schach dem Könige“ sagen. Ist ein Spieler im Stande, den feindlichen König im nächsten Zuge fortzunehmen, welchen Zug auch der Gegner machen möge, so sagt er „Schachmatt“ und hat das Spiel gewonnen. **Der Zweck des Spiels besteht darin, den feindlichen König matt zu setzen.**

Einmal in jedem Spiel macht der König zwei Schritte, eine Bewegung, mit der eine gleichzeitige des Thurmes verbunden ist. Dieser combinirte Zug heisst die

Rochade

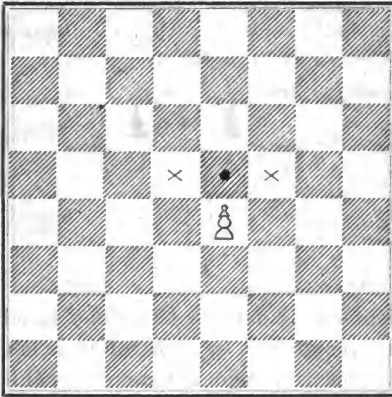
und darf nur dann stattfinden, wenn weder der König, noch der Thurm vorher einen Zug gemacht haben, und wenn die Randfelder zwischen beiden leer sind. Auch darf der König nicht rochiren, wenn ihm Schach geboten wird, oder das Feld der Randlinie, über das er hinweggehen muss, von einem feindlichen Steine beherrscht wird.



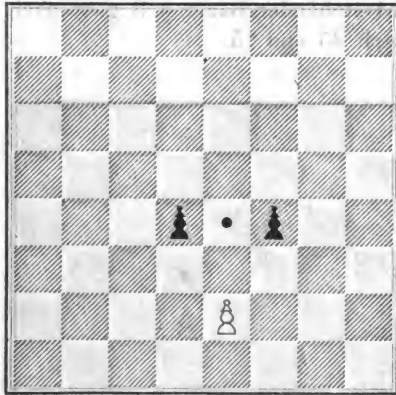
Nehmen wir an, dass alle diese Bedingungen erfüllt sind, so rochirt der König nach der kurzen Seite (Königsseite), indem er auf g1, der Thurm aber auf f1 neben ihn gestellt wird. Die vollzogene Rochade nach der langen Seite ist Kc1—Td1. Ebenso rochirt Schwarz mit Kg8—Tf8 und Kc8—Td8.

Die Bauern gehen einen Schritt gerade und schlagen einen Schritt schräg, jedoch nur vorwärts.

Ein auf e4 stehender Bauer z. B. geht nach e5 und schlägt nach d5 und f5.



Steht der Bauer auf seinem ursprünglichen Felde, so ist es ihm gestattet, zwei Schritte vorwärts zu machen. Er geht also von e2 nach e4. Dieses Recht hat jedoch eine Beschränkung. Wenn nämlich der zwei Schritt vorgehende Bauer neben einem feindlichen vorbeigehen muss, so kann dieser ihn im Vorübergehen schlagen. Geht er z. B. von e2 nach e4 und es steht auf d4 oder f4 ein feindlicher Bauer, so kann dieser ihn schlagen, und zwar auf dem Felde e3, über das er hinweggegangen war. (Siehe umstehendes Diagramm.)



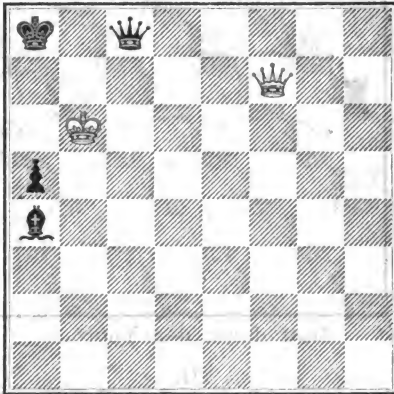
Erreicht ein Bauer die feindliche Randlinie (8 oder 1), so verwandelt er sich sofort in eine Figur, die der Spieler nach seinem Ermessen wählen kann. Man kann also zwei Damen, drei Thürme u. s. w. machen.

Ende des Spiels, an Beispielen dargelegt.

Man pflegt ein zu Ende gebrachtes Spiel eine Partie zu nennen. Wie wir bereits gesagt haben, ist das Spiel mit dem Schachmatt der einen Partei vollendet. Der Mattsetzende hat gewonnen, der Mattgesetzte verloren. Es giebt jedoch Spiele, in denen von keiner Seite das Matt erzwungen werden kann, wie wir weiterhin sehen werden.

Der Deutlichkeit wegen geben wir folgende Beispiele:

1.

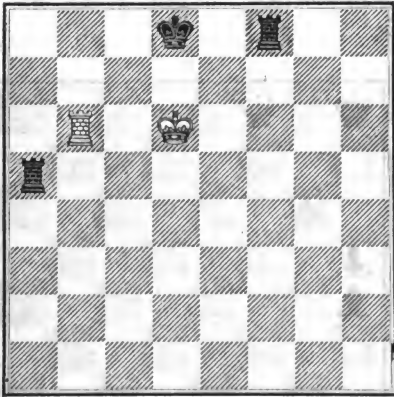


Matt durch die Dame.

Wenn Weiss jetzt am Zuge ist, so geht er mit der Dame von f7 nach a7 und sagt Schachmatt, denn, wie Schwarz auch ziehen mag, er kann es nicht hindern, dass sein König im nächsten Zuge genommen wird. Wäre aber Schwarz am Zuge, so würde er mit seiner Dame von c8 nach c6 gehen und dem weissen König Schachmatt sagen.

II.

Ist Weiss am Zuge, so geht er mit dem Thurm von b6 nach b8 und sagt Schachmatt. Ist aber Schwarz

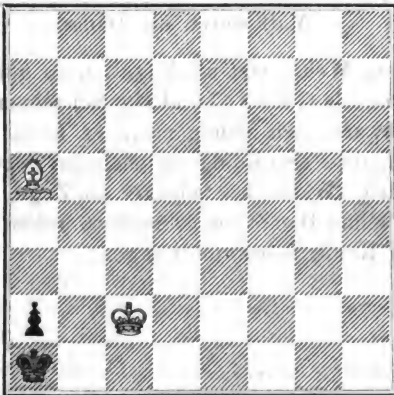


Matt durch den Thurm.

am Zuge, so geht er mit dem Thurm von f8 nach f6 und sagt dem weissen Könige Schachmatt.

II.

Wenn Weiss jetzt am Zuge ist, so geht der Laufer von a5 nach c3



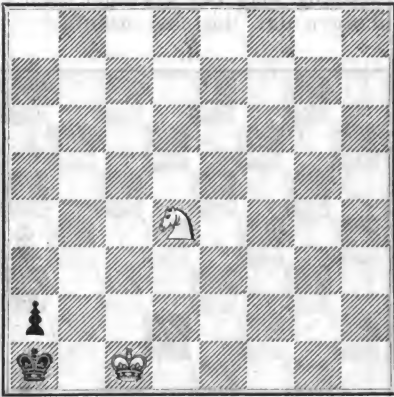
Matt durch den Laufer.

und sagt dem schwarzen König Schachmatt.

15

IV.

Wenn Weiss jetzt am Zuge ist,
so geht der Springer nach b3 oder

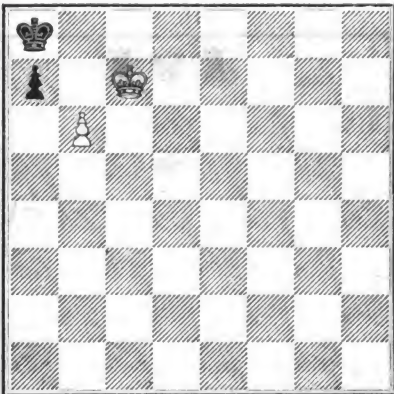


Matt durch den Springer.

e2 und sagt dem schwarzen König
Schachmatt.

V.

Wenn Weiss jetzt am Zuge ist,
so geht er mit dem Bauern von b6

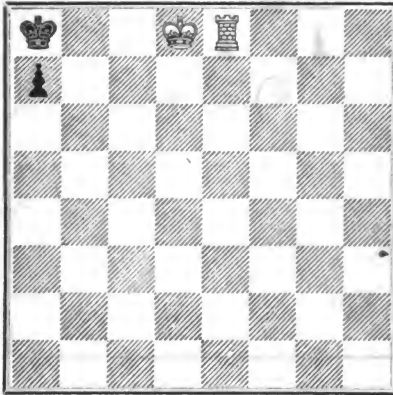


Matt durch den Bauer.

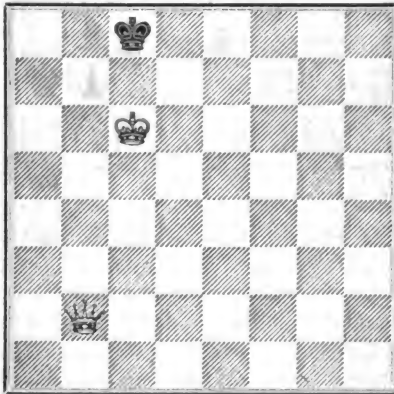
nach b7 und sagt dem schwarzen
Könige Schachmatt.

Auch in den folgenden Stellungen ist Weiss am Zuge und setzt Matt:

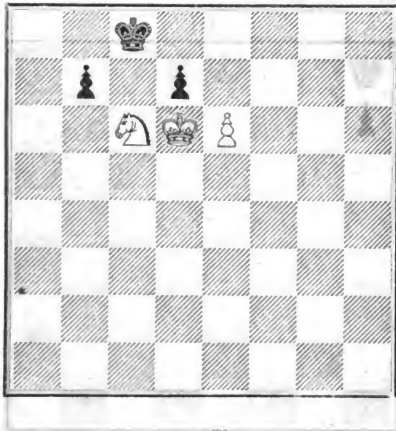
III.



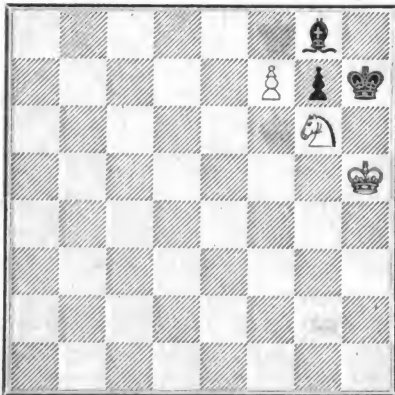
IV.



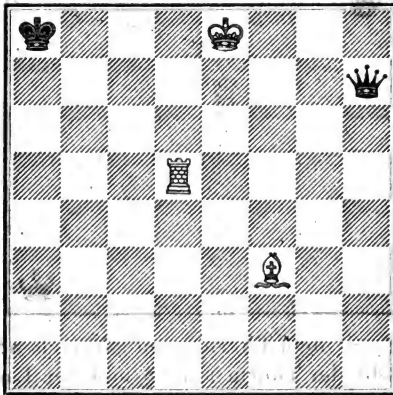
V.



VI.



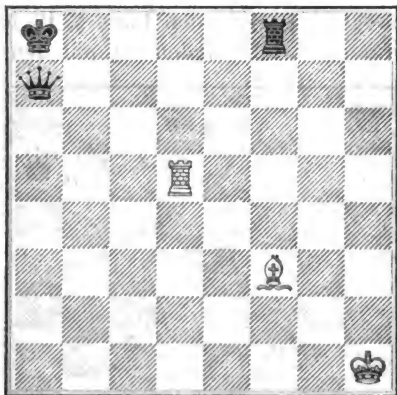
Wenn man dem feindlichen Könige Schach bietet, so geschieht dies entweder direct, indem man einen Stein so zieht, dass er den feindlichen König im nächsten Zuge nehmen würde, oder es geschieht indirect, indem man die gegen den feindlichen König gerichtete Schlaglinie einer Figur dadurch frei macht, dass man einen sie verdeckenden Stein bewegt. Im folgenden Falle z. B. ist Weiss am Zuge und gewinnt, indem er mit dem Thurm



von d5 nach d7 geht. Hierdurch wird der Laufer f3 frei und giebt dem Könige a8 †. Letzterer muss ziehen, und Weiss nimmt im nächsten Zuge ungehindert die schwarze Dame. Man sieht aus diesem Beispiel, wie gefährlich ein solches Schach ist, indem nämlich der abgehende Stein ganz ungehindert angreifen kann. Dieses Schach wird Abzugs-

schach genannt. Ein Abzugsschach ist um so gefährlicher, wenn der abziehende Stein ebenfalls † zu geben im Stande ist, so dass dem Könige gleichzeitig von zwei Steinen † geboten wird. Man nennt dies Doppelschach.

Z. B. in folgender Stellung ist Weiss am Zuge



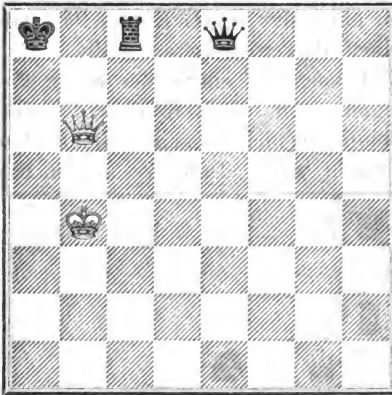
und geht mit dem Thurme von d5 nach d8. Hierdurch giebt der Thurm auf d8 und der Laufer auf f3 dem schwarzen Könige †. Jede der beiden schachbietenden Figuren könnte genommen werden; da sie aber gleichzeitig † bieten, so kann dies nicht geschehen und der schwarze König ist Schachmatt.

Unentschiedene Spiele. Patt.

Es ist in gewissen Fällen nicht möglich, das Matt herbeizuführen und man erklärt solche Spiele für unentschieden (remis). Alsdann hat keiner der beiden Spieler gewonnen.

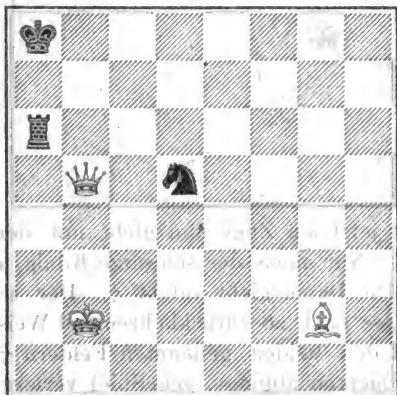
Ein Spiel kann in folgenden Fällen unentschieden bleiben:

1. Wenn ein Spieler im Stande ist, ein ewiges Schach zu geben, z. B. in folgender Stellung:



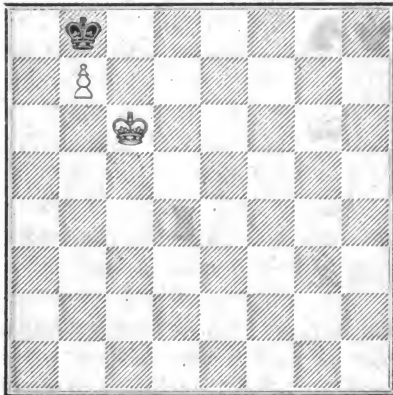
Weiss ist jetzt am Zuge und gibt mit der Dame auf a6 ♯. Nun muss der schwarze König nach b8 gehen. Die Dame gibt auf b6 ♯. Der schwarze König muss nach a8 zurückkehren und Weiss gibt ewig auf den beiden genannten Feldern ♯, weil, wenn er hiervon abginge, sein Spiel verloren wäre.

2. Wenn beiderseitig dieselben Züge dauernd wiederholt werden, weil jeder der beiden Spieler, wenn er davon abweicht, zu verlieren fürchtet.
3. Wenn beim Schluss des Spiels ein Spieler ein Uebergewicht hat, mit dem das Matt nicht zu erzwingen ist. (Siehe die Endspiele.)
4. Wenn zum Schluss des Spiels ein Spieler zwar ein Uebergewicht hat, mit dem der Sieg sich erzwingen lässt, jedoch aus Unkenntniss des richtigen Verfahrens binnen 50 Zügen nicht Matt zu setzen weiss.
5. Wenn einer der beiden Könige Patt wird. Dies ist einer der wichtigsten Fälle. Es kommt nämlich vor, dass ein Spieler weder einen Stein bewegen, noch seinen König auf ein Feld führen kann, das nicht von einem feindlichen Steine beherrscht wäre. Dabei ist diesem Könige im



vorhergehenden Züge nicht Schach geboten worden. Betrachten wir z. B. vorstehende Stellung. Schwarz geht mit seinem Thurne von a6 nach b6. Jetzt ist die weisse Dame b5 genöthigt, den Thurm b6 zu nehmen. Indem sie das thut, giebt sie dem schwarzen Könige nicht Schach. Letzterer ist, aber nicht im Stande, einen Zug zu machen, eben so wenig kann der Springer ziehen. Würde aber Weiss im ersten Zuge, nachdem nämlich Schwarz seinen Thurm auf b6 gestellt hat, den Springer d5 nehmen, so geht der schwarze König nach a7 und das Spiel bliebe ebenfalls unentschieden.

Ein sehr häufig wiederkehrender Fall des Patt kommt im Endspiel vor, wenn ein Spieler einen Bauer mehr hat als der Gegner, und dieser den vorrückenden Bauern durch seinen König aufzuhalten sucht. Z. B.:

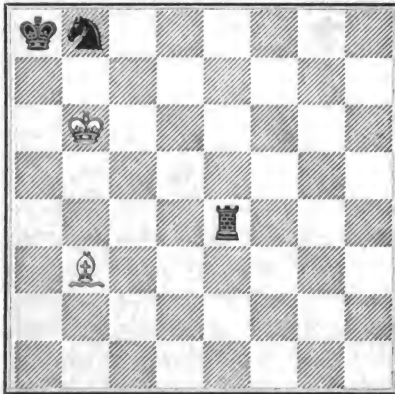


Ist Weiss jetzt am Zuge, so muss er, um den Bauern nicht zu verlieren, mit seinem Könige von c6 nach b6 gehen. Alsdann kann Schwarz mit seinem Könige nicht mehr ziehen und ist Patt.

Im Schachspiel übliche Ausdrücke.

Angreifen. Einen Stein so ziehen, dass er im nächsten Zuge einen Stein des Gegners nimmt, wenn dieser nichts dagegen thut.

Decken. Einen angegriffenen Stein so vertheidigen, dass, wenn er genommen wird, der nehmende Stein wieder genommen werden kann. Ein Stein ist häufig mehrfach angegriffen und gedeckt. Ein Schach decken heisst, die Schlaglinie der feindlichen schachbietenden Figur durch Dazwischensetzen eines eigenen Steines unterbrechen, z. B.:



Wenn in dieser Stellung der Laufer auf d5 † giebt, so geht der Springer von b8 nach c6 und deckt das Schach.

Opfern. Einen Stein absichtlich preisgeben.

Leichte Figuren nennt man die Springer u. Laufer.

Qualität. Ein Spieler gewinnt oder hat sie, wenn er für seine leichte Figur einen Thurm bekommt.

Tempo. Das Zeitmaass im Schachspiel. Ein Tempo gewinnen, heisst Zeit gewinnen.

Centrum. Bauernaufstellung auf der Mitte des Brettes.

Fesseln. Eine Figur so ziehen, dass eine feindliche ihren Platz nicht verlassen kann, weil sie sonst den König ins Schach stellen oder eine hinter ihr stehende Figur gefährden würde, die wichtiger ist, als die angreifende. Z. B. in folgender Stellung fesselt der schwarze Laufer den weissen Springer:

I. Weiss Ke2. Spr. f3.

Schwarz Kh5. Lg4.

II. Weiss Kh1. Dd1. Sf3.

Schw. Kh5. Dc5. Lg4.

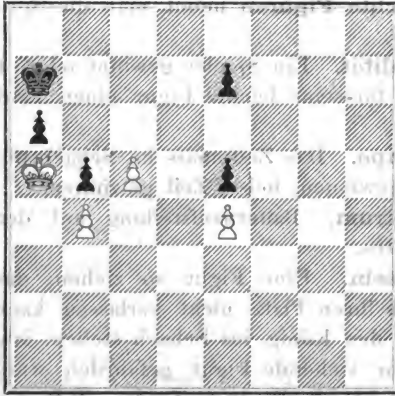
Doppelbauer. Zwei Bauern von derselben Farbe, die auf einer geraden Linie hinter einander stehen.

Gebundene Bauern. Bauern von derselben Farbe, die sich decken oder decken können.

Freibauer. Ein Bauer, der auf dem Wege

zur Dame von einem feindlichen weder aufgehalten noch geschlagen werden kann.

Isolirt ist ein Bauer, wenn er von den eigenen Bauern nicht mehr gedeckt werden kann, z. B.:



Die Bauern b4 und c5 sind gebundene Bauern. Ebenso a6 und b5. Der Bauer c5 ist ein Freibauer. Die Bauern e5 und e7 sind ein Doppelbauer. Der Bauer e4 ist isolirt.

Ueber den Werth der Steine.

Der König.

Wie aus den bis dahin gegebenen Erklärungen hervorgeht, ist der König die Seele des ganzen Spiels und man muss daher beständig die Lage des eigenen und feindlichen Königs im Auge haben.

Im Anfang und in der Mitte des Spiels ist es meist verderblich, den eignen König ins freie Feld zu führen, weil er alsdann den vereinigten Angriffen der feindlichen Steine leicht erliegt, oder mindestens in Folge derselben seinem Spiele empfindliche Nachtheile zugefügt werden können.

Man rochire rechtzeitig, um den König in Sicherheit zu bringen, überlege jedoch sorgfältig, ob er nicht nach der Rochade noch unsicherer steht, als vorher. Den feindlichen König suche man ins freie Feld zu treiben und wenn möglich seine Rochade zu vereiteln. Dies geschieht häufig vortheilhaft dadurch, dass man das Feld, über das der König hinweg muss, durch eine Figur angreift.

Im Endspiel ist der König ein starker Offizier und begibt sich zur Unterstützung seiner Bauern auf die Mitte des Brettes und weiter. Er entscheidet alsdann häufig dadurch das Spiel, dass er sich dem feindlichen König entgegenstellt. (Opposition.)

Die Königin (Dame.)

Diese stärkste Figur darf man nicht zu frühzeitig ins Spiel führen, weil sie von den leichten Figuren des Gegners erobert oder mit Nachtheil zurückgedrängt werden kann. Auch darf man sie nicht zu weit aus dem Spiele entfernen, d. h. nach solchen Puncten führen, von wo aus sie auf die wichtigsten Entscheidungen nicht mehr einwirken kann. Die meisten Partien werden bereits in der Mitte durch die Operationen der Dame entschieden

und mit ihrem Verlust ist gewöhnlich die Partie verloren. Bisweilen gibt man sie vortheilhaft gegen einige feindliche Figuren preis. Die Dame ist mindestens so stark wie zwei Thürme und erzwingt fast immer den Sieg gegen zwei kleine Figuren oder gegen einen Thurm und eine kleine Figur.

Der Thurm.

Der Thurm ist zu Anfang des Spiels sehr unbehülflich, gewinnt jedoch immer mehr an Kraft, jemeher die Felder gelichtet werden. Man thut gut, offene Linien mit den Thürmen zu besetzen. Gedoppelte Thürme sind besonders stark. Man suche wenn irgend möglich die Verbindung dieser beiden starken Figuren herbeizuführen. Besetzt ein feindlicher Thurm eine offene Linie, so stelle man ihm, wenn es angeht, den eigenen entgegen. Im Endspiel ist es häufig sehr vortheilhaft, den Thurm auf die feindliche Bauernlinie zu stellen, weil er daselbst eine besonders verheerende Wirkung ausübt. Einer der wichtigsten Gründe für die Entwicklung der Figuren ist die Nothwendigkeit, die Thürme ins Spiel zu bringen. Gegen einen ungeschickten Gegner wird häufig der Sieg entschieden, ehe er die Thürme in Bewegung gesetzt hat.

Der Thurm ist so stark etwa, wie drei bis vier Bauern. Er ist etwa um zwei Bauern stärker als eine leichte Figur, und etwas schwächer, als zwei leichte Figuren.

Der Laufer.

Das beste Feld, auf das man die Königslaufer

zu Anfang des Spiels führen kann, ist c4 (c5). — Man stelle den Laufer nicht auf d3 (d6), ehe der d-Bauer gezogen ist, weil sonst die ganze Entwicklung des Spiels aufgehalten wird. Dem Königslaufer auf c4 (c5) stellt man zum Abtausch gern den Damenlaufer auf e6 (e3) entgegen. Im Endspiel ist der Laufer besonders geschickt im Aufhalten feindlicher Bauern. Hat man im Endspiel einen Laufer und zwei oder drei Bauern, so stelle man die Bauern auf Felder von anderer Farbe, als die vom Laufer beherrschten, weil er dann die Annäherung des feindlichen Königs verhindern kann. Hat man nur Bauern gegen einen Laufer, so führe man sie so schnell wie möglich auf Felder von der des Laufers entgegengesetzten Farbe. Zwei Laufer sind im Endspiel stärker, als zwei Springer, dagegen ein Springer meistens verwendbarer als ein Laufer, weil er Felder von verschiedener Farbe beherrscht. Der Laufer ist ungefähr so stark wie der Springer oder drei Bauern.

Der Springer.

Der Springer ist eine besonders gefährliche Figur, wegen der Leichtigkeit, mit der er über eigene und fremde Steine hinweg geht, und weil das von ihm gegebene Schach durch keinen Stein gedeckt werden kann. Man belästigt das feindliche Spiel häufig, wenn man den Springer nach d6 (d3) oder f5 (f4) führen kann. Ein Springer hat im Endspiel den Vorzug vor dem Laufer, dass er Felder von beiden Farben beherrscht.

Die Bauern.

Die Führung der Bauern ist von besonderer Wichtigkeit. Häufig gibt man sie preis, um den Figuren-Angriff zu verstärken. Man erwäge jedoch stets, ob die Vortheile der Position, die man erreicht, das Opfer rechtfertigen. In der Mitte des Spiels bilden die auf e4, d4 (e5, d5) aufgestellten Bauern das Centrum. In dieser Aufstellung verhindern sie Angriffe und beschränken das feindliche Spiel. Wird einer von diesen Bauern in solcher Stellung von einem feindlichen Bauer angegriffen, so thut man häufig besser, ihn einen Schritt vorzurücken, als zu nehmen. Man rücke Bauern nur dann über die Mitte vor, wenn man sie mit Sicherheit unterstützen kann. Der Königsläufer-Bauer ist der schwächste. Es ist meistens schlecht, diesen Bauer einen Schritt zu ziehen. Man suche Bauern gebunden zu halten, so dass sie sich gegenseitig decken. Sie sind alsdann sehr stark, während sie vereinzelt an Werth verlieren. Man schlage mit den Bauern, wenn eine Wahl stattfindet, vom Rande nach der Mitte zu. Ein Doppelbauer ist namentlich sehr werthlos auf der Thurmlinie; in der Mitte ist er jedoch häufig vortheilhaft zu verwenden.

Spiel-Gesetze.

1. Ist das Schachbrett nicht so aufgestellt worden, wie es in den Erklärungen vorgeschrieben ist,

und wird der Irrthum entdeckt, ehe beide Spieler vier Züge gemacht haben, so kann jeder von ihnen verlangen, dass das Spiel von neuem begonnen werde, andernfalls bleibt das Brett während dieses Spiels in unveränderter Lage.

2. Ist beim Beginn des Spiels ein Stein auf ein falsches Feld gestellt, oder gar nicht aufgestellt worden, so kann jeder der beiden Spieler den fehlenden Stein hinzusetzen, wenn beiderseitig noch nicht vier Züge geschehen sind. Andernfalls muss das Spiel so ausgespielt werden, wie es begonnen hat. Dasselbe Gesetz wird beobachtet, wenn ein Spieler den Stein, den er vorzugeben beabsichtigt, vom Brett zu entfernen vergisst.

3. Um den Anzug wird vor dem ersten Spiele geloost, in den folgenden wechselt er ab. Bleibt ein Spiel unentschieden, so hat wiederum derjenige den Anzug, der ihn im vorigen Spiele gehabt hat. Der Spieler, dem durch das Loos der Anzug zu Theil wird, bekommt auch das weisse Spiel und behält während der Sitzung die Farbe, die er beim ersten Spiel hatte.

4. Der vorgebende Spieler hat immer den Anzug. Der Spieler, der einen Thurm oder Springer vorgiebt, kann ihn von der ihm beliebigen Seite wegnehmen; gibt er aber einen Bauern vor, so wird darunter immer der Bauer vor dem Laufer des Königs verstanden. — Gibt ein Spieler einen Bauer und drei oder mehr Züge vor, so darf der Gegner mit den ihm vorgegebenen Zügen nicht die

Mitte des Brettes überschreiten, weil sonst das Schachmatt zu erzwingen wäre.

5. Wenn ein Spieler, der am Zuge ist, einen Stein berührt, so muss er ihn ziehen; hat er die Absicht, einen Stein bloß zurecht zu stellen, so muss er „j'adoube“ (ich stelle zurecht) oder etwas Aehnliches sagen.

6. Hat ein Spieler, der ziehen soll, seinen König berührt und er kann ihn nur auf ein Feld stellen, das ein feindlicher Stein beherrscht, so darf er mit einem andern Stein ziehen. Berührt ein Spieler einen Stein, der nicht gezogen werden kann, ohne den König ins Schach zu stellen, so muss er einen Zug mit seinem Könige machen. Kann Letzterer nicht ziehen, ohne sich ins Schach zu stellen, so darf ein anderer Stein gezogen werden.

7. Berührt der Ziehende irrtümlich einen Stein des Gegners, ohne „j'adoube“ zu sagen, so muss er ihn nehmen. Kann er ihn nicht nehmen, so muss er mit seinem Könige ziehen. Kann dieser auch nicht ziehen, so darf der Spieler, der den Fehler gemacht hat, einen Zug mit einem andern Steine machen. Wenn der König einen Straßzug machen muss, so darf er nicht rochiren.

8. Stellt man einen Stein auf ein Feld und hält ihn mit der Hand noch fest, so kann man ihn noch auf ein anderes Feld ziehen. Hat man ihn aber bereits losgelassen, so ist der Zug geschehen und kann nicht zurückgenommen werden.

9. Macht ein Spieler einen ganz gegen die

Regeln des Spiels verstossenden Zug, oder zieht er einen Stein des Gegners, so hat dieser, bis er selbst einen Stein anrührt, die Wahl, den Zug als gültig anzusehen, einen richtigen Zug, oder einen Strafzug des Königs zu verlangen.

10. Nur dem Könige wird Schach geboten. Stellt es sich heraus, dass der König eines Spielers einige Züge hindurch im Schach gewesen ist, und es lässt sich nicht mit Gewissheit angeben, bei welchem Zuge das Schach zuerst übersehen wurde, so braucht man blos den letzten Zug zurückzuziehen und gegen das Schach zu decken.

11. Wenn ein Spieler in einem Endspiele innerhalb 50 für jeden der beiden Theile vom Gegner abzuzählenden Züge das Matt nicht gibt, so wird das Spiel als unentschieden abgebrochen.

Die Eröffnungen der Partie.

Man kann eine Schachpartie bis zu einem bestimmten Punkte der Untersuchung unterwerfen und die besten Züge feststellen. Bei der unendlichen Zahl der Combinationen kann diese Untersuchung sich nur auf eine geringe Anzahl von Zügen erstrecken. Sie ist jedoch von der grössten Wichtigkeit und schliesst den wesentlichen Theil der Theorie des Schachspiels in sich. In der Mitte des Spiels kann dem Spieler keine Anleitung gegeben werden. Erfahrung und eigene Fähigkeit entschei-

den hier allein. Erst das Endspiel in seinen Vereinfachungen kann wiederum theoretisch behandelt werden.

Eröffnungen der Königsbauern.

(e2—e4. e7—e5.)

Diese Eröffnungen führen schnell zu einem lebhaften Spiele, indem sie den Figuren Gelegenheit zu günstiger Entwicklung gewähren. Sobald nämlich diese beiden Bauern zwei Schritte gegangen sind, können die Laufer auf e4 oder e5 aufgestellt werden, von wo sie die Punkte f2 und f7 bestreichen. **Man bemerke überhaupt, dass die Punkte f2 und f7 die schwächsten sind, weil sie lediglich von den beiden Königen vertheidigt werden, und suche seine Angriffe auf sie zu richten.**

Das Königs-Springer-Spiel.

Dieses Spiel ist die kräftigste Fortsetzung für Weiss und führt zu sehr lebhaften Verwickelungen. Der Springer greift auf f3 den Bauer e5 an und sucht häufig später über g5 die Angriffe auf den Bauer f7 zu unterstützen.

Das Spiel des Damiano.

I. Spiel.

Weiss	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	f7—f6.

Die schlechteste Vertheidigung des Bauern e5. Am besten spielt Weiss Lf1—c4 dagegen, wodurch

Schwarz längere Zeit am Rochiren behindert wird. Auch die hier gewählte Fortsetzung ist für Weiss günstig.

3. Sf3 n. e5. Dd8—e7. Am besten
(II. Spiel).

4. Se5—f3.

Wenn Weiss hier das Spiel, wie folgt, fortsetzt, so gewinnt Schwarz.

4. Dd1—h5 † g7—g6
5. Se5 n. g6 De7 n. e4 †

und gewinnt den Springer g6.

4. d7—d5.

Besser als sofort De7 n. e4 †.

5. d2—d3 d5 n. e4
6. d3 n. e4 De7 n. e4 †
7. Lf1—e2 Lc8—f5
8. Sf3—d4

und Weiss hat eine etwas bessere Stellung.

II. Spiel.

	Weiss	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	f7—f6
3.	Sf3 n. e5	f6 n. e5

Der entscheidende Fehler.

4. Dd1—h5 † Ke8—e7

Auf g7—g6 gewinnt Weiss durch Dh5 n. e5 †
den Thurm a8.

5.	Dh5 n. e5 †	Ke7—f7
6.	Lf1—c4 †	d7—d5. Am besten
7.	Lc4 n. d5 †	Kf7—g6
8.	h2—h4	h7—h6

9. Ld5 n. b7 Lc8 n. b7.
 10. De5—f5 † und Matt.

Schwarz würde im 9. Zuge besser antworten:

9. Lf8—d6
 10. De5—a5 Sb8—c6
 11. Lb7 n. c6

jedoch den Verlust nicht verhindern können.

F7—f5 als Gegenzug auf Sg1 f3.

Diese Vertheidigung wurde von Philidor gegen Sg1—f3 als besonders vortheilhaft empfohlen. Diese Ansicht ist jedoch vollständig widerlegt. Man wird aus den folgenden Spielen ersehen, dass nach f7—f5 das schwarze Spiel nicht mehr zu halten ist.

I. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	f7—f5
3. Sf3 n. e5

Auch Lf1—c4 kann hier mit Vortheil geschehen. Schlecht ist e4 n. f5, worauf Schwarz mit d7—d6 ein gutes Spiel bekommt.

3. Dd8—f6
4. d2—d4 d7—d6. Am besten.
5. Se5—c4 f3 n. e4
6. Sb1—c3 c7—c6
7. Sc3 n. e4 df6—e6
8. Dd1—e2 d6—d5
9. Se4—d6 † Ke8—d8

Besser wäre wohl Ke8—d7. Allein dann antwortet Weiss Sd6—f7 und bekommt ein gutes Spiel.

- | | | |
|-----|------------|-----------|
| 10. | Sd6 n. b7† | Kd8—c7 |
| 11. | De2 n. e6 | Lc8 n. e6 |
| 12. | Sc4—a5 | Kc7—b6 |
| 13. | Lc1—d2 | Sb8—d7 |

14. b2—b4 und Weiss kann nun den Springer b7 nach c5 zurückführen. Er muss dann durch das Uebergewicht zweier Bauern gewinnen.

II. Spiel.

- | | | |
|-----|------------|-----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Sg1—f3 | f7—f5 |
| 3. | Lf1—c4 | f5 n. e4 |
| 4. | Sf3 n. e5 | Dg8—g5 |
| 5. | Se5—f7 | Dg5 n. g2 |
| 6. | Th1—f1 | d7—d5 |
| 7. | Sf7 n. h8 | d5 n. c4 |
| 8. | Dd1—h5† | g7—g6 |
| 9. | Dh5 n. h7 | Lc8—e6 |
| 10. | Dh7 n. g6† | Dg2 n. g6 |

11. Sh8 n. g6 und Weiss muss das Spiel gewinnen.

d7—d5 gegen Sg1—f3.

Auch d7—d5 ist keine empfehlenswerthe Vertheidigung gegen den Königsspringer, jedoch ist der Vortheil der Stellung für Weiss nicht erheblich genug, um entschieden den Sieg herbei zu führen.

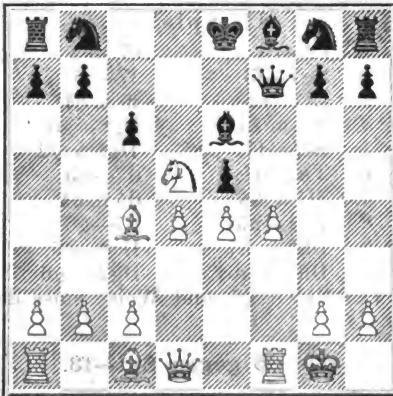
I. Spiel.

- | | |
|--------------|----------------------------|
| Weiss | Schwarz. |
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | d7—d5 |
| 3. Sf3 n. e5 | Dd8—e7 |
| 4. d2—d4 | f7—f6 |
| 5. Sb1—c3. | Weiss opfert den Springer, |

um einen starken Angriff zu bekommen.

- | | | |
|----|-----------|-------------------------------|
| 5. | | f6 n. e5 |
| 6. | Sc3 n. d5 | De7—f7 |
| 7. | Lf1—c4 | Lc8—e6 |
| 8. | O—O | c7—c6 |
| 9. | f2—f4. | 'Das Opfer dieser zweiten Fi- |

gur ist durchaus richtig und führt zum Gewinn des Spiels.



- | | | |
|-----|------------|------------------------|
| 9. | | c6 n. d5 |
| 10. | f4 n. e5 | Df7—d7 |
| 11. | e4 n. d5 | Le6 n. d5 |
| 12. | e5—e6. | Der entscheidende Zug. |
| 12. | | Dd7—c6 |
| 13. | Dd1—h5† | g7—g6 |
| 14. | Dh5 n. d5 | Sg8—e7 |
| 15. | Dd5—e5 | Dc6 n. c4 |
| 16. | De5 n. h8 | Se7—f5 |
| 17. | Lc1—h6 | Dc4—b4 |
| 18. | Dh8 n. f8† | Db4 n. f8 |
| 19. | Lh6 n. f8 | Ke8 n. f8 |
| 20. | g2—g4 | und gewinnt. |

II. Spiel.

Weiss

Schwarz

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

Auf Dd8 n. d5, bekommt Weiss mit Sb1—c3
ein gutes Spiel.

- | | |
|---------------|------------------------|
| 4. Dd1—e2 | Dd8—e7 |
| 5. Sf3—d4 | De7—e5 |
| 6. De2—b5† | Sb8—d7 |
| 7. c2—c3 | Lf8—c5 |
| 8. Sd4—b3 | De5 n. d5 |
| 9. Lf1—c4 | Dd5—e5 |
| 10. O—O | c7—c6 |
| 11. Db5—a5 | b7—b6 |
| 12. d2—d4 | e4 n. d3 |
| 13. Da5—a4 | b6—b5 |
| 14. Da4—a5 | b5 n. c4 |
| 15. Lc1—d2 | Sg8—e7 |
| 16. Tf1—e1 | De5—d6 |
| 17. Ld2—f4 | Lc5 n. f2† |
| 18. Kg1 n. f2 | Db6 n. f4† u. gewinnt. |

Das Spiel des Petroff.

Die Deckung des Bauern e5 kann auch durch Lf8—d6 und Dd8—f6 bewerkstelligt werden. Beide Spiele sind jedoch sehr unvortheilhaft, weil in dem einen Falle der Laufer auf d6 das eigene Spiel einengt, im andern aber die Dame bald durch Angriffe leichter Figuren belästigt und zurückgedrängt wird.

Bei weitem besser ist das Spiel des Petroff, das in einem Gegenangriff auf den Königsbauern des Weissen besteht.

I. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sg8—f6
3. Sf3 n. e5	Sf6 n. e4

Hier kann auch sehr gut d7—d6 gespielt werden. (II. Spiel.)

4. Dd1—e2	Dd8—e7
5. De2 n. e4	d7—d6
6. d2—d4	f7—f6
7. f2—f4	Sb8—d7
8. Sb1—c3	d6 n. e5
9. Sc3—d5	De7—d6
10. d4 n. e5	f6 n. e5
11. f4 n. e5	Dd6—c6
12. Lf1—b5	Dc6—g6

Der Laufer kann nicht genommen werden, wegen Sd5 n. c7†.

13. De4 n. g6†	h7 n. g6
14. Sd5 n. c7† und gewinnt.	

II. Spiel.

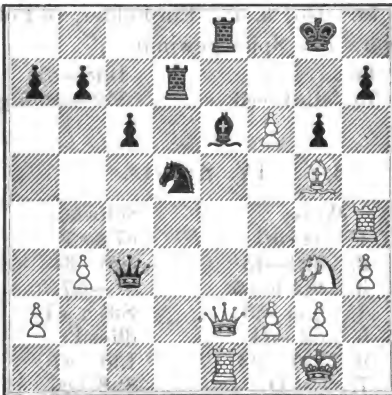
Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sg8—f6
3. Sf3 n. e5	d7—d6
4. Se5—f3	Sf6 n. e4
5. d2—d4	d6—d5

Bis hierher sind von beiden Seiten die stärksten Züge geschehen.

6. Lf1—d3	Lf8—e7
7. O—O	O—O
8. c2—c4	Se4—f6
9. h2—h3	Sb8—c6

- | | | |
|-----|-----------|-------------------------|
| 10. | Sb1—c3 | Sc6—b4 |
| 11. | c4 n. d5 | Sb4 n. d3 |
| 12. | Dd1 n. d3 | Sf6 n. d5 |
| 13. | Lc1—d2 | Lc8—e6 |
| 14. | Tf1—e1 | Le7—f6 |
| 15. | Sc3—e2 | Dd8—d6 |
| 16. | Se2—g3 | Dd6—b6 |
| 17. | Ta1—c1 | Tf8—e8 |
| 18. | b2—b3 | c7—c6 |
| 19. | Te1—e2 | g7—g6 |
| 20. | Tc1—e1 | Le6—d7 |
| 21. | Sf3—e5 | Lf6 n. e5 |
| 22. | d4 n. e5 | Ld7—e6 |
| 23. | Dd3—f3 | Ta8—d8 |
| 24. | Ld2—g5 | Td8—d7 |
| 25. | Te2—e4 | Db6—c5 |
| 26. | Te4—h4 | Dc5—c3 |
| 27. | Df3—e2 | f7—f5 |
| 28. | e5 n. f6 | Diesen Bauer kann Weiss |

behaupten, was aus den folgenden Zügen hervorgeht.



28. Sd5 n. f6
 29. Te1—c1 und gewinnt, indem der
 Springer f6 nicht mehr gehalten werden kann.

III. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sg8—f6
3. Sf3 n. e5	d7—d6
4. Se5—f3	Sf6 n. e4
5. d2—d4	d6—d5
6. Lf1—d3	Lf8—d6
7. O—O	O—O
8. c2—c4	Lc8—e6
9. Dd1—c2	f7—f5
10. Dc2—b3	d5 n. c4
11. Db3 n. b7	c7—c6
12. Ld3 n. e4	f5 n. e4
13. Sf3—g5	Lc6—f5
14. Db7 n. a8	Ein Fehler, in Folge des-
sen Schwarz das Spiel gewinnt.	
14.	Dd8—d7
15. Lc1—e3	Sb8—c6 u. gewinnt.

IV. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sg8—f6
3. Sf3 n. e5	d7—d6
4. Se5—f3	Sf6 n. e4
5. d2—d4	d6—d5
6. Lf1—d3	Lf8—e7
7. O—O	Sb8—c6

8.	c2—c4	Lc8—e6
9.	c4 n. d5	Le6 n. d5
10.	Lc1—e3	O—O
11.	Sb1—c3	f7—f5
12.	Sc3 n. d5	Dd8 n. d5
13.	Ld3—c2	Kg8—h8
14.	Lc2—b3	Dd5—d6
15.	d4—d5	Sc6—a5
16.	Le3—d4	Le7—f6
17.	Tf1—e1	Ta8—d8
18.	Ld4 n. f6	Se4 n. f6
19.	Sf3—g5	Sf6—g4
20.	g2—g3	Dd6—c5
21.	Dd1—e2	Sa5 n. b3
22.	a2 n. b3	Td8—e8
23.	De2—f3	Der Thurm kann nicht ge-
		nommen werden, weil Weiss sonst in zwei Zügen
		matt gesetzt wird.
23.	Sg4—e5
24.	Df3—h5	h7—h6
25.	Sg5—e6	Dc5 n. d5
26.	Se6 n. f8	Se5—f3† u. gewinnt.

Philidor's Springerspiel.

Eine gute Vertheidigung gegen 2. Sg1—f3 ge-
währt 2. d7—d6. Alsdann setzt Weiss sein Spiel
am besten mit 3. d2—d4 fort. Schwarz tauscht
demnächst diesen Bauern ab und behauptet sein
Spiel, das nur in Folge der durch den Bauer d6
zurückgehaltenen Entwicklung des Königslaufers
ein wenig beschränkt ist. Der Zug 3. f7—f5 ist un-
correct, führt aber zu sehr lebhaften Spielen und kann
gegen einen schwächern Spieler gewagt werden.

I. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	d7—d6
3. d2—d4	Die stärkste Fortsetzung.

Es kann hier jedoch auch Lf1—c4 empfohlen werden.

3.	f7—f5
---------	-------

Diese Vertheidigung wurde von Philidor mit Vorliebe behandelt und als siegreich für Schwarz dargestellt. Allein die Italiener lehrten den Angriff so führen, wie in diesem Spiel geschieht, das jedoch schliesslich in Folge eines Versehens des Schwarzen verloren wird.

4. d4 n. e5	f5 n. e4
5. Sf3—g5	d6—d5
6. e5—e6	Sg8—h6
7. Sb1—c3	Hier kann auch f2—f3 mit Vortheil gezogen werden.
7.	c7—c6
8. Sg5 n. e4	d5 n. e4
9. Dd1—h5†	g7—g6
10. Dh5—e5	Th8—g8
11. Lc1 n. h6	Lf8 n. h6
12. Ta1—d1	Dd8—g5
13. De5 n. c7	Lc8 n. e6
14. Dc7 n. b7	e4—e3
15. f2—f3	Dg5—e7

Indem die Dame nach e7 zurückkehrt, schneidet sie der weissen Dame den Rückzug ab, im Falle diese, wie hier geschieht, den Thurm a8 nimmt. Derartige Einsperrungen der Dame kommen häufig vor, und die ganze Combination verdient daher genau beachtet zu werden.

25.	Lg3 n. h4
26. Da8 n. b8	Lc8—a6
27. Db8—h2	La6 n. e2
28. Td1—d7	Dg7—h6
29. Sc5—e4	Le2—c4
30. Se4—f6	e3—e2
31. Td7—e7	Dh6—c1†
32. Dh2—g1	Dc1 n. g1†
33. Kh1 n. g1	e2—e1 D†
34. Te7 n. e1	Lh4 n. e1 u. gewinnt.

II. Spiel.

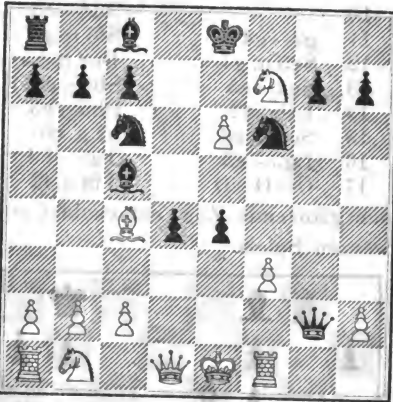
Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	d7—d6
3. d2—d4	f7—f5
4. d4 n. e5	f5 n. e4
5. Sf3—g5	d6—d5
6. e5—e6	Lf8—c5

Ein Fehlzug, den Weiss jedoch nicht richtig benutzt.

7. Sg5—f7 Hier musste Weiss Sg5 n. e4 und dann Dd1—h5† spielen.

7.	Dd8—f6
8. Lc1—e3	d5—d4
9. Le3—g5	Df6—f5
10. Sf7 n. h8	Df5 n. g5
11. Lf1—c4	Sb8—c6
12. Sh8—f7	Dg5 n. g2
13. Th1—f1	Sg8—f6
14. f2—f3	Ein entscheidender Fehler,

den Weiss glänzend benutzt.



- | | |
|---------------|----------------------------|
| 14. | Sc6—b4 |
| 15. Sb1—a3 | Lc8 n. e6 |
| 16. Lc4 n. e6 | Sb4—d3† |
| 17. c2 n. d3 | Lc5—b4† |
| 18. Dd1—d2 | Dg2 n. d2† u. Matt. |

III. Spiel.

Weiss

Schwarz

- | | |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | d7—d6 |
| 3. d2—d4 | f7—f5 |

4. Sb1—c3 Besser ist hier Lf1—c4 oder

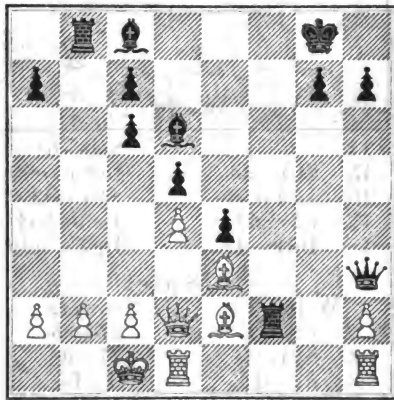
d4 n. e5.

- | | |
|--------------|----------|
| 4. | f5 n. e4 |
| 5. Sc3 n. e4 | d6—d5 |
| 6. Se4—g3 | e5—e4 |
| 7. Sf3—e5 | Sg8—f6.. |
| 8. Lc1—g5 | Lf8—d6 |
| 9. Sg3—h5 | O—O |

10. Dd1—d2 Hier würde Lg5 n. f6 und auf g7 n. f6 Se5—g4 stärker sein.

- | | |
|---------------|-----------|
| 10. | Dd8—e8 |
| 11. g2—g4 | Sf6 n. g4 |
| 12. Se5 n. g4 | De8 n. h5 |
| 13. Sg4—e5 | Sb8—c6 |
| 14. Lf1—e2 | Dh5—h3 |
| 15. Se5 n. c6 | b7 n. c6 |
| 16. Lg5—e3 | Ta8—b8 |
| 17. O—O—O | Tf8 n. f2 |

Dieser glänzende Zug entscheidet zu Gunsten des schwarzen Spiels.



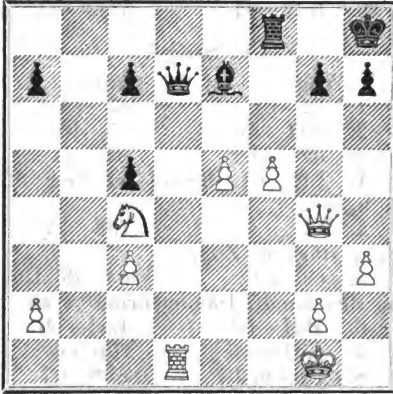
- | | |
|---------------------|------------------------|
| 18. Le3 n. f2 | Dh3—a3 |
| 19. c2—c3 | Auf b2 n. a3 giebt der |
| Läufer Matt. | |
| 19. | Da3 n. a2 |
| 20. b2—b4 | Da2—a1† |
| 21. Kc1—c2 | Da1—a4† |
| 22. Kc2—b2 | Ld6 n. b4 |
| 23. c3 n. b4 | Tb8 n. b4† |
| 24. Dd2 n. b4 | Da4 n. b4† |

25.	Kb2—c2	e4—e3
26.	Lf2 n. e3	Lc8—f5†
27.	Td1—d3	Db4—c4†
28.	Ke2—d2	Dc4—a2†
29.	Kd2—d1	Da2—b1† u. gew.

IV. Spiel.

	Weiss	Schwarz
	1. e2—e4	e7—e5
	2. Sg1—f3	d7—d6
	3. d2—d4	e5 n. d4
oder Dd1 n. d4.	4. Lf1—c4	Besser ist hier Sf3 n. d4,
	4.	Lf8—e7 Hier ist
Sg8—f6 der stärkere Zug.	5. c2—c3	d4—d3 Um dieEnt-
wicklung des feindl. Damenspringers zu hindern.	6. Dd1—b3	Lc8—e6
	7. Lc4 n. e6	f7 n. e6
	8. Db3 n. b7	Sb8—d7
	9. Db7—b5	Sg8—f6
	10. Sf3—g5	Ta8—b8
	11. Db5—a4	O—O
	12. Sg5 n. e6	Sd7—c5
	13. Se6 n. c5	d6 n. c5
	14. Da4—c4†	Kg8—h8
	15. O—O	Sf5—g4
	16. f2—f4	d3—d2
	17. Lc1 n. d2	Tb8 n. b2
	18. h2—h3	Tb2 n. d2
	19. Sb1 n. d2	Sg4—e3
	20. Dc4—e2	Se3 n. f1
	21. Ta1 n. f1	Dd8—d7
	22. Sd2—c4	Dd7—b5
	23. e4—e5	Le7—h4
	24. f4—f5	Lh4—e7
	25. De2—g4	Db5—d7

26. Tf1—d1 Hiermit giebt Weiss zwar einen Bauern, verschafft sich jedoch ein entscheidendes Uebergewicht der Stellung.



- | | | |
|-----|--------------------|-----------|
| 26. | | Dd7 n. f5 |
| 27. | Dg4 n. f5 | Tf8 n. f5 |
| 28. | Td1—d7 | Le7—f8 |
| 29. | e5—e6 und gewinnt. | |

Das Giuoco Piano.

Eine der stärksten Spielarten des Königsspringer-Spiels besteht aus folgenden Zügen:

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. | Lf1—c4 | Lf8—c5 |

Hiermit hat Weiss seine Angriffsfiguren günstig aufgestellt. Schwarz ist jedoch im Stande, sich genügend zu vertheidigen.

I. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5
5. c2—c3	

Dies ist die beste Fortsetzung. Weiss beabsichtigt später d2—d4 zu spielen, um ein Centrum zu bilden, und die feindlichen Vertheidigungs-Figuren zurück zu drängen.

4. d7—d6

Ein correcter Zug, jedoch nicht ganz so stark, wie Sg8—f6.

5. b2—b4 Der bessere Zug ist hier d2—d4.

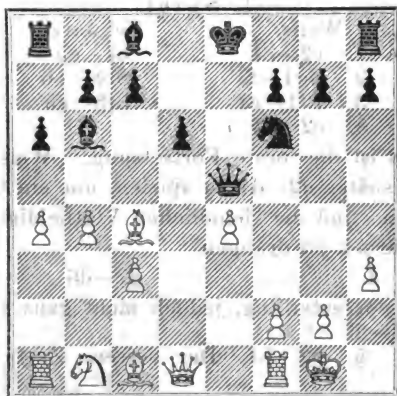
5.	Lc5—b6
6. a2—a4	a7—a6
7. d2—d4	Dd8—e7
8. d4 n. e5	Sc6 n. e5
9. Sf3 n. e5	De7 n. e5
10. O—O	Sg8—f6
11. h2—h3	Lc8 n. h3

Ein kühnes, aber wohlbegründetes Opfer.

(Siehe die Figur auf Seite 52.)

12. Lc1—e3 Wenn Weiss den Laufer nimmt, so spielt Schwarz De5—g3† und gewinnt durch Sf6—g4 in wenigen Zügen.

12.	Sf6—g4
13. Tf1—e1	De5—h2†
14. Kg1—f1	Dh2 n. g2†
15. Kf1—e2	Sg4 n. e3
16. Dd1—d3	Se3 n. c4
17. Dd3 n. c4	Dg2 n. f2†
18. Ke2—d1	Lh3—g4†



19. Te1—e2 Lg4 n. e2†
 20. Dc4 n. e2 Df2 n. e2† u. gew.

II. Spiel.

Weiss:

Schwarz

1. e2—e4

e7—e5

2. Sg1—f3

Sb8—c6

3. Lf1—c4

Lf8—c5

4. c2—c3

Dd8—e7 Auch diese

Vertheidigung ist sicher, jedoch nicht so stark, wie Sg8—f6.

5. d2—d4

Lc5—b6

6. O—O

d7—d6

7. h2—h3

h7—h6

8. a2—a4

a7—a5

9. Lc1—e3

e5 n. d4

10. Le3 n. d4

Lb6 n. d4

11. c3 n. d4

Sg8—f6

12. e4—e5

d6 n. e5

13. d4 n. e5

Sf6—h7

14. Sb1—c3

Sc6—b4

	15. Sf3—d4	O—O
	16. f2—f4	Tf8—d8
	17. Sc3—e4	e7—c5
	18. Lc4 n. f7†	Hier war Se4—d6 der
stärkere	Zug.	
	18.	De7 n. f7
	19. Se4 n. c5	Df7—c4
	20. Sc5—b3	Lc8—e6
	21. f4—f5	De4 n. b3
	22. Dd1 n. b3	Le6 n. b3
	23. Sd4 n. b3	b7—b6
	24. Ta1—d1	Sb4—d3
	25. e5—e6	Sd3 n. b2
	26. Td1—d2	Td8 n. d2
	27. Sb3 n. d2	Sh7—f6 und gewinnt.

III. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5
4. c2—c3	Sg8—f6
5. d2—d3	Diese Fortsetzung ist minder kräftig, als d2—d4, jedoch durchaus correct.
5.	d7—d6
6. b2—b4	Lc5—b6
7. Lc1—b2	O—O
8. h2—h3	h7—h6

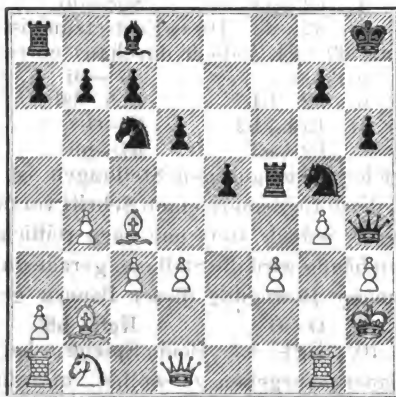
In vielen gleichgültigen Stellungen ist es vortheilhaft, diese Eckbauern einen Schritt vorzurücken. Man thue es jedoch stets nur nach reiflicher Prüfung, denn häufig wird die Stellung gerade durch eine unzeitgemässe Bewegung dieser Bauern gefährdet.

9. O—O	Kg8—h8.
10. Kg1—h2	Beide Spieler scheinen mit ihren gBauern vorgehen zu wollen, um einen An-

griff gegen den feindlichen König zu unternehmen. Die Bewegung beider Könige findet in diesem Falle, wie häufig, statt, um nach dem Vorgehen der g-Bauern, die Thürme auf der gLinie verwenden zu können. Hier wird auch von beiden Seiten das Vorrücken des fBauern beabsichtigt und dies ist nur dann möglich, wenn die Könige ihren Platz verlassen.

- | | |
|---------------|------------|
| 10. | Sf6—h7 |
| 11. Sf3—g1 | f7—f5 |
| 12. e4 n. f5 | Tf8 n. f5 |
| 13. f2—f3 | Dd8—h4 |
| 14. g2—g4 | Lb6 n. g1† |
| 15. Tf1 n. g1 | Sh7—g5 |
| 16. Tg1—g3 | |

Der Thurm kann nicht genommen werden, wegen des auf h3 drohenden Matts.



16.	Tf5 n. f3
17. Tg3 n. f3	Lc8 n. g4
18. Sb1 n. d2	Sg5 n. f3†
19. Sd2 n. f3	Dh4—f2†
20. Kh2—h1	Lg4 n. f3† u. gew.

IV. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5
4. c2—c3	Sg8—f6

Die correcte Vertheidigung. Auch die folgenden drei Züge bilden beiderseitig die stärkste Fortsetzung dieser Eröffnung.

5. d2—d4	e5 n. d4
6. e4—e5	d7—d5

Bei weitem stärker, als Sf6—e4, worauf Weiss mit Lc4—d5 eine Figur gewinnt.

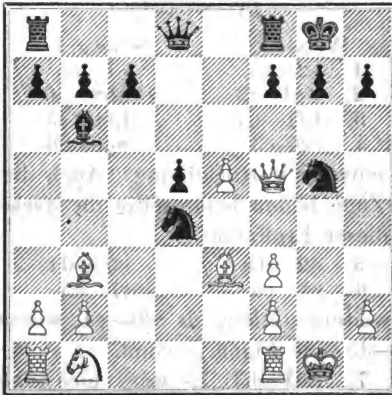
7. Lc4—b3 Es wäre hier schlecht, e5 n. f6 zu spielen.

7. e5 n. f6	d5 n. c4
8. f6 n. g7	Th8—g8

Der Bauer g7 ist auf die Dauer nicht zu halten. Schwarz rochirt später nach der langen Seite und bekommt ein gutes Spiel. Statt des hier geschehenen Zuges Lc4—b3, würde Schwarz besser Lc4—b5 gespielt haben.

7.	Sf6—e4
8. c3 n. d4	Lc5—b6
9. O—O	Lc8—g4
10. Lc1—e3	O—O
11. Dd1—d3	Lg4 n. f3

12. g2 n. f3 Se4—g5
 13. Dd3—f5 Sc6 n. d4
 14. Le3 n. d4 Wenn Weiss Le3 n. g5
 spielen würde, so folgt Dd8 n. g5 und auf Df5 n.
 g5, Sd4 n. f3† und hat zwei Bauern gewonnen.



- | | |
|---------------|-----------|
| 14. | Lb6 n. d4 |
| 15. Sb1—c3 | g7—g6 |
| 16. Df5—g4 | h7—h5 |
| 17. Dg4—g2 | Ld4 n. e5 |
| 18. Sc3 n. d5 | c7—c6 |
| 19. Tf1—e1 | Tf8—e8 |
| 20. f3—f4 | c6 n. d5 |
| 21. f4 n. e5 | Sg5—e6 |
| 22. Dg2 n. d5 | Dd8 n. d5 |
| 23. Lb3 n. d5 | Se6—f4 |
| 24. Ld5 n. b7 | Ta8—b8 |
| 25. Lb7—c6 | Te8—e6 |
| 26. Lc6—d7 | Te6—e7 |
| 27. Ta1—d1 | Tb8 n. b2 |

28. Te1—e4 Ein Fehler, jedoch ist das Spiel ohnehin nicht mehr zu halten.

28. Te7 n. d7 u. gew.

V. Spiel.

Weiss

Schwarz

- | | |
|---------------|-----------------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. c2—c3 | Sg8—f6 |
| 5. d2—d3 | e7—d6 |
| 6. h2—h3 | O—O |
| 7. Lc1—g5 | Lc5—b6 |
| 8. Sb1—d2 | Lc8—e6 |
| 9. O—O | h7—h6 |
| 10. Lg5—h4 | Kg8—h8 |
| 11. Sf3—h2 | Um f2—f4 zu spielen. |
| 11. | g7—g5 |
| 12. Lh4—g3 | h6—h5 |
| 13. Sh2—f3 | h5—h4 |
| 14. Sf3 n. h4 | Im Interesse eines heftigen |

Angriffs gegen den entblösten schwarzen König opfert Weiss eine Figur.

- | | |
|---------------|-------------------------|
| 14. | g5 n. h4 |
| 15. Lg3 n. h4 | Kh8—g7 |
| 16. Dd1—f3 | Tf8—h8 |
| 17. Df3—g3† | Kg7—f8 |
| 18. Dg3—g5 | Ein starker Fehler, der |

Schwarz in die Lage bringt, den Damen-Abtausch zu erzwingen.

- | | |
|----------------|-----------|
| 18. | Sf6—d7 |
| 19. Lc4 n. e6 | f7 n. e6 |
| 20. Dg5 n. d8† | Se6 n. d8 |
| 21. Sd2—f3 | Kf8—g7 |
| 22. g2—g4 | Sd7—f8 |

23.	Kg1—g2	Sf8—g6
24.	Lh4—g5	Sd8—f7
25.	h3—h4	Sf7 n. g5
26.	h4 n. g5	Sg6—f4†
27.	Kg2—g1	Th8—h3 u. gew.

VI. Spiel.

Weiss	Schwarz
-------	---------

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	O—O	Statt c2—c3 zu spielen, kann

Weiss auch mit O—O oder Sb1—c3 sein Spiel günstig fortsetzen.

4.	Sg8—f6
5.	d2—d3	d7—d6 Der rechte

Zug.

6. Lc1—g5 Dieser Zug ist hier nicht stark, wie sich gleich ergibt.

6.	h7—h6
7.	Lg5—h4	g7—g5
8.	Lh4—g3	h6—h5

9. h2—h4 Der Springer f3 kann den gBauer nicht nehmen. Es würde d6—d5 und später h5—h4 folgen.

9.	Lc8—g4
----	-------	--------

Um Sc6—d4 zu spielen.

10.	c2—c3	Dd8—d7
11.	d3—d4	e5 n. d4
12.	e4—e5	d6 n. e5
13.	Lg3 n. e5	Sc6 n. e5
14.	Sf3 n. e5	Dd7—f5
15.	Se5 n. g4	h5 n. g4
16.	Lc4—d3	Df5—d5

17. b2—b4 O—O—O
 Schwarz giebt in Rücksicht auf den starken
 Angriff gegen die feindliche Rochade eine Figur auf.

18. c3—c4	Dd5—c6
19. b4 n. c5	Th8 n. h4
20. f2—f3	Td8—h8
21. f3 n. g4	Dc6—e8
22. Dd1—e1	De8—e3†
23. De1 n. e3	d4 n. e3
24. g2—g3	Th4—h1†
25. Kg1—g2	Th8—h2†
26. Kg2—f3	Th1 n. f1†
27. Ld3 n. f1	Th2—f2† u. gew.

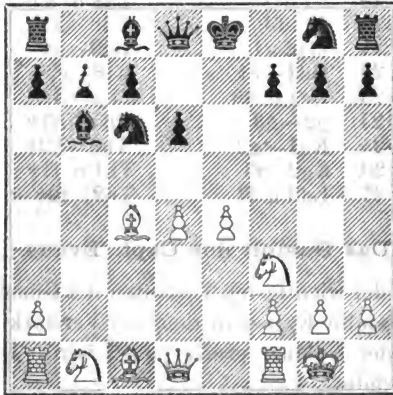
Das Gambit des Capt. Evans.

Eine der wichtigsten Varianten des Giuoco piano ist das Gambit Evans, in dem zur Verstärkung des Angriffs der b-Bauer preisgegeben wird. Die Züge sind folgende:

1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5
4. b2—b4	

Weiss giebt diesen Bauer, um die nehmende Figur mit c2—c3 anzugreifen, und hierdurch ein wichtiges Tempo zur Bildung des Centrums zu gewinnen. Im Giuoco piano hat Schwarz Zeit auf c2—c3 einen Gegenzug zu machen, im Gambit Evans verliert er dies Tempo gegen einen Bauer. Den neuesten Untersuchungen zufolge dürfen folgende Anfangszüge dieses Spiels als die beiderseitig richtigsten angesehen werden.

- | | |
|-------------|-----------|
| 4. | Lc5 n. b4 |
| 5. c2—c3 | Lb4—c5 |
| 6. d2—d4 | e5 n. d4 |
| 7. O—O | d7—d6 |
| 8. c3 n. d4 | Lc5—b6 |



Welches von beiden Spielen in dieser Lage das stärkere sein mag, bleibt dahingestellt.

I. Spiel.

- | Weiss | Schwarz |
|-----------|-----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | Lc5 n. b4 |
| 5. c2—c3 | Lb4—c5 |
| 6. O—O | |

Wenn 5. Lb4—c5 geschehen, so bleibt es sich gleich, ob man mit 6. O—O oder 6. d2—d4 das Spiel fortsetzt.

- | | |
|---------|--------|
| 6. | Lc5—b6 |
|---------|--------|

Auch in diesem Falle führt 6. d7—d6 nur zu einer veränderten Reihenfolge der Züge.

7. d2—d4 e5—d4

8. c3 n. d4 d7—d6

9. d4—d5 Nächste 9. Sb1—c3 die stärkste Fortsetzung des Angriffs.

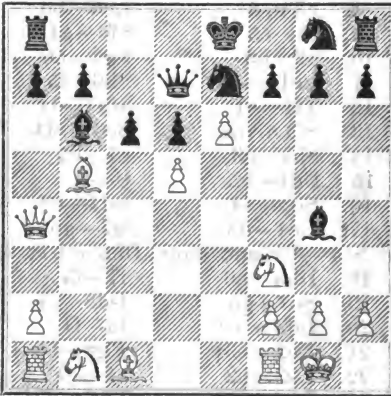
9. Sc6—e7 Hier ist wohl Sc6—a5 vorzuziehen.

10. e4—e5 Lc8—g4

11. Dd1—a4† Dd8—d7

12. Lc4—b5 c7—c6

13. e5—e6 Dieser feine Zug entscheidet zu Gunsten des Angreifenden.



13. Lg4 n. e6 Auch f7 n. e6 kann das Spiel nicht mehr halten.

14. d5 n. e6 f7 n. e6

15. Lb5—d3 Sg8—f6

16. Sb1—d2 e6—e5

17. Lc1—a3 Se7—g6

18. Sd2—c4 Lb6—c7

- | | | |
|-----|------------------------|----------|
| 19. | Ta1—b1 | b7—b5 |
| 20. | Tb1 n. b5 | c6 n. b5 |
| 21. | Sc4 n. d6† | Kc8—d8 |
| 22. | Lc4 n. b5 und gewinnt. | |

II. Spiel.

	Weiss	Schwarz
	1. e2—e4	e7—e5
	2. Sg1—f3	Sb8—c6
	3. Lf1—c4	Lf8—c5
	4. b2—b4	Lc5 n. b4
	5. c2—c3	Lb4—c5
	6. O—O	Sg8—f6
	7. d2—d4	e5 n. d4
	8. c3 n. d4	Lc5—b6
	9. e4—e5	Sf6—g4
	10. h2—h3	Sg4—h6
	11. Lc1—a3	Sh6—f5
	12. Tf1—e1	Sf5 n. d4
	13. Sf3 n. d4	Sc6 n. d4
	14. Sb1—c3	c7—c5
	15. Dd1—h5	O—O
	16. Sc3—e4	Sd4—c2
	17. Lc4—d3	g7—g6
Es droht	Se4—f6† und	dann Dh5 n. h7† und Matt.
	18. Dh5—h6	f7—f5
	19. Se4—g5	Dd8—e7
	20. Ld3 n. c2	f5—f4
	21. Lc2—b3†	Kg8—h8
	22. La3—b2	c5—c4
	23. Lb3 n. c4	Lb6 n. f2†
	24. Kg1—h1	Tf8—g8
	25. e5—e6†	Tg8—g7
	26. Dh6 n. h7† und Matt.	

III. Spiel.

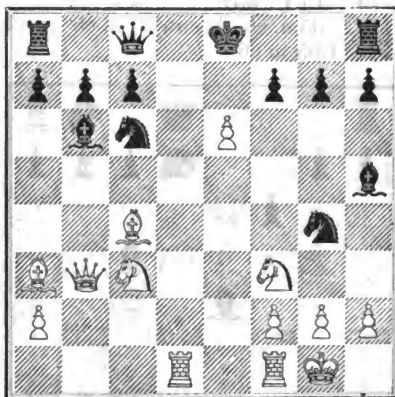
	Weiss	Schwarz
1.	e2—e4	e7—e5

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 2. | Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. | Lf1—c4 | Lf8—e5 |
| 4. | b2—b4 | Lc5 n. b4 |
| 5. | c2—c3 | Lb4—c5 |
| 6. | O—O | d7—d6 |
| 7. | d2—d4 | e5 n. d4 |
| 8. | c3 n. d4 | Lc5—b6 |
| 9. | Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 10. | e4—e5 | d6 n. e5 |

11. Lc1—a3 Die stärkste Fortsetzung
des Angriffs.

- | | | |
|-----|----------|--------|
| 11. | | Lc8—g4 |
| 12. | Dd1—b3 | Lg4—h5 |
| 13. | d4 n. e5 | Sf6—g4 |
| 14. | Ta1—d1 | Dd8—c8 |

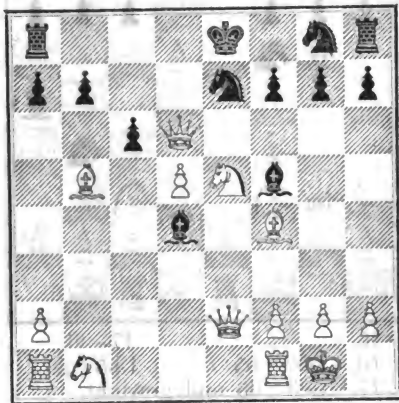
15. e5—e6 Jetzt ist das schwarze Spiel
nicht mehr zu halten.



- | | | |
|-----|--------|--------------|
| 15. | | f7—f6 |
| 16. | Db3—b5 | Lh5—g6 |
| 17. | Lc3—d5 | und gewinnt. |

IV. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5
4. b2—b4	Lc5 n. b4
5. c2—c3	Lb4—c5
6. d2—d4	e5 n. d4
7. c3 n. d4	Hier ist die Rochade der üblichere und correctere Zug.
7.	Lc5—b6
8. O—O	d7—d6
9. d4—d5	Sc6—e7
10. e4—e5	d6 n. e5
11. Sf3 n. e5	Dd8—d6
12. Dd1—e2	Lb6—d4
13. Lc1—f4	Lc8—f5
14. Lc4—b5†	c7—c6
15. d5 n. c6	Wenn b7 n. c6 geschieht, so spielt Weiss Lb5 n. c6†.



- | | |
|---------------|--------------|
| 15. | O—O—O |
| 16. c6 n. b7† | Kc8 n. b7 |
| 17. Sb1—d2 | Ld4 n. e5 |
| 18. Lf4 n. e5 | Dd6 n. d2 |
| 19. Lb5—a6† | Kb7—a8 |
| 20. De2—f3† | Se7—d5 |
| 21. Ta1—b1 | und gewinnt. |

V. Spiel.

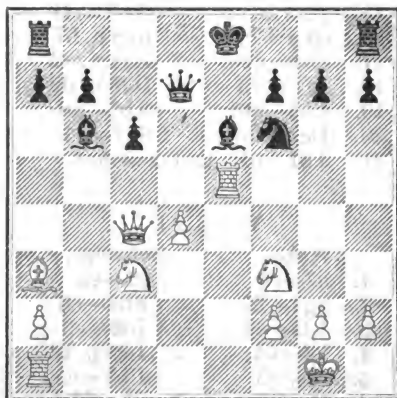
- | Weiss | Schwarz. |
|-------------|---------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | Lc5 n. b4 |
| 5. c2—c3 | Lb4—c5 |
| 6. O—O | d7—d6 d.richtigeZug |
| 7. d2—d4 | e5 n. d4 |
| 8. c3 n. d4 | Lc5—b6 |
| 9. Sb1—c3 | Sg8—f6 Hier ist |

Lc8—g4 wohl vorzuziehen.

- | | |
|----------------|---------------------|
| 10. e4—e5 | d6 n. e5 |
| 11. Lc1—a3 | Sc6—a5 |
| 12. Tf1—e1 | Sa5 n. c4 |
| 13. Dd1—a4† | c7—c6 |
| 14. Da4 n. c4 | Lc8—e6 |
| 15. Te1 n. e5 | Dd8—d7 |
| 16. Te5 n. e6† | Ein wohlbegründetes |

Opfer. (Siehe umstehendes Diagramm.)

- | | |
|---------------|-----------|
| 16. | f7 n. e6 |
| 17. Sf3—e5 | Dd7—c8 |
| 18. Tf1—e1 | Sf6—d5 |
| 19. Sc3 n. d5 | c6 n. d5 |
| 20. Dc4—b5† | Ke8—d8 |
| 21. Se5—f7† | Kd8—c7 |
| 22. La3—d6† | und Matt. |



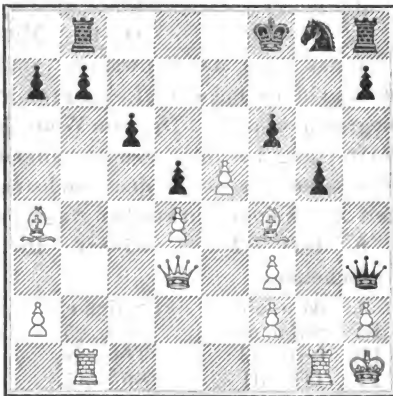
VI. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5
4. b2—b4	Lc5 n. b4
5. c2—c3	Lb4—c5
6. O—O	d7—d6
7. d2—d4	e5 n. d4
8. c3 n. d4	Lc5—b6
9. Sb1—c3	Lc8—g4
Dies ist die correcte Vertheidigung auf Sb1—c3.	
10. Lc4—b5	Lg4 n. f3
11. g2 n. f3	Ke8—f8
12. Lc1—e3	Sc6—e7
13. Kg1—h1	c6—c6
14. Lb5—a4	d6—d5
15. Ta1—b1	Um den Punkt b7 ange-

griffen zu halten, für den Fall, dass der schwarze
Läufer sich nach c7 begibt.

- | | | |
|-----|-----------|------------------|
| 15. | | Ta8—b8 |
| 16. | Dd1—d3 | Lb6—c7 |
| 17. | Tf1—g1 | Se7—g6 |
| 18. | e4—e5 | Dd8—h4 |
| 19. | Lc3—g5 | Dh4—h3 |
| 20. | Sc3—e2 | f7—f6 |
| 21. | Se2—f4 | Sg6 n. f4 |
| 22. | Lg5 n. f4 | g7—g5 Mit diesem |

Zuge ist der Verlust der schwarzen, ohnehin un-
günstig gestellten Partie entschieden.



- | | | |
|-----|------------|-----------|
| 23. | Dd3—a3† | Kf8—e8 |
| 24. | Tb1 n. b7 | Tb8 n. b7 |
| 25. | La4 n. c6† | Ke8—f7 |
| 26. | Lc6 n. d5† | Kf7—g6 |
| 27. | Da3—f8 | Dh3—d7 |
| 28. | Ld5 n. b7 | Lc7—d8 |

- | | | |
|-----|----------------------|-----------|
| 29. | e5 n. f6 | Ld8 n. f6 |
| 30. | Lb7—e4† | Kg6—h5 |
| 31. | Lf4—e3 | h7—h6 |
| 32. | Tg1—g3 | Lf6—g7 |
| 33. | Df8—f7† und gewinnt. | |

VII. Spiel.

	Weiss	Schwarz
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	O—O	Sg8—f6
7.	d2—d4	O—O Mit dieser

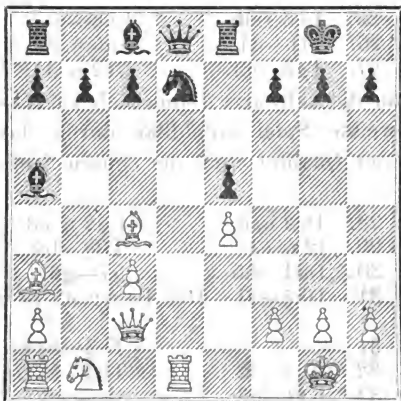
Rochade ist das Spiel des Schwarzen vortheilhaft entwickelt und muss bei dem Uebergewichte eines Bauern siegreich werden. Die von Weiss jetzt gewählte Fortsetzung ist unter den obwaltenden Umständen die beste, da sie in den nächsten Zügen Gelegenheit zu einigen sehr starken Angriffen giebt.

8. Dd1—c2 d7—d6 Hier musste Dd8—e7 geschehen.

9.	d4 n. e5	Sc6 n. e5
10.	Sf3 n. e5	d6 n. e5
11.	Lc1—a3	Tf8—e8
12.	Tf1—d1	Sf6—d7

Auf Lc8—d7 würde Dc2—b3 die Qualität gewinnen. (Siehe umstehendes Diagramm.)

- | | | |
|-----|--------|--|
| 13. | Dc2—b3 | Dd8—f6 |
| 14. | Td1—d3 | Um auf f3 die Dame und den Punkt f7 noch einmal anzugreifen. |
| 14. | | Df6—g6 |



15. Td3—g3 Dg6—h5

16. Db3—a4 Hiermit droht Weiss wie folgt zu ziehen, im Falle etwa La5—b6 sich zurückzieht:

17. Tg3—f3 Sd7—f6

18. Tf3 n. f6 g7 n. f6

19. Da4 n. e8† und gewinnt.

16. b7—b5

17. Lc4 n. b5 La5—b6

18. Sb1—d2 Der Springer auf d7 ist nicht zu erobern, weil schliesslich Schwarz mit Ta8—d8 gewinnen würde.

18. c7—c6

19. Lb5 n. c6 Dh5—e2

20. Ta1—f1 Ta8—b8

21. Da4—c2 Lc8—a6

22. c3—c4 Te8—d8

23. La3—e7 Sd7—c5

24. Le7 n. d8 Tb8 n. d8

- | | |
|------------|------------|
| 25. Lc6—d5 | Lb6—a5 |
| 26. Tf1—d1 | La5 n. d2 |
| 27. Tg3—e3 | De2 n. d1† |

Wenn die schwarze Dame sich zurückzieht, so ist das weisse Spiel unfehlbar durch das Uebergewicht der Qualität und der guten Stellung gewonnen.

- | | |
|---------------|-----------------------------------|
| 28. De2 n. d1 | Ld2 n. e3 |
| 29. f2 n. e3 | Td8—b8 |
| 30. Dd1—h5 | g7—g6; |
| 31. Dh5—f3 | Der Bauer e5 ist nicht zu nehmen. |
| 31. | Tb3—b1† |
| 32. Kg1—f2 | Tb1—b2† |
| 33. Kf2—g3 | Sc5—e6 |
| 34. Ld5 n. e6 | f7 n. e6 |
| 35. Df3—f6 | und gewinnt. |

VIII. Spiel.

- | Weiss | Schwarz |
|---|-----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | Lc5 n. b4 |
| 5. c2—c3 | Lb4—a5 |
| Der bessere Rückzug des Laufers findet nach c5 statt. | |
| 6. Dd1—b3 | Dd8—e7 |
| ist Dd8—f6 | Stärker |
| 7. Lc1—a3 | d7—d6 |
| 8. d2—d4 | e5 n. d4 |
| 9. O—O | La5—b6 |
| 10. e4—e5 | Sc6 n. e5 |
| 11. Sf3 n. e5 | De7 n. e5 |
| 12. Lc4 n. f7† | Ke8—f8 |

- | | | |
|-----|---------------------|------------|
| 27. | g3 n. f4 | g5 n. f4 |
| 28. | Kg2—h1 | Te8 n. e4 |
| 29. | f3 n. e4 | Dg6 n. e4† |
| 30. | Db3—f3 und gewinnt. | |

IX. Spiel.

	Weiss	Schwarz
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	O—O Dies ist ein Fehlzug, der Schwarz Gelegenheit giebt, den Königsspringer vortheilhaft zu entwickeln. Der richtige Zug war d2—d4.	

6.	Sg8—f6
7.	d2—d4	Sf6 n. e4 Besser

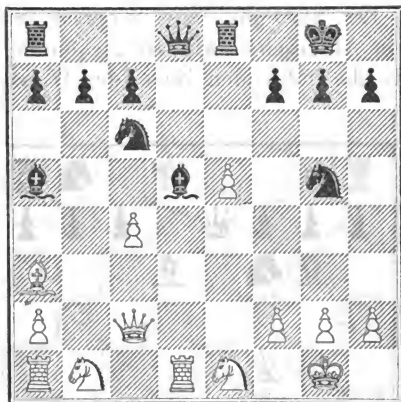
wäre hier O—O.

8. d4—e5 Hier müsste Weiss Lc1—a3 spielen, um die schwarze Rochade zu behindern.

8.	O—O
9.	Dd1—c2	d7—d5
10.	Lc1—a3	Tf8—e8
11.	Tf1—d1	Lc8—e6
12.	Lc4 n. d5 Dieser Zug beabsichtigt später mit c2—c4 die geopfert Figur vortheilhaft zurück zu gewinnen.	

12.	Le6 n. d5
13.	c3—c4	Se4—g5
14.	Sf3—e1 Ein Fehler, der den Verlust des Spiels herbeiführt. (Siehe umstehendes Diagramm.)	

14.	Sg5—h3†
-----	-------	---------

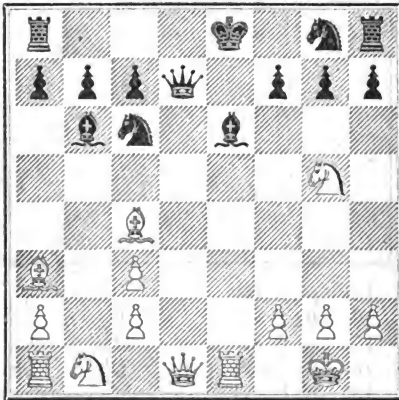


- | | | |
|-----|----------|--------------------|
| 15. | g2 n. h3 | Dd8—g5† |
| 16. | Kg1—f1 | Dg5 n. e5 |
| 17. | c4 n. d5 | De5 n. h2 |
| 18. | Se1—f3 | Dh2 n. h3† |
| 19. | Kf1—g1 | Dh3—g4† u.gewinnt. |

X. Spiel.

- | Weiss | Schwarz |
|-------------|-----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | Lc5 n. b4 |
| 5. c2—c3 | Lb4—a5 |
| 6. O—O | La5—b6 |
| 7. d2—d4 | e5 n. d4 |
| 8. e4—e5 | d7—d5 |
| 9. e5 n. d6 | Dd8 n. d6 |
| 10. Tf1—e1† | Lc8—e6 |
| 11. Lc1—a3 | Dd6—d7 |

12. Sf3—g5 d4 n. c3 Schwarz glaubt den Abtausch erzwingen zu können und hat jedenfalls die folgenden Züge des Weissen nicht erwartet.



- | | |
|----------------|-----------|
| 13. Sg5 n. e6 | Dd7 n. d1 |
| 14. Sc6 n. g7† | Ke8—d7 |
| 15. Te1 n. d1† | Kd7—c8 |
| 16. Sb1 n. c3 | Lb6—d4 |
| 17. Td1 n. d4 | Sc6 n. d4 |
| 18. Lc4 n. f7 | Sg8—h6 |
| 19. Lf7—b3 | Sd4 n. b3 |
| 20. a2 n. b3 | Kc8—d7 |
| 21. Ta1—d1† | Kd6—c6 |
| 22. Sg7—e6 | b7—b6 |
| 23. Td1—c1 | Kc6—b7 |
| 24. Sc3—b5 | c7—c5 |
| 25. b3—b4 | Kb7—c6 |
| 26. Sb5—c7 | Ta8—c8 |

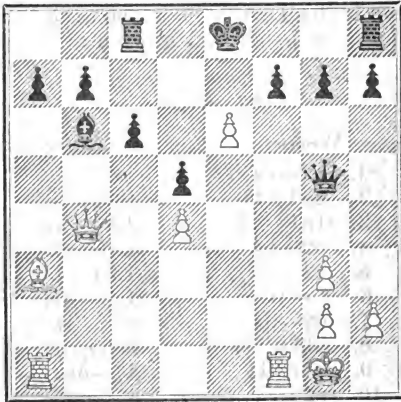
27. b4 n. c5 b6 n. c5
 28. Sc7—a6 und gewinnt.

XI. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5
4. b2—b4	Lc5 n. b4
5. c2—c3	Lb4—a5
6. O—O	La5—b6
7. d2—d4	e5 n. d4
8. Sf3 n. d4	Sc6 n. d4
9. c3 n. d4	d7—d6
10. a2—a4	c7—c6
11. a4—a5	Lb6—c7
12. Dd1—b3	Dd8—e7
13. Lc1—a3	De7—f6
14. Sb1—c3	Df6—g6
15. Sc3—e2	Sg8—h6
16. e4—e5	d6—d5
17. Lc4—d3	Sh6—f5
18. Db3—b4	Lc7—d8
19. Db4—b1	Dg6—h5
20. Se2—g3	Sf5 n. g3
21. f2 n. g3	Ld8 n. a5
22. Ld3—f5	La5—b6
23. Db1—b4	Dh5—g5
24. Lf5 n. c8	Ta8 n. c8
25. e5—e6	Mit diesem Zuge gewinnt

Weiss das Spiel. (Siehe umstehendes Diagramm.)

25.	f7 n. e6
26. Tf1—f8†	Th8 n. f8
27. Db4 n. f8†	Ke8—d7
28. Df8—d6†	Kd7—e8



29. Db6 n. e6† Ke8—d8
 30. Dc6—d6† Kd8—e8
 31. Ta1—e1† Ke8—f7
 32. Dd6—e6† und Matt.

XII. Spiel.

- | Weiss | Schwarz |
|--------------------------------------|--------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | Lc5 n. b4 |
| 5. c2—c3 | Lb4—a5 |
| 6. O—O | La5—b6 Hier musste |
| Sg8—f6 und auf d2—d4, O—O geschehen. | |
| 7. d2—d4 | e5 n. d4 |
| 8. c3 n. d4 | d7—d6 |
| 9. Lc1—b2 | Sg8—f6 |
| 10. Dd1—c2 | O—O |
| 11. e4—e5 | d6 n. e5 |

27. Kg1—h1 Es droht dem Weissen ein
Matt in zwei Zügen.

- | | |
|------------------------|-----------|
| 27. | Dh4—g4 |
| 28. Ta1—g1 | Lb6 n. f2 |
| 29. Df7—e8 | Kh8—h7 |
| 30. f6—f7 und gewinnt. | |

XIII. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5
4. b2—b4	Lc5 n. b4
5. c2—c3	Lb4—f8 Dieser

Rückzug, verbunden mit der nachfolgenden Vertheidigung, ist durchaus uncorrect, dennoch gewinnt Schwarz in Folge einiger Fehler des Weissen.

6. d2—d4	Dd8—e7
7. Lc1—a3	d7—d6
8. d4 n. e5	Sc6 n. e5
9. Sf3 n. e5	De7 n. e5
10. O—O	Lc8—e6
11. Lc4—d3	g7—g5
12. Dd1—e2	Sg8—e7
13. La3—b2	Lf8—g7
14. Sb1—d2	Se7—g6
15. g2—g3	O—O
16. Sd2—f3	De5—a5
17. De2—d2	h7—h6
18. a2—a4	d6—d5
19. Dd2—c2	d5 n. e4
20. Ld3 n. e4	f7—f5 D, schwarze

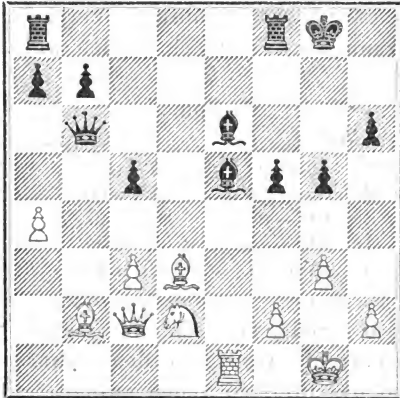
Spiel ist jetzt mindestens so gut, wie das weisse entwickelt.

21. Le4—d3 c7—c5
 22. Ta1—e1 Da5—b6
 23. Sf3—d2 Sg6—c5
 24. Te1 n. e5 Mit diesem Zuge giebt

Weiss einen Thurm gegen einen Springer preis, in der Absicht, später noch eine zweite Figur zu gewinnen, ein Plan, der jedoch nicht ausführbar ist.

24. Lg7 n. e5

25. Tf1—e1 Wenn der Laufer sich zurückzieht, so spielt Weiss Te1 n. e6 und dann Ld3—c4.



25. Db6—d6
 26. f2—f4 g5 n. f4
 27. g3 n. f4 Ta8—d8
 28. Ld3—c4 Le6 n. c4
 29. Sd2 n. c1 Dd6—g6†
 30. Kg1—h1 Dg6—c6†
 31. Kh1—g1† Kg8—h8
 32. Sc4 n. e5 Tf8—g8† u.gewinnt.

Das Zwei-Springer-Spiel.

Mit diesem Namen bezeichnet man folgende Eröffnung

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. | Lf1—c4 | Sg8—f6 |

Sie hat eine sehr interessante Variante, die mit dem vierten Zuge des Weissen Sf3—g5 beginnt. Bei richtigem Spiel des Schwarzen hat dieselbe jedoch einen für Weiss ungünstigen Verlauf. Der Zug Sf3—g5 kann daher nicht empfohlen werden.

I. Spiel.

- | Weiss. | Schwarz. |
|-------------|-----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Sg8—f6 |
| 4. Sf3—g5 | d7—d5 |
| 5. e4 n. d5 | Sf6 n. d5 |

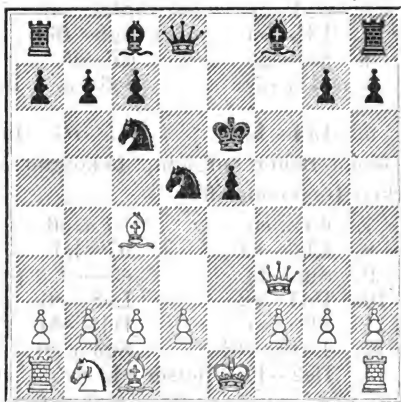
Hier ist Sc6—a5 der bessere Zug.

6. Sg5 n. f7. Ein in dieser Stellung durchaus correctes Opfer, das den schwarzen König mitten auf das Brett zu gehen zwingt.

- | | |
|------------|-----------------------------|
| 6. | Ke8 n. f7 |
| 7. Dd1—f3† | Das allein richtige Schach. |
| 7. | Kf7—e6 |

Schwarz hat keinen andern Zug um den Springer zu decken. (Siehe umstehendes Diagramm.)

- | | |
|-----------|--------|
| 8. Sb1—c3 | Sc6—e7 |
| 9. d2—d4 | b7—b5 |



- | | | | |
|-----|-----------|-----------|---------|
| 10. | Sc3 n. b5 | c7—c6 | |
| 11. | Sb5—c3 | Dd8—b6 | |
| 12. | d4 n. e5 | Lc8—b7 | |
| 13. | Sc3—e4 | Db6—b4† | |
| 14. | Lc1—d2 | Db4 n. c4 | |
| 15. | Df3—g4† | Ke6 n. e5 | Bei je- |
- dem andern Zuge verliert Schwarz die Dame.

- | | | |
|-----|---------------------|-----------|
| 16. | f2—f4† | Ke5—d4 |
| 17. | c2—c3† | Sd5 n. c3 |
| 18. | Ld2 n. c3† | Kd4 n. e4 |
| 19. | f4—f5† | Ke4—d5 |
| 20. | O—O—O† | Kd5—c5 |
| 21. | b2—b4† | Kc5—b5 |
| 22. | a2—a4† | Kb5 n. a4 |
| 23. | Dg4 n. c4 | Se7—d5 |
| 24. | Kc1—b2 und gewinnt. | |

II. Spiel.

- | | | |
|----|-------|---------|
| | Weiss | Schwarz |
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |

- | | | |
|----|----------|---------|
| 2. | Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. | Lf1—c4 | Sg8—f6: |
| 4. | Sf3—g5 | d7—d5 |
| 5. | e4 n. d5 | Sc6—a5 |
- tige Zug.
- | | | | |
|----|---------|-------|-------|
| 6. | Lc4—b5† | c7—c6 | Indem |
|----|---------|-------|-------|
- Schwarz einen Bauer aufgibt, bekommt er einen sehr starken Gegenangriff.
- | | | |
|-----|------------|-----------|
| 7. | d5 n. c6 | b7 n. c6 |
| 8. | Lb5—a4 | h7—h6 |
| 9. | Sg5—f3 | e5—e4 |
| 10. | Dd1—e2 | Lc8—e6 |
| 11. | Sf3—e5 | Dd8—d4 |
| 12. | La4 n. c6† | Sa5 n. c6 |
13. De2—b5 Besser als Se5 n. c6, weil dann Schwarz in wenigen Zügen den Springer c6 verliert.
- | | | | |
|-----|------------|-----------|--|
| 13. | | Lf8—c5 | Am besten |
| 14. | Db5 n. c6† | Ke8—e7 | |
| 15. | Dc6—b7† | Ke7—d6 | |
| 16. | f2—f4 | Dd4—f2† | |
| 17. | Ke1—d1 | Df2 n. f4 | Ein Fehler, der den Verlust des Spiels herbei führt. |
- | | | |
|-----|---------|--------------|
| 18. | Db7—c6† | Kd6 n. e5 |
| 19. | d2—d4† | Lc5 n. d4 |
| 20. | Dc6—c7† | und gewinnt. |

III. Spiel.

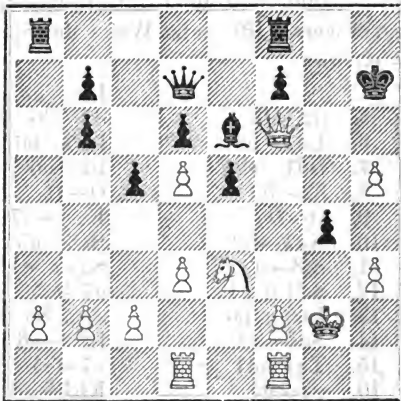
- | | | |
|----|--------|---|
| | Weiss | Schwarz |
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. | Lf1—c4 | Sg8—f6 |
| 4. | Sb1—c3 | Wegen der vortheilhaften Vertheidigungschance Sc6—a5, die den Laufer c4 |

unwirksam macht und dem schwarzen Spiel den Gegenangriff verschafft, setzt Weiss das Spiel nicht mit Sf3—g5 fort.

4.	Lf8—c5	
5.	d2—d3	d7—d6	
6.	Lc1—c3	Lc5—b6	
7.	Dd1—e2	h7—h6	
8.	h2—h3	O—O	
9.	O—O	Kg8—h7	
10.	Kg1—h2	Sc6—a5	
11.	Sf3—d2	Sa5 n. c4	
12.	Sd2 n. c4	g7—g5	
13.	Le3 n. b6	a7 n. b6	
14.	Sc4—e3	Lc8—e6	
15.	Ta1—d1	c7—c5	
16.	g2—g4	Kh7—g6	
17.	De2—f3	h6—h5	
18.	Kh2—g2	Dd8—d7	
19.	Sc3—d5	Sf6 n. d5	Ein

Fehler.

20.	g4 n. h5†	Kg6—h7	
21.	e4 n. d5	g5—g4	
22.	Df3—f6	Mit diesem Zuge ist das	
weisse Spiel gewonnen. (Siehe umstehende Figur.)			
22.	g4 n. h3†	
23.	Kg2—h2	Le6—g4	
24.	f2—f3	Lg1 n. h5	
25.	Se3—f5	und gewinnt.	



Das schottische Gambit.

Nach den Zügen 1. e2—e4 e7—e5. 2. Sg1—f3 Sb8—c6 ist 3. d2—d4 eine der stärksten Fortsetzungen. Der Bauer d4 kann dann entweder mit dem Königsbauer oder mit dem Springer genommen werden. Die letztere Spielart ist die schwächere und weniger übliche. Die bei weitem energischere Fortsetzung ist 4. Lf1—c4, womit Weiss den Bauer vorläufig nicht wieder nimmt, jedoch durch eine schnelle Figurenentwicklung sich einen Angriff zu verschaffen sucht, der den Verlust des Bauern aufhebt.

1. Spiel

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5

- | | |
|--------------|-----------|
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. d2—d4 | e5 n. d4 |
| 4. Sf3 n. d4 | Sc6 n. d4 |
| 5. Dd1 n. d4 | Sg8—e7 |

Um mit Se7—c6 ein Tempo zu gewinnen.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. Lf1—c4 | Se7—c6 |
| 7. Dd4—d5 | Dd8—f6 |
| 8. O—O | Lf8—b4 |

Hier scheint Lf8—e7 der stärkere Zug zu sein.

- | | |
|---------------|-----------|
| 9. c2—c3 | Lb4—a5 |
| 10. e4—e5 | Df6—f5 |
| 11. Sb1—d2 | O—O |
| 12. Sd2—f3 | La5—b6 |
| 13. Lc4—d3 | Df5—h5 |
| 14. Lc1—f4 | d7—d6 |
| 15. Ta1—e1 | Lc8—e6 |
| 16. Dd5—e4 | d6 n. e5 |
| 17. Sf3 n. e5 | Sc6 n. e5 |
| 18. Lf4 n. e5 | f7—f5 |
| 19. De4—a4 | Ta8—e8 |
| 20. Ld3—c4 | Dh5—f7 |
| 21. Lc4 n. e6 | Te8 n. e6 |
| 22. Le5—d4 | c7—c5 |
| 23. Te1 n. e6 | Df7 n. e6 |
| 24. Ld4—e3 | h7—h6 |

Schwarz beabsichtigt g7—g5 und dann f5—f4 zu spielen. (Siehe umstehendes Diagramm.)

- | | |
|-----------|-------|
| 25. h2—h4 | |
|-----------|-------|

Um g7—g5 zu verhindern. Diese Art das Vorgehen der feindlichen g-Bauern zu verhindern, wird häufig mit Vortheil angewandt.

- | | |
|------------|--------|
| 25. | Kg8—h7 |
| 26. Tf1—d1 | Tf8—f6 |
| 27. Da4—d7 | De6—c4 |

28. g2—g3 Tf6—g6

Jetzt ist der Bauer h4 wiederum angegriffen, weil der Bauer g3 nicht schlagen kann.

29. Kg1—h2 De4—f3

30. Td1—d6 Tg6 n. d6

31. Dd7 n. d6 c5—c4

Dieser Zug geschieht zum Angriff auf den Bauern f2 nach Abtausch der Laufer.

32. Le3 n. b6 a7 n. b6

33. Dd6 n. b6 f5—f4

34. Db6—d4 f4 n. g3

35. f2 n. g3† Df3—e2†

36. Kh2—g1 De2—e1†

37. Kg1—g2 De1—e2†

38. Dd4—f2 Weiss beabsichtigt zu tauschen, um den Bauern, den er mehr hat, zur Geltung zu bringen.

38. De2—d3

39. a2—a4 h6—h5 und d. Spiel

bleibt unentschieden.

II. Spiel.

Weiss Schwarz

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. d2—d4 Sc6 n. d4

4. Sf3 n. e5 Sd4—e6

5. Lf1—c4 c7—c6

Um auf Lc4 n. e6 mit der Dame d8 auf a5† zu geben, und dann den Springer e5 zu nehmen; denn auf Lc4 n. e6, kann weder der f- noch der dBauer ohne Verlust für Weiss wiedernehmen.

- | | |
|---------------|-----------|
| 6. O—O | Sg8—f6 |
| 7. Se5 n. f7 | Ke8 n. f7 |
| 8. Lc4 n. e6† | Kf7 n. e6 |

Der Bauer kann nicht wiedernehmen, weil sonst die Dame verloren ist.

- | | |
|------------|--------|
| 9. e4—c5 | Sf6—d5 |
| 10. c2—c4 | Sd5—b6 |
| 11. Kg1—h1 | h7—h5 |

Ein Fehler, der Weiss Gelegenheit zum schnellen Vordringen des f Bauers gewährt. Besser wäre vielleicht Ke6—f7.

- | | |
|------------|-----------|
| 12. f2—f4 | g7—g6 |
| 13. f4—f5† | Ke6 n. e5 |

Auf g6 n. f5 folgt Dd1—d3.

14. Lc1—f4† und gewinnt.

III. Spiel.

- | Weiss | Schwarz |
|-----------|------------------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. d2—d4 | e5 n. d4 |
| 4. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 5. Sf3—g5 | Dieser Angriff ist zwar sehr |

heftig, kann jedoch mit Vortheil von Schwarz zurückgeschlagen werden. Die correcte Fortsetzung ist 5. c2—c3.

- | | |
|---------|--------|
| 5. | Sg8—h6 |
|---------|--------|

Schlecht wäre hier Sc6—e5. (Siehe folgendes Spiel.)

- | | |
|---------------|-----------|
| 6. Sg5 n. f7 | Sh6 n. f7 |
| 7. Lc4 n. f7† | Ke8 n. f7 |
| 8. Dd1—h5† | g7—g6 |

9. Dh5 n. c5 d7—d6

Hier ist d7—d5 der stärkere Zug.

10. Dc5—b5 Th8—e8

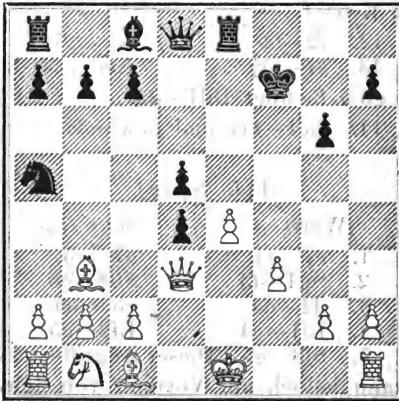
11. Db5—b3† Hier musste 0—0 ge-
sehen.

11. d6—d5

12. f2—f3 Sc6—a5

13. Db3—d3 d5 n. e4

In dieser Stellung ist das Spiel nicht mehr zu halten.



14. f3 n. e4

15. g2—g3

16. Ke2—f2

17. Sb1—d2

18. Dd3—b5

19. Db5—f1

20. Df1—d1

21. Sd2—f3

Dd8—h4†

Te8 n. e4†

Dh4—e7

Te4—e3

c7—c6

Lc8—h3

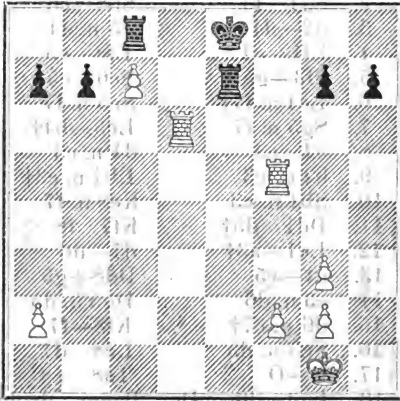
Ta8—f8

Kf7—e8 u. gewinnt.

IV. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. d2—d4	e5 n. d4
4. Lf1—c4	Lf8—c5
5. Sf3—g5	Sc6—e5
6. Lc4 n. f7†	Se5 n. f7
7. Sg5 n. f7	Lc5—b4†
8. c2—c3	d4 n. c3
9. b2 n. c3	Lb4 n. c3†
10. Sb1 n. c3	Ke8 n. f7
11. Dd1—d5†	Kf7—f8
12. Lc1—a3†	d7—d6
13. e4—e5	Dd8—g5
14. e5 n. d6	Dg5 n. d5
15. d6 n. c7†	Kf8—f7
16. Sc3 n. d5	Lc8—d7
17. O—O	Ta8—c8
18. La3—d6 Der Bauer droht durch Ld7—c6 erobert zu werden.	
18.	Kf7—e6
19. Ld6—g3	Ld7—c6 Hätte statt dieses Zuges Schwarz mit dem Könige den Sprin- genommen, so folgte 20. Ta1—d1† Kd5—c6, (auf Kd5—e6 folgt Tf1—e1†) 21. Td1—d6† Kc6 n. c7, 22. Tf1—d1 und gewinnt.
20. Ta1—d1	Lc6 n. d5
21. Tf1—e1†	Ke6—f6
22. Td1 n. d5	Sg1—h6
23. Td5—a5	Sh6—f5
24. Ta5—c5	Sf5 n. g3
25. h2 n. g3	Kf6—f7
26. Te1—d1	Th8—e8
27. Td1—d6	Te8—e7
28. Tc5—f5†	Kf7—e8

Die beiden Schlusszüge des Weissen sind sehr bemerkenswerth.



29. Td6—d8† Tc8 n. d8
 30. Tf5—f8† Ke8 n. f8
 31. c7 n. d8D† und gewinnt.

V. Spiel.

Weiss

1. e2—e4
2. Sg1—f3
3. d2—d4
4. Lf1—c4

Schwarz

- e7—e5
- Sb8—c6
- e5 n. d4
- Lf8—b4† Dieses

Schach ist nicht so vortheilhaft, wie Lf8—c5.

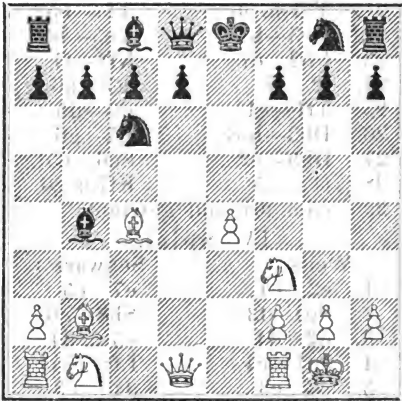
5. c2—c3
6. O—O

- d4 n. c3
- c3 n. b2 An dieser

Stelle setzt Schwarz seine Vertheidigung besser mit c3—c2 fort, wobei er einen gewonnenen Bauer be-

hauptet. In der hier gewählten Spielart gewinnt Schwarz zwar einen zweiten Bauern, allein der Figuren-Angriff des weissen Spiels wird unwiderstehlich.

7. Lc1 n. b2



Dies ist die Hauptstellung dieser Spielart des schottischen Gambits. Die Frage, ob das schwarze Spiel zu vertheidigen sei, oder nicht, ist unerledigt.

7. Ke8—f8. Hier kann Schwarz den bedrohten Bauer g7 auch mit Lb4—f8 decken.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 8. | e4—e5 | d7—d6 |
| 9. | Dd1—b3 | Sg8—h6 |
| 10. | e5 n. d6 | c7 n. d6 |
| 11. | a2—a3 | Lb4—a5 |
| 12. | Sb1—c3 | La5—b6 |
| 13. | Sc3—d5 | Sc6—a5 |

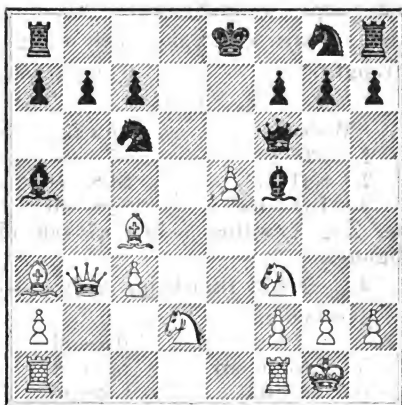
- | | | |
|-----|------------------------|-----------|
| 14. | Db3—c3 | Sh6—f5 |
| 15. | Lc4—d3 | f7—f6 |
| 16. | Ta1—e1 | Sa5—c6 |
| 17. | Sd5 n. b6 | a7 n. b6 |
| 18. | Sf3—g5 | Ta8—a5 |
| 19. | Ld3 n. f5 | Ta5 n. f5 |
| 20. | Sg5—e6† | Lc8 n. e6 |
| 21. | Te1 n. e6 | Tf5—e5 |
| 22. | Dc3—h3 | Te5—b5 |
| 23. | Lb2—c1 | Kf8—f7 |
| 24. | f2—f4 | h7—h6 |
| 25. | Tf1—e1 | d6—d5 |
| 26. | Dh3—h5† | g7—g6 |
| 27. | Dh5—e2 | Sc6—e5 |
| 28. | f4 n. e5 | Kf7 n. e6 |
| 29. | e5 n. f6† und gewinnt. | |

IV. Spiel.

- | Weiss | Schwarz |
|---------------|-------------------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. d2—d4 | e5 n. d4 |
| 4. Lf1—c4 | Lf8—b4† |
| 5. c2—c3 | d4 n. c3 |
| 6. b2 n. c3 | Hier ist die Rochade stärker. |
| 6. | Lb4—a5 |
| 7. e4—e5 | d7—d6 |
| 8. Dd1—b3 | Dd8—e7 |
| 9. O—O | d6 n. e5 |
| 10. Lc1—a3 | De7—f6 |
| 11. Sb1—d2 | Lc8—f5 |
| 12. Sf3 n. e5 | Ein correctes Opfer. Die |

ganze Angriffscombination in dieser Stellung ist beachtenswerth, weil sie in ähnlichen Spielen sich häufig wiederholt. (Siehe umstehendes Diagramm.)

- | | |
|-------------|-----------|
| 12. | Sc6 n. e5 |
| 13. Db3—b5† | Se5—c6 |



- | | | |
|-----|-------------------------|-----------|
| 14. | Tf1—e1† | Lf5—e6 |
| 15. | Lc4 n. e6 | f7 n. e6 |
| 16. | Db5 n. b7 | Ta8—d8 |
| 17. | Db7 n. c6† | Ke8—f7 |
| 18. | Sd2—e4 | Sg8—e7 |
| 19. | Sf3—g5† | Df6 n. g5 |
| 20. | Dc6 n. e6† und gewinnt. | |

Das Springerspiel des Rui Lopez.

Eine der ältesten Fortsetzungen des Springerspiels ist 3. Lf1—b5. Hierdurch wird der Damenspringer des Nachziehenden angegriffen und somit die Deckung des Bauern e5 gefährdet. Wenn Letzterer auch nicht sofort genommen werden kann, weil sonst Dd8—d4 ihn zurück gewinnen würde, so entsteht doch diese Gefahr nach einem Vorbe-

reitungszüge und wenn Schwarz sich ungeschickt vertheidigt, so wird sein Spiel nach wenigen Zügen sehr bedrängt.

I. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	Sg8—f6

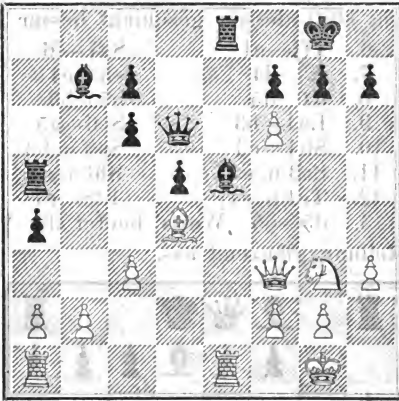
Dieser Zug gewährt neben a7—a6 die beste Vertheidigung.

4. d2—d3 Hier kann auch d2—d4 ohne Nachtheil geschehen.

4.	d7—d6
5. Lb5 n. c6†	b7 n. c6
6. h2—h3	Lf8—e7
7. Sb1—c3	O—O
8. O—O	Sf7—e8 Um später f7—f5 zu spielen.

9. d3—d4	e5 n. d4
10. Sf3 n. d4	Lc8—b7
11. Lc1—e3	d6—d5
12. Sd4—f5	Le7—f6
13. Le5—c5	Se8—d6
14. Tf1—e1	Tf8—e8
15. Dd1—g4	Sd6 n. f5
16. e4 n. f5	Dd8—d7
17. Dg4—f3	a7—a5
18. Sc3—e2	a5—a4
19. c2—c3	Ta8—a5
20. Lc5—d4	Dd7—d6
21. Se2—g3	Lf6—e5

22. f5—f6 Ein feiner Zug, der das Spiel zu Gunsten des Weissen entscheidet. (Siehe umstehendes Diagramm.)



22. Dd6 n. f6

23. Df3—h5 g7—g5

24. Dh5—e2 Df6—h8 Hier wäre

wohl Df6—g6 und dann f7—f6 vorzuziehen.

25. Ld4 n. e5 f7—f6

26. Dd1—h5 Te8 n. e5

27. Te1 n. e5 f6 n. e5

28. Dh5—e8† Kg8—g7

29. Sg3—f5† und gewinnt.

II. Spiel.

Weiss

Schwarz

1. e2—e4

e7—e5

2. Sg1—f3

Sb8—c6

3. Lf1—b5

a7—a6

Eine der besten Vertheidigungen.

4. Lb5—a4

Sg8—f6

5. O—O

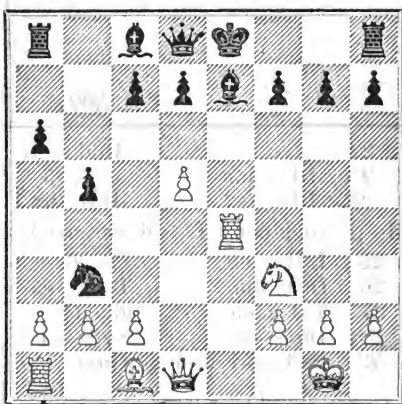
Sf6 n. e4

Das Fortnehmen dieses Bauern ist nicht zu

empfehlen, statt dessen geschieht besser Lf8—e7.

- | | | |
|-----|------------|-----------|
| 6. | Tf1—e1 | Se4—f6 |
| 7. | d2—d4 | e5—e4 |
| 8. | d4—d5 | b7—b5 |
| 9. | La4—b3 | Sc6—a5 |
| 10. | Sb1—c3 | Sa5 n. b3 |
| 11. | Sc3 n. e4 | Sf6 n. e4 |
| 12. | Te1 n. e4† | Lf8—e7 |
| 13. | d5—d6 | Weiss |

beutet die Vortheile seiner Stellung glänzend aus.



- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 13. | | c7 n. d6 |
| 14. | Lc1—g5 | f7—f6 |
| 15. | Lg5 n. f6 | g7 n. f6 |
| 16. | Sf3—h4 | O—O |
| 17. | Sh4—f5 | Kg8—h8 |
| 18. | Te4 n. e7 | Dd8 n. e7 |
| 19. | Sf5 n. e7 | Sb3 n. a1 |
| 20. | Dd1—h5 | Lc8—b7 |
| 21. | Se7—g6† | Kh8—g7 |

- | | | |
|-----|------------------------|-----------|
| 22. | Sg6 n. f8 | Ta8 n. f8 |
| 23. | Dh1—d1 | Tf8—c8 |
| 24. | c2—c3 | Kg7—f7 |
| 25. | Dd1 n. a1 und gewinnt. | |

III. Spiel.

Weiss

Schwarz

1. e2—e4
2. Sg1—f3
3. Lf1—b5

- e7—e5
- Sb8—c6
- Lf8—c5

Diese äl-

tere Vertheidigung ist nicht so stark, wie Sg8—f6 oder a7—a6 an dieser Stelle.

4. c2—c3

- Dd8—e7

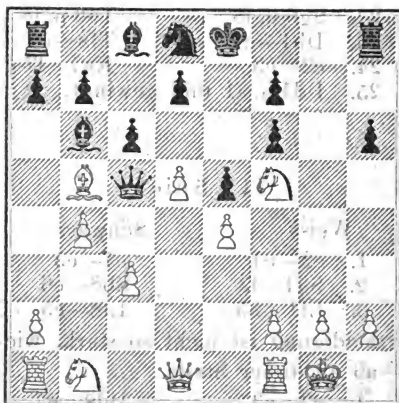
Der stärkere Zug ist hier Sg8—e7.

5. O—O
6. d2—d4
7. Lc1—g5
8. Lg5 n. f6
9. d4—d5
10. Sf3—h4
11. Sh4—f5
12. b2—b4

- Sg8—f6
- Lc5—b6
- h7—h6
- g7 n. f6
- Sc6—d8
- c7—c6
- De7—c5

12. Schwarz kann den Läufer nicht nehmen, weil er sonst die Dame verlieren würde. (Siehe umstehendes Diagramm.)

- | | | |
|-----|------------------------|-----------|
| 12. | | Dc5—f8 |
| 13. | d5 n. c6 | d7 n. c6 |
| 14. | Sf5—d6† | Ke8—e7 |
| 15. | Dd1—d3 | c6 n. b5 |
| 16. | Sd6 n. c8† | Ta8 n. c8 |
| 17. | Tf1—d1 | Df8—g7 |
| 18. | Dd3—d7† | Ke7—f8 |
| 19. | Dd7 n. c8 und gewinnt. | |



Weniger übliche Springer-Eröffnungen.

I. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—c5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	f7—f5

Dieser Zug ist nicht zu empfehlen, weil der Laufer c4 nach demselben die Rochade längere Zeit behindert.

4. d2—d3 Schlecht wäre e4 n. f5. Als dann hat Schwarz seinen Zweck erreicht und spielt d7—d5.

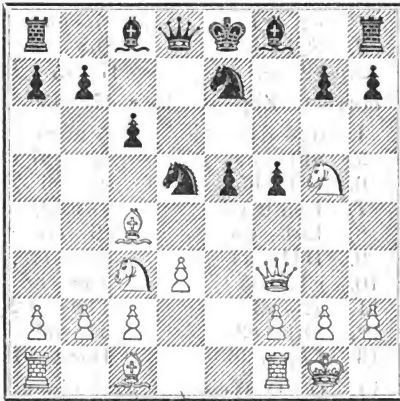
4. O—O	Sg8—f6
5. O—O	d7—d6
6. Sf3—g5	d6—d5
7. e4 n. d5	Sf6 n. d5

8. Sb1—c3

Sc6—c7

9. Dd1—f3

c7—c6



10. Sc3—e4 Ein geistreiches, weitbe-
rechnetes Opfer einer Figur.

- | | | |
|-----|------------------------|-----------|
| 10. | | f5 n. e4 |
| 11. | Df3—f7† | Ke8—d7 |
| 12. | Df7—c6† | Kd7—c7 |
| 13. | De6 n. e5† | Dd8—d6 |
| 14. | De5 n. d6† | Kc7 n. d6 |
| 15. | Sg5—f7† | Kd6—e6 |
| 16. | Sf7 n. h8 | e4 n. d3 |
| 17. | c2 n. d3 | Ke6—f6 |
| 18. | b2—b4 | Lc8—e6 |
| 19. | Tf1—e1. | Le6—g8 |
| 20. | Lc1—b2† | Kf6—g5 |
| 21. | Te1—e5† | Kg5—h6 |
| 22. | Lb2—c1† | g7—g5 |
| 23. | Te5 n. g5 und gewinnt. | |

II. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. c2—c3	f7—f5

Der correcte Zug ist hier d7—d5.

4. d2—d4	f5 n. e4
5. Sf3 n. e5	Sg8—f6
6. Lf1—b5	a7—a6
7. Lb5 n. c6	b7 n. c6
8. Lc1—g5	c6—c5
9. Dd1—a4	c5 n. d4
10. c3 n. d4	Ta8—b8
11. a2—a3	Tb8 n. b2
12. Sb1—c3	h7—h6
13. Lg5 n. f6	Dd8 n. f6

14. O—O Weiss hat jetzt einen unwiderstehlichen Angriff.

14. e4—e3

15. Sc3—d5 Würde Weiss f2 n. e3 gespielt haben, so antwortet Schwarz Df6—g5.

15. e3 n. f2†

16. Kg1—h1 Df6—d8

17. Da4—d1 h6—h5

18. Dd1—f3 Dd8—h4

In dieser Stellung giebt Weiss spätestens mit dem 9. Zuge Matt.

(Siehe umstehendes Diagramm.)

I. Spiel.

Weiss

Schwarz

1. e2—e4

e7—e5

2. Lf1—c4

Lf8—c5.

3. c2—c3

Dd8—g5

Dieses

Gegenspiel wurde zuerst von den Italienern gegen 3. c2—c3 vorgeschlagen, und gehört zu den stärksten Vertheidigungen des Lauferspiels.

4. Dd1—f3

Der stärkste Gegenzug.

4.

Dg5—g6

5. Sg1—e2

d7—d6

6. d2—d4

Lc5—b6

7. O—O

Sg8—f6

8. d4 n. e5

d6 n. e5

9. Se2—g3

Lc8—g4

10. Df3—d3

Sb8—d7

11. b2—b4

Sf6—h5

12. Lc1—e3

O—O—O

13. Sg3 n. h5

Lg4 n. h5

14. Sb1—d2

Sd7—f6

15. Dd3—c2

Td8 n. d2

Mit die-

sem Zuge giebt Schwarz die Qualität, wofür er durch die Besserung seiner Stellung durchaus entschädigt wird.

16. Dc2 n. d2

Sf6 n. e4

17. Dd2—c1

Lh5—f3

18. g2—g3

h7—h5

19. Lc4—d5

h5—h4

20. Ld5 n. e4

Dg6 n. e4

21. Le3 n. b6

De4—g4

22. Dc1—e3

a7 n. b6

23. Tf1—b1

e5—e4

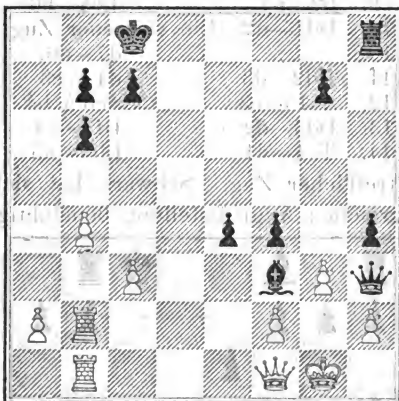
24. De3—e1

Um auf Dg4—h3 mit De1

—f1 zu antworten.

- | | |
|------------|-----------------------|
| 24. | f7—f5 |
| 25. Tb1—b2 | f5—f4 |
| 26. Ta1—b1 | Dg4—h3 |
| 27. De1—f1 | Schwarz giebt mit dem |

3. Zuge matt.



- | | |
|--------------|------------------|
| 27. | Dh3 n. h2† |
| 28. Kg1 n h2 | h4 n. g3† |
| 29. Kh2—g1 | Th8—h1† u. matt. |

II. Spiel.

Weiss

Schwarz

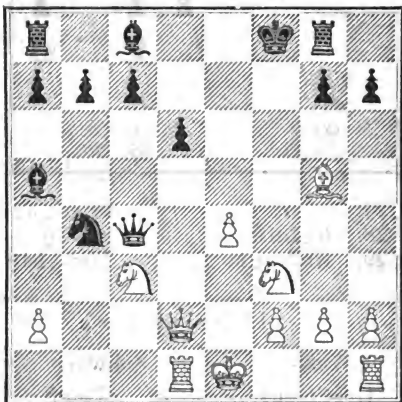
- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 3. c2—c3 | Sb8—c6 |

Dieser Zug ist nicht vortheilhaft, an dieser Stelle, wie man gleich sehen wird.

- | | |
|----------|----------|
| 4. d2—d4 | e5 n. d4 |
|----------|----------|

- | | | |
|-----------------------------|------------|--------------------|
| 5. | Lc4 n. f7† | Ke8—f8 |
| Auf Ke8 n. f7 folgt Dd1—h5† | | |
| 6. | Lf7 n. g8 | Th8 n. g8 |
| 7. | Sg1—f3 | Dd8—f6 |
| 8. | Lc1—g5 | Df6—f7 |
| 9. | b2—b4 | Lc5—b6 |
| 10. | Dd1—d2 | Ein verlerner Zug. |
| 10. | | d7—d6. |
| 11. | Dd2—d3 | d4 n. c3 |
| 12. | Sb1 n. c3 | Sc6 n. b4 |
| 13. | Dd3—d2 | Df7—c4 |
| 14. | Ta1—d1 | Lb6—a5 |

Ein trefflicher Zug. Schwarz hat sich jetzt einer siegreichen Angriffsstellung bemächtigt.

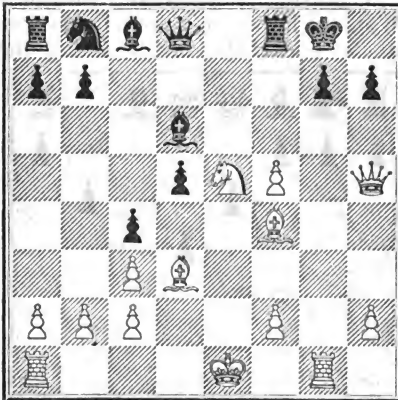


- | | | |
|-----|-----------|-------------------|
| 15. | Sf3—e5 | Sb4—c2† |
| 16. | Dd2 n. c2 | Dc4 n. c3† |
| 17. | Dc2 n. c3 | La5 n. c3† |
| 18. | Ke1—f1 | Lc3 n. e5 und ge- |
- winnt durch das Uebergewicht einer Figur.

III. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Lf1—c4	Sg8—f6
3. Sg1—f3	Sf6 n. e4
4. Sb1—c3	Se4 n. c3
5. d2 n. c3	Lf8—e7
6. Sf3 n. e5	O—O
7. Lc4—d3	f7—f5
8. Dd1—h5	d7—d5
9. Lc1—f4	c7—c5
10. g2—g4	Le7—d6
11. g4 n. f5	c5—c4
12. Th1—g1	

Weiss lässt die Figur ein-
stehen, denn, wenn der Laufer genommen wird,
so erzwingt Weiss, wie sich in Folgendem zeigt,
den Sieg in wenigen Zügen.



12.	c4 n. d3
13. Tg1 n. g7†	Kg8 n. g7

- | | | |
|-----|-----------|--------------|
| 14. | Ke1--d2 | Lc8 n. f5 |
| 15. | Ta1-g1† | Kg7-h8 |
| 16. | Lf4-g5 | Ld6-e7 |
| 17. | Lg5-h6 | Le7-f8 |
| 18. | Dh5 n. f5 | Dd8-d6 |
| 19. | Lh6 n. f8 | Dd6 n. e5 |
| 20. | Lf8-g7† | und gewinnt. |

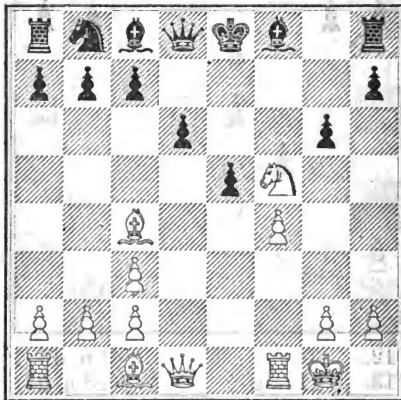
IV. Spiel.

Weiss

Schwarz

- | | | |
|----|-----------|-----------------------------|
| 1. | e2-e4 | e7-e5 |
| 2. | Lf1-c4 | Sg8-f6 |
| 3. | Sg1-f3 | Sf6 n. e4 |
| 4. | Sb1-c3 | Se4 n. c3 |
| 5. | d2 n. c3 | f7-f6 |
| 6. | O-O | d7-d6 |
| 7. | Sf3-h4 | g7-g6 |
| 8. | f2-f4 | f6-f5 |
| 9. | Sh4 n. f5 | Ein sehr feines Opfer einer |

Figur. Wenn Schwarz mit dem Bauer den Springer nimmt, so folgt Dd1-h5† und gewinnt.



- | | | |
|-----|---------------------|-----------|
| 9. | | Lc8 n. f5 |
| 10. | Dd1—d5 | Lf8—e7 |
| 11. | f4 n. e5 | Sb8—c6 |
| 12. | Tf1 n. f5 | Sc6 n. e5 |
| 13. | Tf5 n. e5 | d6 n. e5 |
| 14. | Dd5—f7† | Ke8—d7 |
| 15. | Lc1—g5 und gewinnt. | |

V. Spiel.

Weiss

Schwarz.

- | | | |
|-----|-----------|---------------------------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Lf1—c4 | Sg8—f6 |
| 3. | Sg1—f3 | Sf6 n. e4 |
| 4. | Sb1—c3 | Se4 n. c3 |
| 5. | d2 n. c3 | f7—f6 |
| 6. | O—O | Sb8—c6 |
| 7. | Sf3—h4 | Dd8—e7 |
| 8. | Sh4—f5 | De7—c5 |
| 9. | Lc4—b3 | d7—d5 |
| 10. | Lc1—c3 | De5—a5 |
| 11. | Sf5—h4 | Lc8—e6 |
| 12. | Dd1—h5† | g7—g6 |
| 13. | Sh4 n. g6 | Lc6—f7 |
| 14. | Dh5—h4 | Lf7 n. g6 |
| 15. | Dh4 n. f6 | Th8—g8 |
| 16. | Ta1—d1 | Weiss hat zwar eine Figur |

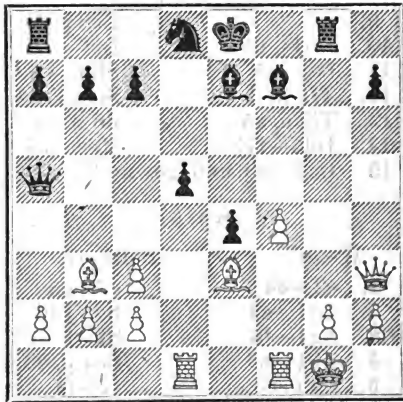
weniger, allein eine sehr günstige Stellung.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 16. | | Lf8—e7 |
| 17. | Df6—e6 | Lg6—f7 |
| 18. | De6—h3 | Sc6—d8 |
| 19. | f2—f4 | e5—e4 |

20. Td1 n. d5 Weiss beginnt mit diesem

Opfer einen heftigen Angriff. (Siehe umstehendes Diagramm.)

20. Lf7 n. d5



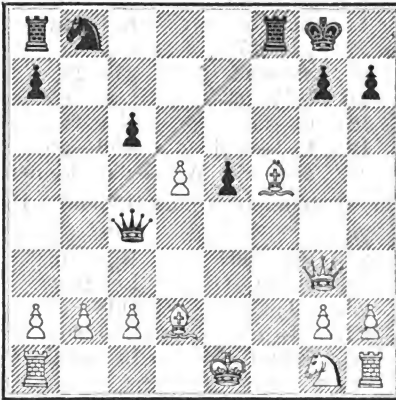
- | | |
|--------------------------|-----------|
| 21. Dh3—h5† | Ke8—f8 |
| 22. Lb3 n. d5 | Tg8—g7 |
| 23. b2—b4 | Da5—a6 |
| 24. f4—f5 | Sd8—f7 |
| 25. f5—f6 | Le7 n. f6 |
| 26. b4—b5 | Da6—d6 |
| 27. Ld5 n. f7 | b7—b6 |
| 28. Le3—h6 | Kf8—e7 |
| 29. Lh6 n. g7 | Lf6 n. g7 |
| 30. Lf7—b3 | Ta8—f8 |
| 31. Tf1—f7† | Tf8 n. f7 |
| 32. Dh5 n. f7† | Ke7—d8 |
| 33. Df7 n. g7 | Dd6—d1† |
| 34. Kg1—f2 | Dd1—d2† |
| 35. Kf2—g3 | e4—e3 |
| 36. Dg7—f6† | Kd8—c8 |
| 37. Lb3—e6† | Kc8—b7 |
| 38. Df6—f3† und gewinnt. | |

VI. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Lf1—c4	Sg8—f6
3. Sb1—c3	b7—b5
4. Lc4 n. b5	Lf8—c5
5. d2—d3	c7—c6
6. Lb5—c4	Dd8—b6
7. Dd1—e2	d7—d5
8. e4 n. d5	O—O
9. Sc3—e4	Sf6 n. e4
10. d3 n. e4	Lc5 n. f2†
11. De2 n. f2	Db6—b4†
12. Lc1—d2	Db4 n. c4
13. Df2—f3	f7—f5
14. e4 n. f5	Lc8 n. f5

Mit dem Laufer f5 ist feiner, als mit dem Thurm zu nehmen, weil Weiss hierdurch Gelegenheit zu dem Coup finden kann, der das Spiel beendet.

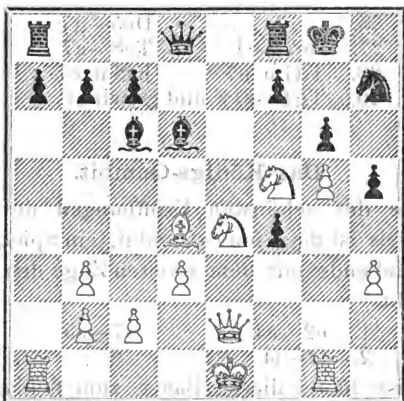
15. Df3—g3 Falsch, hier musste Df3—e2 geschehen.



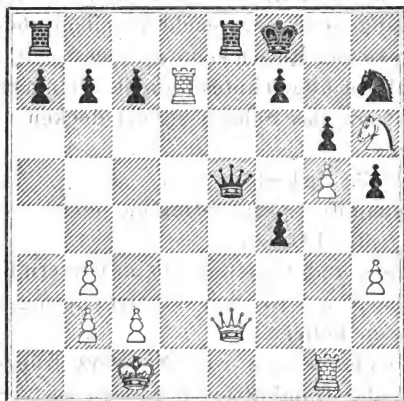
15.	Dc4—f1†
16. Ke1 n. f1	Lf5—d3†
17. Kf1—e1	Tf8—f1† u. matt.

VII. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Lf1—c4	Sg8—f6
3. Sg1—f3	Sf6 n. e4
4. Sb1—c3	d7—d5
5. Lc4 n. d5	Se4—f6
6. Ld5—b3	Lf8—d6
7. d2—d3	O—O
8. h2—h3	h7—h6
9. Lc1—e3	Sb8—c6
10. Dd1—d2	Sc6—a5
11. g2—g4	Sa5 n. b3
12. a2 n. b3	Lc8—d7
13. Th1—g1	Sf6—h7
14. Sc3—e4	Kg8—h8
15. g4—g5	h6—h5
16. Sf3—h4	g7—g6
17. Dd2—e2	Ld7—c6
18. f2—f4	e5 n. f4
19. Le3—d4†	Kh8—g8
20. Sh4—f5	Weiss darf keinen der bei-
den Springer nehmen. (S. umstehendes Diagramm.)	
20.	Tf8—e8
21. Sf5—h6†	Kg8—f8
22. O—O—O	Lc6 n. e4
23. d3 n. e4	Dd8—e7
24. e4—e5	Ld6 n. e5
25. Ld4 n. e5	De7 n. e5



26. Td1—d7 Wegen dieses glänzenden Angriffszuges hat Weiss den eBauer preisgegeben.



- | | |
|---------------|--------------|
| 26. | De5—g7 |
| 27. De2—c4 | Te8—e7 |
| 28. Td7 n. e7 | Kf8 n. e7 |
| 29. Tg1—e1† | und gewinnt. |

Das Königs-Gambit.

Eine der schönsten Eröffnungen des Königsbauerspiels ist das Königs-Gambit, ein Spiel, in dem der Anziehende mit dem zweiten Zuge den f-Bauer preisgibt.

- | | |
|----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | |

Weiss bietet diesen Bauer zum Schlagen, um späterhin ungehindert mit d2—d4 das Centrum einnehmen zu können.

- | | |
|---------|----------|
| 2. | e5 n. f4 |
|---------|----------|

Nimmt Schwarz diesen Bauer, so hat er das Gambit angenommen, macht er einen andern Zug im Interesse der Entwicklung seines Spiels, so heisst das Spiel ein abgelehntes Gambit. Demnächst muss nun Schwarz das Schach auf h4 decken und kann entweder:

- | |
|-----------|
| 3. Sg1—f3 |
|-----------|

das sogenannte Springer-Gambit oder

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

das Laufer-Gambit spielen, um im letztern Fall nach dem Schach auf h4 sich mit dem Könige nach f1 begeben zu können.

In beiden Fällen wird Schwarz frühzeitig zur Deckung des Gambitbauern g7—g5 zu ziehen und

durch diese Oeffnung seines Spiels sich lebhaften Figuren-Angriffen des Anziehenden auszusetzen genöthigt. Dies ist die Entschädigung, die der Anziehende für den preisgegebenen Bauer hat. Im Allgemeinen scheint es, als ob der Nachziehende den gewonnenen Gambitbauer behaupten könne, allein im praktischen Spiele verliert der Vertheidigende häufig eher das Spiel, als er diesen Vortheil geltend machen kann.

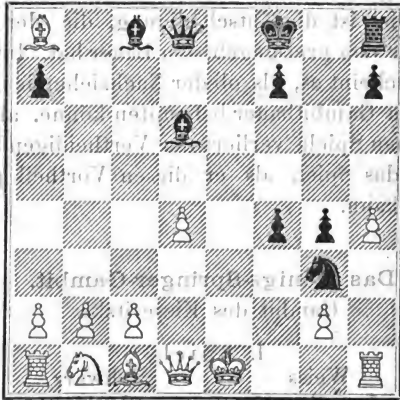
Das Königs-Springer-Gambit.

Gambit des Kieseritzki.

I. Spiel.

	Weiss	Schwarz	
	1. e2—e4	e7—e5	
	2. f2—f4	e5 n. f4	
	3. Sg1—f3	g7—g5	Der einzige
Zug, der den Bauer f4 behauptet.	4. h2—h4	g5—g4	
	5. Sf3—e5		Diese Anfangszüge nennt
man Gambit Kieseritzki. (Name eines Schach-			schriftstellers.)
	5.	Sg8—f6	Die beste
Vertheidigung. Es kann jedoch auch mit gutem			Erfolg h7—h5 oder Lf8—g7 gespielt werden.
	6. Lf1—c4	d7—d5	
	7. e4 n. d5	Lf8—d6	
	8. d2—d4	Sf8—h5	
	9. Lc4—b5†	e7—c6	
	10. d5 n. c6	b7 n. c6	
	11. Se5 n. c6	Sb8 n. c6	
	12. Lb5 n. c6†	Ke8—f8	
	13. Lc6 n. a8	Sh5—g3	Durch die-

sen Zug bekommt Schwarz einen Angriff, der den verlorenen Thurm vollständig ersetzt.



14. Th1—h2 Besser wäre hier Ke1—f2.

14. Lc8—f5

15. La8—d5 Kf8—g7

16. Sb1—c3 Th8—e8†

17. Ke1—f2 Dd8—b6

18. Sc3—a4 Db6—a6

19. Sa4—c3 Wäre der c Bauer zwei Schritte gegangen, so hätte Schwarz den Springer a4 genommen, und wenn Weiss die Dame schlägt, in drei Zügen Matt gegeben.

19. Ld6—e5

20. a2—a4 Weiss konnte den Laufer e5, wegen des darauf folgenden Schachs durch Da6—b6, nicht schlagen.

20. Da6—f1†

21. Dd1—f1 Le5—d4†

22. Lc1—e3 Te8—e3†

23. Kf2—g1 Te3—e1† und Matt.

II. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5 n. f4
3. Sg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4
5. Sf3—e5	Sg8—f6
6. Lf1—c4	d7—d5
7. e4 n. d5	Lf8—d6
8. d2—d4	Sf6—h5
9. Lc4—b5†	c7—c6
10. d5 n. c6	b7 n. c6
11. Se5 n. c6	Sb8 n. c6
12. Lb5 n. c6†	Ke8—f8

Bis zum 14. Zuge des Weissen stimmt dieses Spiel mit dem vorigen überein.

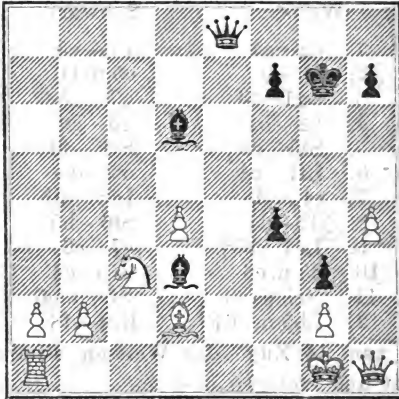
13. Lc6 n. a8	Sh5—g3
14. Ke1—f2	Am. besten.
14.	Sg3 n. h1†
15. Dd1 n. h1	Lc8—f5
16. La8—d5	Kf8—g7
17. Sb1—c3	Ta8—e8
18. Ld5—c6	Auf den Rückzug des Lau-

fers d5—b3 folgt Ld6—c5, um, wenn Weiss den Laufer durch 19. d4—c5 schlägt, in wenigen Zügen mit 19. Dd8—d4†. 20. Kf2—f1 Lf5—d3† etc. matt zu machen.

Auf den Entwicklungszug, 18. Lc1—d2 folgt mit Vortheil g4—g3†, 19. Kf2—f1 Lf5 n. c2 etc.

18.	g4—g3†
19. Kf2—f1	Lf5 n. c2
20. Lc6 n. e8	Dd8 n. e8

21. Lc1—d2 Lc2—d3†
 22. Kf1—g1



22. De8—e5
 23. Dh1—h3 Die Dame e5 kann nicht
 genommen werden, wegen Ld6—c5†.
 23. De5 n. d4†
 24. Kg1—h1 f4—f3
 25. g2 n. f3 Ld3—f5 u.gewinnt.

Gambit des Philidor.

- | Weiss | Schwarz | |
|-----------|----------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | |
| 2. f2—f4 | e5 n. f4 | |
| 3. Sg1—f3 | g7—g5 | |
| 4. Lf1—c4 | Lf8—g7 | Dies ist |
- das Gambit des Philidor.

5. h2—h4 g5—g4

Bis zu diesem Zuge hat Schwarz das Gambit correct vertheidigt. Jetzt musste h7—h6 geschehen. Das weitere Spiel des Weissen zeigt, wie der Fehler des Schwarzen benutzt werden muss.

6. Sf3—g5 Sg8—h6

7. d2—d4 f7—f6

8. Lc1 n. f4 f6 n. g5

9. Lf4 n. g5 Lg7—f6

10. Dd1—d2 Lf6 n. g5 Wollte

hier Schwarz seinen Springer zu retten suchen, so gewinnt Weiss mit O—O.

11. h4 n. g5 Sh6—f7

12. Lc4 n. f7† Ke8 n. f7

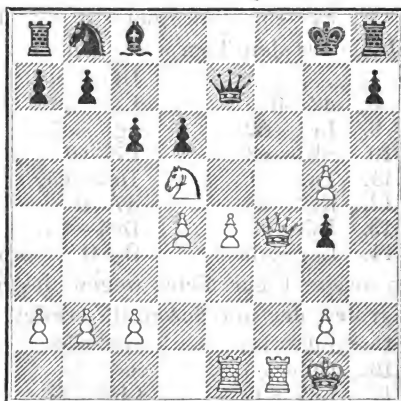
13. Dd2—f4† Kf7—g8

14. O—O Dd8—e7

15. Sb1—c3 c7—c6

16. Ta1—e1 d7—d6

17. Sc3—d5 und gewinnt.



Gambit des Muzio.

I. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5 n. f4
3. Sg1—f3	g7—g5
4. Lf1—c4	g5—g4
4. O—O	Das Aufgeben des Springers

f3 characterisirt das Muzio-Gambit, das zu den stärksten Angriffen des Königsspringer-Gambits gehört. Bei der jetzt üblichen Vertheidigung (II. Spiel) scheint jedoch Schwarz den Springer siegreich behaupten zu können. Statt O—O kann Weiss auch Sb1—c3 oder d2—d4 spielen. Diese Züge sind jedoch nicht so stark wie O—O.

5.	g4 n. f3
6. Dd1 n. f3	Dd8—f6
7. e4—e5	Man giebt diesen Bauern,

um die eLinie für den Thurm zu öffnen.

7.	Df6 n. e5
8. d2—d3	Lf8—h6
9. Lc1—d2	Sg8—e7
10. Sb1—c3	c7—c6
11. Ta1—e1	De5—c5†
12. Kg1—h1	d7—d5
13. Df3—h5	Dc5—d6
14. Lc4 n. d5	O—O Schwarz

nimmt die zweite Figur nicht, wegen des gefährlichen Angriffes, der mit Sc3 n. d5 erfolgt.

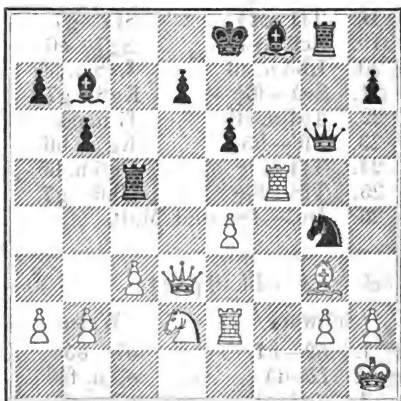
15. Ld5—b3	Dd6—g6
16. Dh5—c5	Se7—f5
17. Ld2 n. f4	Lh6 n. f4

- | | | |
|-----|-------------------|-----------|
| 18. | Tf1 n. f4 | Sf5—g7 |
| 19. | Sc3—e4 | Sg7—e6 |
| 20. | Lb3 n. e6 | Lc8 n. e6 |
| 21. | Se4—f6† | Kg8—g7 |
| 22. | Te1 n. e6 | f7 n. e6 |
| 23. | Sf6—h5† | Kg7—h6 |
| 24. | Tf4 n. f8 | Dg6 n. h5 |
| 25. | Tf8—f6† | Kh6—g7 |
| 26. | Dc5—f8† und Matt. | |

II. Spiel.

- | | Schwarz | Weiss |
|-----|-----------|---------------------------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | e5 n. f4 |
| 3. | Sg1—f3 | g7—g5 |
| 4. | Lf1—c4 | g5—g4 |
| 5. | O—O | g4 n. f3 |
| 6. | Dd1 n. f3 | Dd8—e7 |
| 7. | d2—d4 | Sb8—c6 |
| 8. | c2—c3 | Sc6—c5 |
| 9. | d4 n. e5 | De7—c5† |
| 10. | Kg1—h1 | Dc5 n. c4 |
| 11. | Lc1 n. f4 | De4—e6 |
| 12. | Sb1—d2 | b7—b6 |
| 13. | Df3—g3 | De6—g6 |
| 14. | Dg3—d3 | Lc8—b7 |
| 15. | e5—e6 | f7 n. e6 |
| 16. | Lf4 n. c7 | Sg8—f6 |
| 17. | Ta1—e1 | Th8—g8 |
| 18. | Te1—e2 | Ta8—c8 |
| 19. | Lc7—e5 | Sf6—g4 |
| 20. | Le5—g3 | Tc8—c5 |
| 21. | Tf1—f5 | Dieser Zug sieht glänzend |

aus, ist jedoch nicht ganz richtig, wie sich gleich ergibt. (Siehe umstehendes Diagramm.)



- | | |
|----------------|--------------------|
| 21. | Lb7 n. e4 |
| 22. Tf5 n. f8† | Tg8 n. f8 |
| 23. Dd3 n. e4 | Dg6 n. e4 |
| 24. Te2 n. e4 | Sg4—f2† |
| 25. Lg3 n. f2 | Tf8 n. f2 |
| 26. Te4—d4 | e6—e5 |
| 27. Td4—d3 | e5—e4 |
| 28. Td3—d4 | e4—e3 |
| 29. Sd2—f3 | Tf2—f1† |
| 30. Sf3—g1 | Tc5—e5 u. gewinnt. |

Unregelmässiges Springer-Gambit.

Weiss

Schwarz

1. e2—e4

e7—e5

2. f2—f4

e5 n. f4

3. Sg1—f3

d7—d5

Dies ist eine unregelmässige Fortsetzung des Königs-Gambits, die zwar nicht den Verlust des

Spiels herbeiführt, jedoch jedenfalls nicht so stark ist, wie die correcte Art der Vertheidigung.

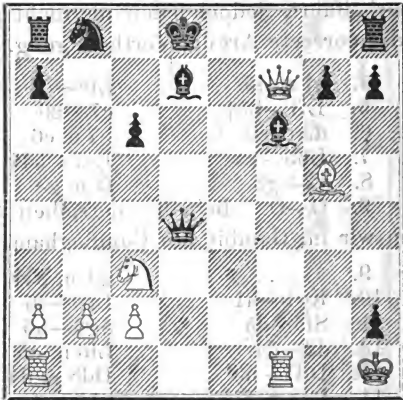
- | | | |
|----|----------|----------------------------|
| 4. | e4 n. d5 | Lf8—e7 |
| 5. | Lf1—b5† | c7—c6 |
| 6. | d5 n. c6 | b7 n. c6 |
| 7. | Lb5—c4 | Le7—h4† |
| 8. | g2—g3 | f4 n. g3 |
| 9. | O—O | Beinahe derselben Stellung |

begegnen wir im Gambit des Cunningham.

- | | | |
|-----|------------|-----------|
| 9. | | g3 n. h2† |
| 10. | Kg1—h1 | Lh4—f6 |
| 11. | Sf3—e5 | Sg8—h6 |
| 12. | d2—d4 | Lf6 n. e5 |
| 13. | Dd1—b5 | Dd8 n. d4 |
| 14. | Lc4 n. f7† | Sh6 n. f7 |
| 15. | Dh5 n. f7† | Ke8—d8 |
| 16. | Lc1—g5† | Le5—f6 |
| 17. | Sb1—c3 | Lc8—d7 |

Besser wäre hier Sb8—d7, jedoch auch dieser Zug könnte das schwarze Spiel nicht mehr retten. (Siehe umstehendes Diagramm.)

- | | | |
|-----|------------------|-----------|
| 18. | Tf1 n. f6 | Kd8—c7 |
| 19. | Lg5—f4† | Kc7—b7 |
| 20. | Tf6—d6 | Dd4—c5 |
| 21. | Sc3—e4 | Dc5 n. c2 |
| 22. | Td6 n. d7† | Sb8 n. d7 |
| 23. | Df7 n. d7† | Kb7—a6 |
| 24. | Se4—d6 | Th8—d8 |
| 25. | Dd7—b7† | Ka6—a5 |
| 26. | Lf4—d2† | Dc2 n. d2 |
| 27. | Sd6—c4† | Ka5—a4 |
| 28. | b2—b3† und Matt. | |



Das Laufer-Gambit.

Dieses Gambit ist mindestens so stark wie das des Springers und führt zu sehr eleganten und verwickelten Stellungen.

I. Spiel.

Weiss.

1. e2—e4
2. f2—f4
3. Lf1—c4
4. Ke1—f1
5. Sb1—c3
6. g2—g3
7. Kf1—g2

Schwarz.

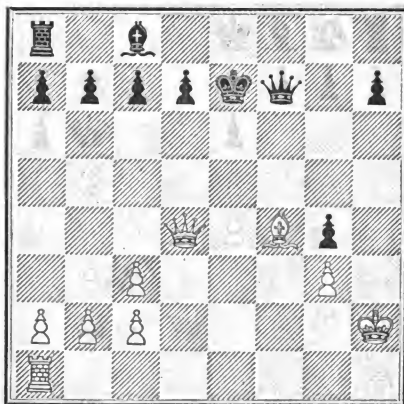
- e7—e5
- e5 n. f4
- Dd8—h4†
- g7—g5
- Lf8—g7
- f4 n. g3
- Lg7 n. c3

Ein

schlechter Zug.

- | | | |
|-----|------------|------------|
| 8. | Sg1—f3 | Dh4—h6 |
| 9. | h2 n. g3 | Dh6—g6 |
| 10. | d2 n. c3 | g5—g4 |
| 11. | Sf3—e5 | Dg6 n. e4† |
| 12. | Kg2—h2 | Sg8—e7 |
| 13. | Th1—e1 | De4—f5 |
| 14. | Lc4 n. f7† | Ke8—d8 |
| 15. | Dd1—d4 | Th8—f8 |
| 16. | Lc1—f4 | Tf8 n. f7 |
| 17. | Se5 n. f7† | Df5 n. f7 |
| 18. | Te1 n. e7 | Kd8 n. e7 |

Auf Df7 n. e7, folgt Matt in zwei Zügen.

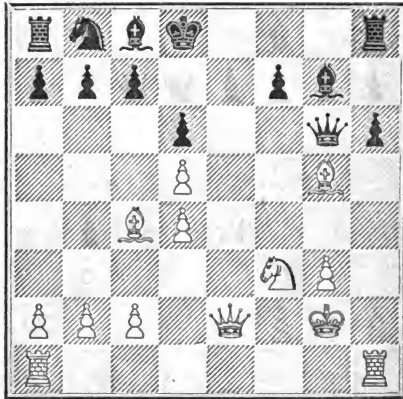


Weiss zieht an und setzt, mit dem vierten Zuge
Matt.

II. Spiel.

- | | Weiss | Schwarz. |
|----|-------|----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | e5 n. f4 |

- | | | |
|-----|------------|----------------------------|
| 3. | Lf1—c4 | Dd8—h4† |
| 4. | Ke1—f1 | g7—g5 |
| 5. | Sb1—c3 | Lf8—g7 |
| 6. | d2—d4 | Sg8—e7 |
| 7. | g2—g3 | f4 n. g3 |
| 8. | Kf1—g2 | Dh4—h6 |
| 9. | h2 n. g3 | Dh6—g6 |
| 10. | Sg1—f3 | h7—h6 |
| 11. | Sc3—d5 | Se7 n. d5 |
| 12. | e4 n. d5 | d7—d6 |
| 13. | Dd1—e2† | Ke8—d8 |
| 14. | Lc1 n. g5† | Ein wohlbegründetes Opfer. |



- | | | |
|---|------------------------|---------------|
| 14. | | h6 n. g5 |
| 15. | Th1 n. h8† | Lg7 n. h8 |
| 16. | Ta1—e1 | Lc8—e6 Um das |
| auf e7 oder e8 drohende Matt zu verhindern. | | |
| 17. | d5 n. e6 | f7—f6 |
| 18. | e6—e7† | Kd8—e8 |
| 19. | De2—e6 | Sb8—d7 |
| 20. | Sf3 n. g5 und gewinnt! | |

Abgelehntes Gambit.

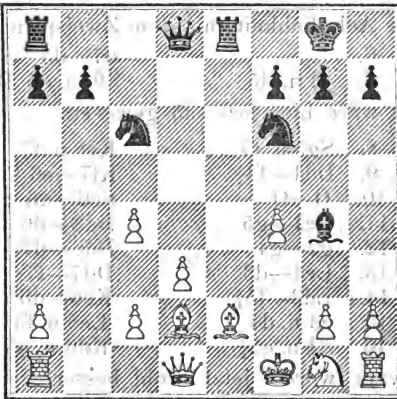
Weiss

Schwarz

- | | | |
|-----|-----------|--------------------------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | d7—d5 |
| 3. | e4 n. d5 | e5—e4 |
| 4. | Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 5. | d2—d3 | Lf8—b4 |
| 6. | Lc1—d2 | e4—e3 |
| 7. | Ld2 n. e3 | O—O |
| 8. | Le3—d2 | Lb4 n. c3 |
| 9. | b2 n. c3 | Tf8—c8† |
| 10. | Lf1—e2 | Lc8—g4 |
| 11. | c3—c4 | c7—c6 |
| 12. | d5 n. c6 | Hier wäre Ke1—f1 ein bei |

weitem besserer Zug.

- | | | |
|-----|--------|-----------|
| 12. | | Sb8 n. c6 |
| 13. | Ke1—f1 | |



- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 13. | | Te8 n. e2 |
| 14. | Sg1 n. e2 | Sc6—d4 |

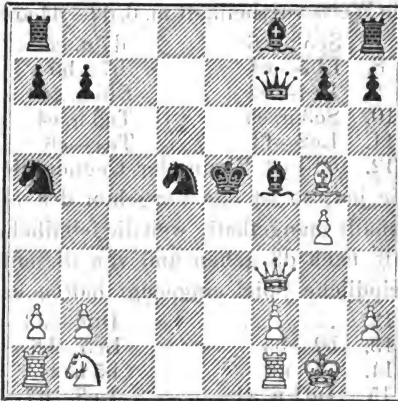
15. Dd1—b1 Lg4 n. e2†
 16. Kf1—f2 Sf6—g4†
 17. Kf2—g1 und Schwarz setzt mit dem
 siebenten Zuge matt.

Das Spiel des Damenlaufer-Bauers.

- | Weiss | Schwarz |
|-------------|--|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. c2—c3 | Eine schwache Eröffnung,
die Schwarz am besten mit d7—d5 beantwortet. |
| 2, | c7—c5 Nicht zu
empfehlen, weil der Bauer d7 rückständig bleibt. |
| 3. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 4. Lf1—c4 | Sg8—f6 |
| 5. d2—d4 | c5 n. d4 |
| 6. Sf3—g5 | In dieser Stellung hat das
Spiel eine Aehnlichkeit mit dem Zweispringerspiel. |
| 6. | d7—d5 |
| 7. e4 n. d5 | Sf6 n. d5 Der stär-
kere Zug wäre hier Sc6—a5 gewesen. |

- | | |
|---------------|-----------|
| 8. Sg5 n. f7 | Ke8 n. f7 |
| 9. Dd1—f3† | Kf7—e6 |
| 10. O—O | Sc6—a5 |
| 11. Lc1—g5 | Dd8—d6 |
| 12. g2—g4 | Dd6—d7 |
| 13. Lc4—d3 | Dd7—f7 |
| 14. Ld3—f5† | Ke6—d6 |
| 15. c3 n. d4 | Lc8 n. f5 |
| 16. d4 n. e5† | Kd6 n. e5 |

Schwarz würde jetzt wohl besser den König nach c7 spielen, doch würde Weiss jedenfalls in wenigen Zügen gewinnen müssen. (S. umst. D.)



- | | | |
|-----|-------------------------|-----------|
| 17. | g4 n. f5 | Sa5—c6 |
| 18. | Tf1—e1† | Ke5—d6 |
| 19. | Te1—e6† | Kd6—c5 |
| 20. | Lg5—e3† | Sd5 n. e3 |
| 21. | Df3 n. e3† | Kc5—b5 |
| 22. | De3—d3† | Kb5—b6 |
| 23. | Dd3—b3† | Kb6—c7 |
| 24. | Te6 n. c6† und gewinnt. | |

Das Damen-Springer-Spiel.

I. Spiel.

- | Weiss | Schwarz |
|--------------|----------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sb1—c3 | Sb8—c6 |
| 3. Sg1—f3 | Lf8—c5 |
| 4. Lf1—b5 | Sg8—f6 |
| 5. O—O | O—O |
| 6. Sf3 n. e5 | Tf8—e8 Auf Sc6 |

n. e5 würde Weiss vorteilhaft m. 6. d2—d4 antworten

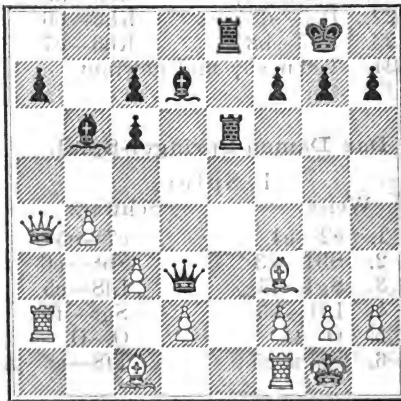
- | | |
|---------------|----------------------------|
| 7. Se5 n. c6 | d7 n. c6 |
| 8. Lb5—c4 | b7—b5 |
| 9. Lc4—e2 | Sf6 n. e4 |
| 10. Sc3 n. e4 | Te8 n. e4 |
| 11. Le2—f3 | Te4—e6 |
| 12. c2—c3 | Wenn der Gegner die offene |

Damenlinie hat, so ist das Vorgehen des c-Bauern häufig deshalb mangelhaft, weil die feindliche Dame vorteilhaft nach d3 gehen und von diesem Platze aus das feindliche Spiel eingeengt halten kann.

- | | |
|---------------|----------|
| 12. | Dd8—d3 |
| 13. b2—b4 | Lc5—b6 |
| 14. a2—a4 | b5 n. a4 |
| 15. Dd1 n. a4 | Lc8—d7- |

16. Ta1—a2 Weiss beabsichtigt die Dame auf c2 der feindlichen entgegen zu stellen.

16. Ta8—e8 Ein Zug, mit dem ein sehr gefährlicher Angriff vorbereitet wird.



17. Da4—a6 ———Dd3 n. f3—Ein weit-
berechnetes und vollständig richtiges Opfer der
Dame.

18. g2 n. f3	Te6—g6†
19. Kg1—h1	Le6—h3
20. Tf1—d1	Lh3—g2†
21. Kh1—g1	Lg2 n. f3†
22. Kg1—f1	Lf3—g2†
23. Kf1—g1	Lg2—h3†
24. Kg1—h1	Lb6 n. f2
25. Da6—f1	Lh3 n. f1
26. Td1 n. f1	Te8—e2
27. Ta2—a1	Tg6—h6
28. d2—d4	Lf2—e3 u. gewinnt.

II. Spiel.

Weiss

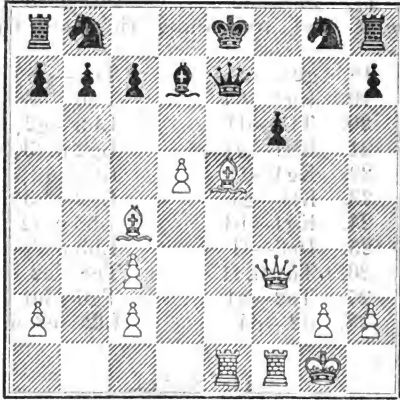
Schwarz

1. e2—e4	e7—e5
2. Sb1—c3	Lf8—b4
3. f2—f4	e5 n. f4
4. Sg1—f3	g7—g5
5. Lf1—c4	g5—g4
6. O—O	Jetzt ist die Stellung mit der

im Muzio-Gambit verwandt.

6.	Lb4 n. c3
7. b2 n. c3	g4 n. f3
8. Dd1 n. f3	Dd8—e7
9. d2—d4	d7—d6
10. Lc1 n. f4	Lc8—e6
11. d4—d5	Le6—d7
12. Ta1—e1	f7—f6
13. e4—e5	d6 n. e5
14. Lf4 n. e5	Ld7—g4 Auf f6 n.

e5 spielt Weiss Te1 n. e5, und auf De7 n. e5 Df3—
f8† und Matt.



- | | | |
|-----|---------------------|----------|
| 15. | Df3 n. g4 | Ke8—d8 |
| 16. | d5—d6 | c7 n. d6 |
| 17. | Le5 n. d6 | De7—d7 |
| 18. | Dg4—g3 | Sb8—c6 |
| 19. | Lc4—e6 und gewinnt. | |



Geschlossene Spiele.

Mit diesem Namen wollen wir alle diejenigen Eröffnungen bezeichnen, in denen von der einen oder andern Seite in den ersten Zügen des Spiels der Königsbauer nicht zwei Schritte gezogen wird. Diese Spiele, in denen die f-Bauern weniger starken Angriffen zugänglich werden, sind meistens sehr hartnäckig und dürfen namentlich gegen Spieler empfohlen werden, die in der Eröffnung der Königsbauerspiele sehr bewandert sind.

Das Damen-Gambit.

I. Spiel

Weiss Schwarz

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 Dies ist der Gambitbauer der

Dame. Schwarz kann ihn nehmen, darf ihn jedoch später nicht zu vertheidigen suchen, weil er nicht zu halten ist.

2. d5 n. c4

3. e2—e3 Schwarz kann hier eben so gut Sb1—c3 spielen. Auch e2—e4; obwohl weniger stark, kann folgen.

3. e7—e5

Wenn Schwarz b7—b5 spielte, um den cBauer zu halten, so antwortet Weiss a2—a4 und gewinnt den Bauer mit Vortheil zurück. Indem Schwarz 3. e7—e5 spielt, beabsichtigt er, wenn dieser Bauer

genommen wird, die Damen zu tauschen und mit gutem Spiel den Bauer c4 zu behaupten.

- | | | |
|----|-----------|------------------|
| 4. | Lf1 n. c4 | c5 n. d4 |
| 5. | e3 n. d4 | Sg8—f6 |
| 6. | Sb1—c3 | Lf8—e7 Hier wäre |

wohl Lf8—d6 zu empfehlen.

- | | | |
|-----|--------|------------------|
| 7. | Sg1—f3 | O—O |
| 8. | h2—h3 | Sb8—d7 |
| 9. | Le1—e3 | Sd7—b6 |
| 10. | Lc4—b3 | c7—c6 |
| 11. | O—O | Sf6—d5 |
| 12. | Dd1—e2 | f7—f5 |
| 13. | Sf3—e5 | f5—f4 |
| 14. | Le3—d2 | g7—g5 Das Vorge- |

hen dieses Bauern ist verfrüht, und bringt das schwarze Spiel in eine üble Lage.

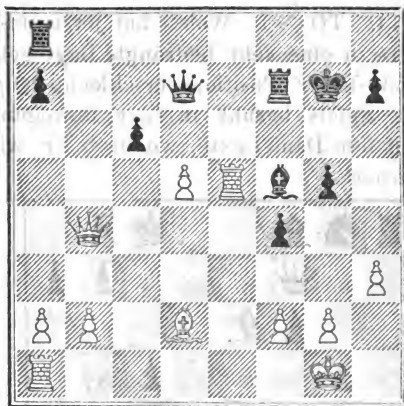
- | | | |
|-----|-----------|------------------------|
| 15. | Tf1—e1 | Kg8—g7 |
| 16. | Sc3 n. d5 | Sb6 n. d5 |
| 17. | Se5 n. c6 | Der entscheidende Zug. |

Schwarz verliert mindestens einen Bauer.

- | | |
|-----|---------------------|
| 17. | b7 n. c6 |
| 18. | Lb3 n. d5 Dd8 n. d5 |
| 19. | De2 n. e7 Tf8—f7 |
| 20. | De7—b4 Lc8—f5 |
| 21. | Te1—e5 Dd5—d7 |

22. d4—d5 Mit diesem Zuge verschafft Weiss seiner Dame den wichtigen Punkt d4 und öffnet dem Laufer d2 die Diagonale gegen den feindlichen König. (Siehe umst. Diagramm.)

- | | |
|-----|------------------|
| 22. | c6 n. d5 |
| 23. | Db4—d4 Kg7—h6 |
| 24. | h3—h4 Lf5—e6 |
| 25. | Te5 n. g5 Ta8—f8 |
| 26. | Dd4—e5 Le6—g4 |

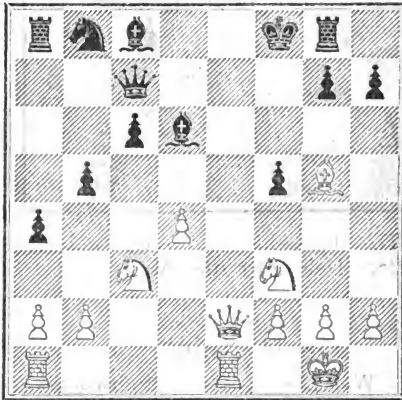


27. Tg5—h5 Lg4 n. h5
 28. De5—g5† und Matt.

II. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. d2—d4	d7—d5
2. e2—c4	d5 n. c4
3. Sb1—c3	f7—f5
4. e2—e3	e7—e6
5. Lf1 n. c4	c7—c6
6. Sg1—f3	Lf8—d6
7. e3—e4	b7—b5
8. Lc4—b3	a7—a5
9. e4 n. f5	e6 n. f5
10. 0—0	a5—a4
11. Lb3 n. g8	Th8 n. g8
12. Lc1—g5	Dd8—c7
13. Dd1—e2†	Ke8—f8

14. T $f1-e1$ Weiss hat jetzt das Spiel des Gegners in eine sehr bedrängte Lage gebracht. Der Grund dieser Positionsverschlechterung des schwarzen Spiels beruht in der Bewegung der Bauern auf der Damenseite, wodurch er wichtige Tempi verliert.



- | | |
|---------------------------|-----------------|
| 14. | K $f8-f7$ |
| 15. T $a1-e1$ | D $c7-b7$ |
| 16. d $4-d5$ | h $7-h6$ |
| 17. d 5 n. c 6 | D $b7-a6$ |
| 18. S $c3$ n. b 5 | h 6 n. g 5 |
| 19. S $b5$ n. d 6 † | K $f7-g6$ |
| 20. S $f3-e5$ † | K $g6-f6$ |
| 21. D $e2-h5$ | g $7-g6$ |
| 22. D $h5-h7$ | L $c8-e6$ |
| 23. S $e5$ n. g 6 | S $b8$ n. c 6 |
| 24. T $c1$ n. c 6 | D $a6-d3$ |
| 25. T $e1$ n. e 6 † | K $f6$ n. e 6 |
| 26. D $h7-f7$ † und Matt. | |

Das französische Spiel.

Eine sehr sichere Vertheidigung gewährt nach

1. e2—e4 e7—e6

ein Spiel, das in vielen Varianten mit dem Sici-
lianischen 1. e2—e4 c7—c5 übereinstimmt.

Weiss

Schwarz

1. e2—e4 e7—e6

2. d2—d4 d7—d5

3. e4—e5 Der correcte Zug ist hier

e4 n. d5. Das Vorgehen des Bauern e4 beengt
nur scheinbar das schwarze Spiel, dessen Streben
nur darauf gerichtet ist, den eBauer der Stützen
seiner d und fBauern zu berauben, oder ihn selbst
mit vortheilhafter Entwicklung gegen den fBauer
einzutauschen.

3. c7—c5 Hiermit

beginnt Schwarz den Angriff auf das Centrum.

4. c2—c3 Sb8—c6

5. f2—f4 Dd8—b6 Diese

Züge bilden das für Schwarz vortheilhafte Gegen-
spiel der mangelhaften Fortsetzung 3. e4—e5.

6. Sg1—f3 Lc8—d7

7. a2—a3 Sg8—h6

8. b2—b4 c5 n. d4

9. c3 n. d4 Ta8—c8

10. Lc1—b2 Sh6—f5

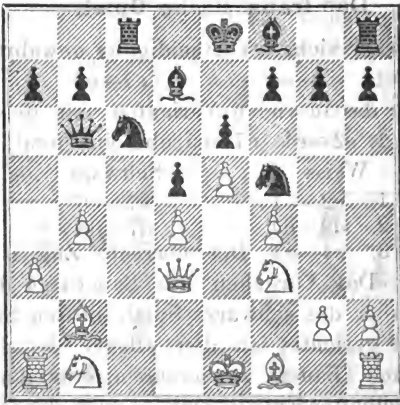
11. Dd1—d3

(Siehe umstehendes Diagramm.)

11. Lf8 n. b4† Dieses

Opfer entscheidet zu Gunsten des schwarzen Spiels.

12. a3 n. b4 Sc6 n. b4



13. Dd3—d2

Tc8—c2

14. Dd2—d1

Sf5—e3 u. gewinnt

die Dame.

Das Sicilianische Spiel.

Mit c7—c5 nach e2—e4 behindert Schwarz die Aufstellung eines feindlichen Centrums und bereitet eine sehr günstige Figuren-Entwicklung vor.

1. Spiel.

Weiss

Schwarz

1. e2—e4

c7—c5

2. Sb1—c3

e7—e6

3. Lf1—c4

Sb8—c6

4. f2—f4

d7—d6

5. Sg1—f3

g7—g6

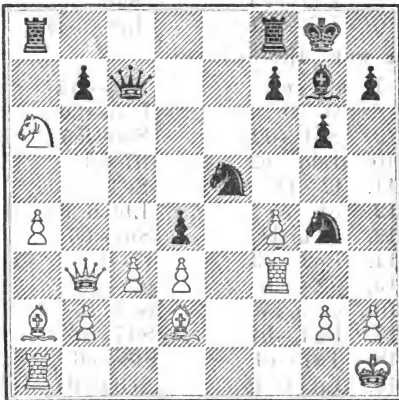
Um den Laufer auf g7 aufzustellen.

6.	a2—a4	Lf8—g7
7.	Sc3—e2	Sg8—f6
8.	Se2—g3	a7—a6
9.	O—O	O—O
10.	c2—c3	d6—d5
11.	e4 n.d5	e6 n. d5
12.	Lc4—a2	d5—d4
13.	Kg1—h1	Lc8—g4
14.	Dd1—b3	Lg4 n. f3
15.	Tf1 n. f3	Dd8—e7
16.	d2—d3	Sf6—g4
17.	Lc1—d2	De7—d7

Hier wäre wohl De7—h4 stärker gewesen.

18.	Sg3—e4	Dd7—c7
19.	Se4 n. c5	Sc6—e5
20.	Sc5 n. a6	Ein grober Fehler. Weiss

beabsichtigt einen Bauern zu gewinnen, übersieht jedoch den folgenden entscheidenden Zug des schwarzen Spiels.



20.	Se5 n. f3
21. g2 n. f3	Ta8 n. a6
22. f3 n. g4	Ta6—b6
23. Db3—d5	Tb6 n. b2
24. Ld2—c1	Tb2—e2
25. Dd5—f3	Te2—e1†
26. Kh1—g2	Dc7 n. c3 u. gew.

II. Spiel.

Weiss	Schwarz
1. e2—e4	c7—c5
2. Sg1—f3	e7—e6
3. d2—d4	c5 n. d4
4. Sf3 n. d4	Sb8—c6

Dieser Zug ist nicht zu empfehlen, weil Sd4 b5, und später d6† folgen kann. Weiss wendet hier jedoch diesen starken Angriffszug nicht an.

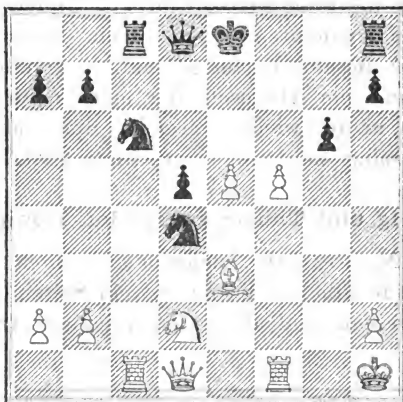
5. Lc1—e3	Sg8—f6
6. Lf1—d3	L18—b4†

Besser wäre Lf8—e7.

7. c2—c3	Lb4—a5
8. O—O	La5—b6
9. Sb1—d2	Sc6—e5
10. Ld3—e2	d7—d5
11. f2—f4	Se5—c6
12. e4—e5	Lb6 n. d4
13. c3 n. d4	Sf6—d7
14. Le2—d3	f7—f5
15. g2—g4	g7—g6
16. g4 n. f5	e6 n. f5
17. Kg1—h1	Sd7—f8
18. Ta1—c1	Sf8—e6
19. Ld3 n. f5	Se6 n. d4

Wenn Schwarz d6 n. f5 spielt, so gewinnt Weiss mit Dd1—h5†.

20. Lf5 n. c8 Ta8 n. c8
 21. f4—f5 Die stärkste Fortsetzung.



21. Sd4 n. f5
 22. Tf1 n. f5 g6 n. f5
 23. Dd1—h5† Kc8—d7
 24. Dh5—f7† Dd8—e7
 25. e5—e6† Kd7—d8
 26. Le3—g5 und gewinnt.

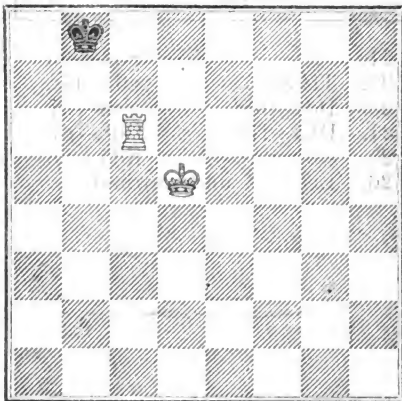


Das Endspiel.

• Ueber die Führung der Mitte des Spiels lassen sich keine bestimmten Regeln geben. Ist aber das Spiel über dieselbe hinaus gelangt, so kommt man häufig nach dem Abtausch der meisten Steine zu gewissen, häufig wiederkehrenden Spielendungen, deren Resultat sich genau berechnen lässt.

König und Thurm gegen den König.

Dies Matt ist sehr leicht zu erzwingen. Man muss den feindlichen König auf ein Seitenfeld des Brettes treiben und dann auf folgende Art verfahren.



Weiss

1. Kg5—f6

2. Lf4—d6

3. Ld6—c7

4. Lf5—d7

5. Kf6—g6

6. Lc7—d6†

7. Ld7—e6† und im nächsten Zuge Matt.

Schwarz

Ke8—d8

Kd8—e8

Ke8—f8

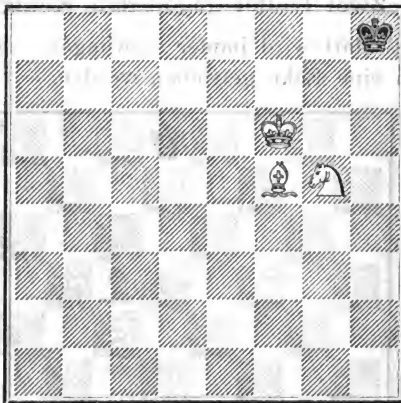
Kf8—g8

Kg8—f8

Kf8—g8

Läufer und Springer gegen den König.

Auch dieses Matt ist immer zu erzwingen. Es kann nur in einem Eckfeld von der Farbe des Läufers gegeben werden, z. B.



Weiss

1. Sg5—f7†

2. Lf5—e4

Schwarz

Kh8—g8

Kg8—f8

- | | | |
|-----|---------|-------------------|
| 3. | Le4—h7 | Kf8—e8 |
| 4. | Sf7—e5 | Ke8—f8 oder A |
| 5. | Se5—d7† | Kf8—e8 |
| 6. | Kf6—e6 | Ke8—d8 |
| 7. | Ke6—d6 | Kd8—e8 Am besten. |
| 8. | Lh7—g6† | Ke8—d8 |
| 9. | Sd7—c5 | Kd8—c8 |
| 10. | Lg6—f7 | Kc8—d8 Am besten. |
| 11. | Sc5—b7† | Kd8—c8 |
| 12. | Kd6—c6 | Ke8—b8 |
| 13. | Kc6—b6 | Kb8—c8 |
| 14. | Lf7—e6† | Kc8—b8 |
| 15. | Sb7—c5 | Kb8—a8 |
| 16. | Le6—d7 | Ka8—b8 |
| 17. | Sc5—a6† | Kb8—a8 |
| 18. | Ld7—c6† | und Matt. |

A.

- | | | |
|----|--------|-------------------|
| 4. | | Ke8—d8 |
| 5. | Kf6—e6 | Kd8—c7 Am besten. |
| 6. | Se5—d7 | Kc7—c6 |

Auf Kc7—d8 oder c8 geht Ke6 nach d6 und treibt ihn nach wenigen Zügen in die Ecke. Auf Kc7—b7 aber geschieht Lh7—d3 und auf Kb7—c6, Ld3—c4 und Lc4—b5.

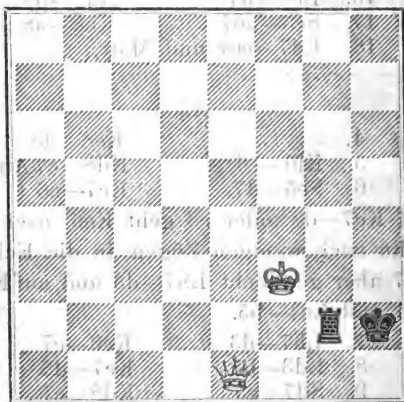
- | | | |
|-----|---------|--------|
| 7. | Lh7—d3 | Kc6—c7 |
| 8. | Ld3—b5 | Kc7—d8 |
| 9. | Sd7—e5 | Kd8—c7 |
| 10. | Se5—c4 | Kc7—d8 |
| 11. | Ke6—d6 | Kd8—c8 |
| 12. | Sc4—a5 | Ke8—d8 |
| 13. | Sa5—b7† | Kd8—c8 |
| 14. | Kd6—c6 | Ke8—b8 |
| 15. | Sb7—d6 | Kb8—a7 |
| 16. | Kc6—c7 | Ka7—a8 |

17. Lb5—c4 Ka8—a7
 18. Sd6—c8† Ka7—a8
 19. Lc4—d5† und Matt.

In folgenden häufig wiederkehrenden Stellungen muss im Allgemeinen der Sieg erzwungen werden:

1. **König und Dame gegen König und Thurm.**

In diesem Falle gewinnt die Dame immer.



1. De1—e5† Kh2—h1—g1
 2. De5—a1† Kg1—h2
 3. Da1—e1 Tg2—g6 Am besten
 4. De1—e5† Kh2—g1
 5. De5—c5† Kg1—h2
 6. Dc5—h5† und gewinnt den Thurm.

2. König und Dame gegen König, Thurm und Bauer.

Für diesen Fall giebt es einige schwierige Ausnahmen, in denen Thurm und Bauer das Spiel unentschieden machen, z. B. in folgender Stellung:

Weiss Kd5, Db3.

Schwarz Kd8, Te6. Bd7.

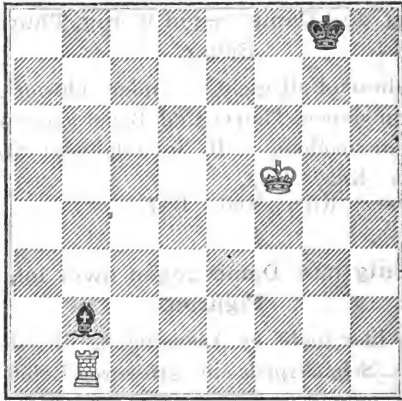
3. König und Dame gegen zwei leichte Figuren.

Auch hier giebt es Ausnahmen, die der Verehrer des Schachspiels in grösseren Lehrbüchern aufsuchen möge.

Thurm und eine leichte Figur gegen einen Thurm.

Fast immer macht der Thurm gegen den Thurm und Laufer und der Thurm gegen den Thurm und Springer das Spiel unentschieden. Es giebt jedoch einige Fälle, in denen die Partei, die das numerische Uebergewicht hat, den Sieg erzwingt. Sie kommen nur selten vor und werden in ausführlicheren Werken, z. B. im Handbuch des Schachspiels von J. Dufresne, Berlin, Springer, 1863, — behandelt.

Der Thurm kann im Allgemeinen gegen den Laufer nicht gewinnen. Man betrachte z. B. die folgende Stellung:



Zieht nun Schwarz 1. . . . Lb2—g7, so gewinnt Weiss durch Kf5—g6. Mit Lb2—c3 macht Schwarz jedoch das Spiel unentschieden, indem er auf Kf5—g6 mit Kg8—f8 antwortet.

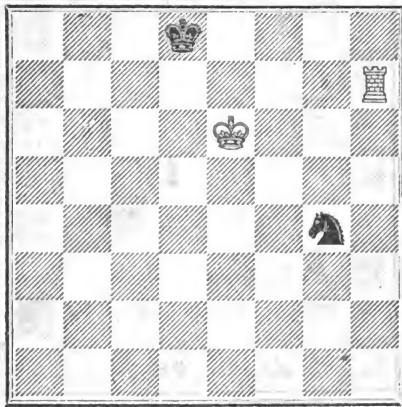
Auch der Springer macht das Spiel unentschieden gegen den Thurm, er muss sich jedoch in der Nähe seines Königs halten, damit er nicht abgeschnitten und erobert wird, z. B. in der umstehenden Stellung.

1. Th7—h4 Sg4—e3

Auf Sg4—f2 folgt Th4—d4†.

2. Th4—e4 Se3—c2

Auf Se3—f1 folgt Te4—d4† und dann Td4—d3, wodurch der Springer eingeschlossen und erobert wird.



3. Ke6—d5 Sc2—a3
 4. Kd5—c5 und gewinnt.

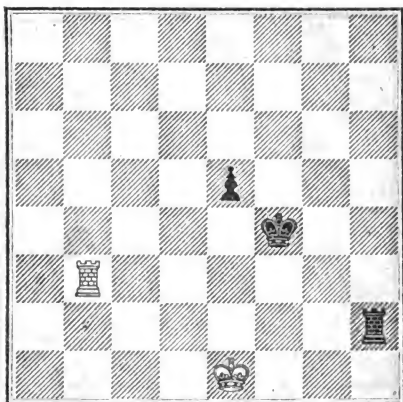
Thurm und Bauer gegen Thurm.

Dies Endspiel kann im Allgemeinen nicht gewonnen werden, wenn der feindliche König sich vor dem Bauer befindet.

(Siehe umstehendes Diagramm.)

1. Tb3—a3 e5—e4
 2. Ta3—b3 Der Thurm muss auf dieser Linie bleiben, bis der Bauer nach e3 gegangen ist. Spielte Weiss 2. Ta3—a8, so gewinnt Schwarz (A).

2. Th2—a2
 3. Tb3—c3 e4—e3
 4. Tc3—c8 Kf4—f3



5. Tc8—f8† u. s. w.

A.

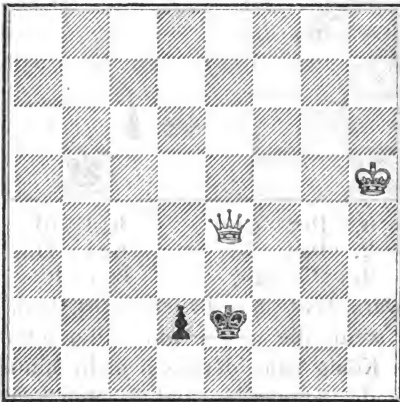
2. Ta3—a8 Kf4—f3
 3. Ta8—f8† Kf3—e3
 4. Ke1—f1 Wenn Weiss diesen Zug
 nicht macht, so folgt Th2—h1† 5. Tf8—f1, Th1
 n. f1†, 6. Kel n. f1 Ke3—d2 und gewinnt.

4.	Th2—h1†
5. Kf1—g2	Th1—e1
6. Tf8—e8	Ke3—d2
7. Kg2—f2	e4—e3†
8. Kf2—g2	Kd2—e2
9. Te8—e7	Te1—d1
10. Te7—e8	Td1—d7
11. Te8—e6	Td7—g7†
12. Kg2—h2	Ke2—f2
13. Te6—f6†	Kf2—e1
14. Tf6—e6	e3—e2

15.	Te6—d6	Tg7—c7	
16.	Kh2—g2	Tc7—c2	
17.	Td6—d7	Tc2—d2	
18.	Td7—b7	Td2—d8	
19.	Tb7—b1†	Ke1—d2	
20.	Tb1—b2†	Kd2—e3	
21.	Tb2—b3†	Td8—d3	u. gew.

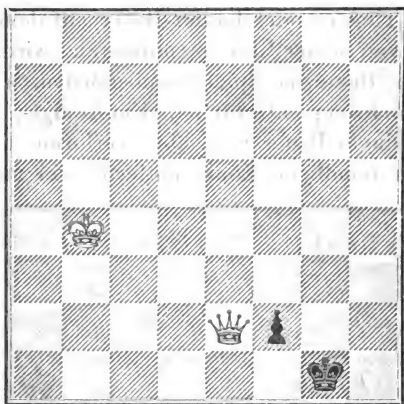
Die Dame gegen einen Bauer auf dem 7. Felde.

Ein Thurm- oder Laufer-Bauer auf dem 7. Felde, der von seiner Königin unterstützt wird, macht gegen die Dame das Spiel unentschieden, wenn der feindliche König entfernt ist. Ein Königs-, Damen- oder Springer-Bauer geht aber verloren, wie weit auch der feindliche König entfernt sein mag.



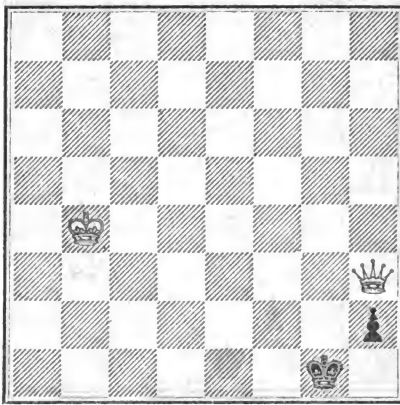
- | | |
|---------------------|--------|
| 1. De4—d4† | Kd2—c1 |
| 2. Dd4—e3† | Kc1—d1 |
| 3. De3—d3† | Kd1—e1 |
| 4. Kh5—g4 | Ke1—f2 |
| 5. Dd3—g3† | Kf2—f1 |
| 6. Kg4—f3 | e2—e1D |
| 7. Dg3—g2† und matt | |

Ebenso wird der Gewinn gegen den d-, b- u- g-Bauer entschieden. Dagegen machen die h-, f- u- c-Bauern in folgender Art das Spiel unentschieden.



- | | |
|------------|--------|
| 1. De2—g4† | Kg1—h1 |
| 2. Dg4—f3† | Kh1—g1 |
| 3. Df3—g3† | Kg1—h1 |

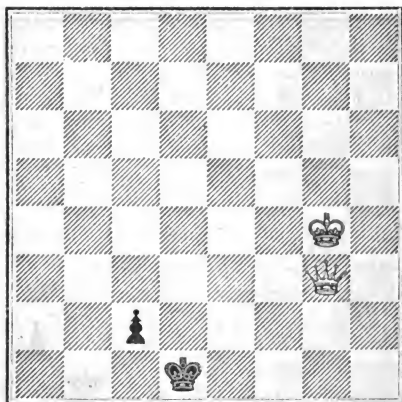
Schwarz lässt den Bauern einstehen, weil er patt ist, wenn die weisse Dame ihn nimmt. Der schwarze König kann demnach nicht hinter seinen Bauern gedrängt werden und das Spiel wird daher unentschieden.



1. Dh3—g3† Kg1—h1

Jetzt muss die weiße Dame die g-Linie verlassen, damit Schwarz nicht patt wird. Man sieht, dass in Folge dieser Eigenthümlichkeit der Stellung der Bauer nicht erobert werden kann. In gewissen Ausnahme-Stellungen, in denen der feindliche König sehr nahe ist, kann auch auf den Linien, die sonst das Spiel unentschieden machen, der Gewinn erzwungen werden. Ein solcher Fall ist z. B. folgender: (Siehe umstehendes Diagramm.)

- | | |
|------------------------|--------|
| 1. Dg3—b3 | Kd1—d2 |
| 2. Db3—b2 | Kd2—d1 |
| 3. Kg4—f3 | Kd1—d2 |
| 4. Kf3—e4 | Kd2—d1 |
| 5. Kc4—d3 und gewinnt. | |

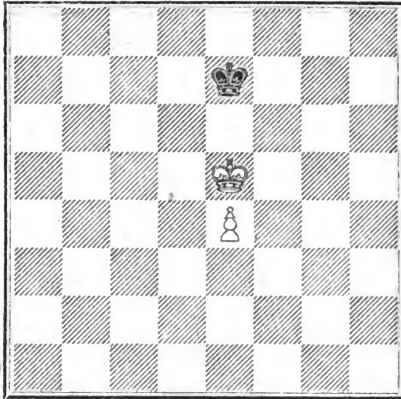


Der König und ein Bauer, und Bauern gegen Bauern.

In den Endspielen überhaupt, und namentlich, wenn nur noch Bauern übrig geblieben sind, kommt es darauf an, die Könige richtig zu führen. Meistens entscheidet die Opposition des Königs, die darin besteht, dass man ihn dem feindlichen König gerade gegenüber stellt. (Siehe umstehendes Diagramm.)

In dieser Stellung ist Schwarz am Zuge und verliert, weil Weiss die Opposition hat.

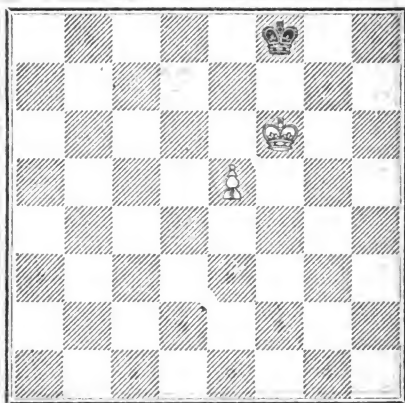
- | | | |
|----|--------|--------------|
| 1. | | Ke7—d7 |
| 2. | Ke5—f6 | Kd7—e8 |
| 3. | Kf6—e6 | Ke8—d8 |
| 4. | Ke6—f7 | und gewinnt. |



Dagegen wird das Spiel unentschieden, wenn Weiss den ersten Zug hat.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Ke5—d5 | Ke7—d7 |
| 2. e4—e5 | Kd7—e7 |
| 3. e5—e6 | Ke7—e8 |
| 4. Kd5—d6 | Ke8—d8 |
| 5. e6—e7 | Kd8—e8 |

Weiss muss nun entweder den Bauer aufgeben, oder Schwarz patt setzen. Dasselbe Princip ist für alle Reihen mit Ausnahme deren der Thürme gültig; sobald der einzelne König das Feld, das unmittelbar vor dem Bauer oder um ein Feld von ihm entfernt ist, erreichen kann, ehe der Bauer auf das sechste gelangt ist, so wird das Spiel unentschieden, wo auch der König des Gegners stehen mag.

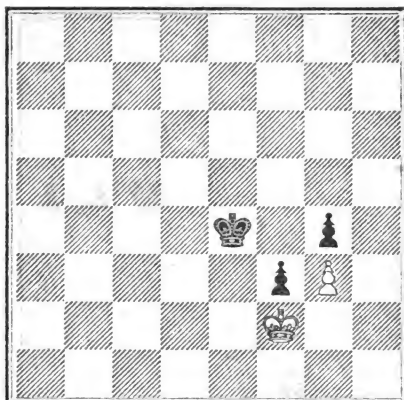


In dieser Stellung gewinnt Weiss immer, ob er am Zuge ist, oder nicht. Ist Schwarz am Zuge und spielt Kf8—e8, so antwortet Weiss Kf6—e6 und gewinnt. Im andern Falle spielt Weiss wie folgt:

1. e5—e6 Kf8—e8
2. e6—e7 Ke8—d7
3. Kf6—f7 und gewinnt.

In folgender Stellung gewinnt Schwarz, wer auch am Zuge sei. Hat Schwarz den Anzug, so spielt er Ke4—d3 und gewinnt durch f3—f2 die Opposition. Zieht aber Weiss, wie auf umstehendem Diagramm angegeben, so gewinnt Schwarz wie folgt:

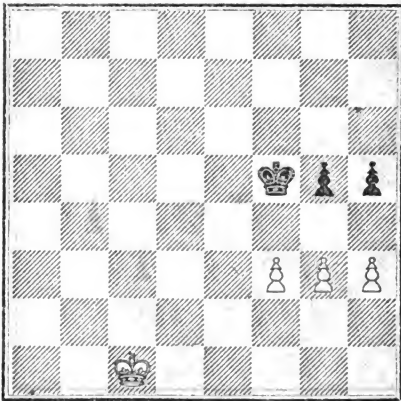
1. Kf2—f1 f3—f2



- | | |
|--------------|----------------|
| 2. Kf1 n. f2 | Ke4—d3 |
| 3. Kf2—f1 | Kd3—e3 |
| 4. Kf1—g2 | Ke3—e2 |
| 5. Kg2—g1 | Kc2—f3 |
| 6. Kg1—h2 | Kf3—f2 |
| 7. Kh2—h1 | Kf2 n. g3 |
| 8. Kh1—g1 | Kg3—h3 |
| 9. Kg1—h1 | g4—g3 |
| 10. Kh1—g1 | g3—g2 und gew. |

Wenn in folgender Stellung Weiss am Zuge, so nähert er sich seinem Bauern und gewinnt. Ist aber Schwarz am Zuge, so macht er das Spiel, wie folgt, unentschieden.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. | h5—h4 |
| 2. g3 n. h4 | g5 n. h4 |
| 3. Kc1—d2 | Kf5—f4 |



- | | | |
|----|--------|----------------|
| 4. | Kd2—e2 | Kf4—g3 |
| 5. | Ke2—e3 | Kg3 n. h3 |
| 6. | Ke3—f2 | Kh3—h2 |
| 7. | f3—f4 | h4—h3 |
| 8. | f4—f5 | Kh2—h1 |
| 9. | f5—f6 | h3—h2 und wird |

entweder patt, oder führt den Bauer in die Dame.



This book should be returned to the Library on or before the last date stamped below.

A fine of five cents a day is incurred by retaining it beyond the specified time.

Please return promptly.

Verlag von B. S. Berendsohn in Hamburg.

Deklamator, der parodirende, erheitende Vorträge und Schwänke in Parodien klassischer Dichtung für Jung und Alt. Herausgegeben von der Redaction des „Omnibus.“ Preis in illustrirem Umschlag cartonnirt 10 Sgr.

Dummheiten, eine Million. Neueste Sammlung piquanter Anekdoten, Bon-Mots, Calembour, Witzfunken, Potpourris und humoristischer Knack-Effecte. Der klugen Welt gewidmet vom Verfasser der alten und jungen Esel. Erste und zweite Dosis. Preis in illustrirem Umschlag cartonnirt à 10 Sgr.

Omnibus, humoristischer, für alle Lachlustige Sammlung der neuesten, komischen, poetischen und prosaischen Vorträge. Herausgegeben von der Redaction des „Omnibus.“ 1. und 2. Bändchen. Preis elegant cartonnirt à 10 Sgr.

Andressen, P., Der kleine Schachspieler, oder gründliche Darstellung aller Regeln dieses Spiels durch geschickte Züge und beigefügte Musterpartien der berühmtesten Schachspieler. In grosser Deutlichkeit erläutert und anschaulich gemacht. Mit Abbildungen. Preis elegant geheftet 10 Sgr.

Zauberstab, der, oder das Neueste der Taschenspielerkunst und natürlichen Magie, enthaltend 55 neue, von den bedeutendsten Künstlern angeführte, bisher nicht veröffentlichte, Wunderregende, mechanische Kunststücke. 93 Kunststücke aus dem Gebiete der Physik, Chemie und Optik. 12 magnetische Künste, 67 Kartenkunststücke. 65 arithmetische Belustigungen. Nach eigenen Experimenten und mündlichen Uebersetzungen der bedeutendsten Künstler der Neuzeit: Bosco, Döbler, Philippe, Robin und Andere zum erstenmale der Oeffentlichkeit übergeben und durch 88 Abbildungen erläutert, von Prof. Hermanns. Dritte verbesserte und vermehrte Auflage. Preis elegant cartonnirt 25 Sgr.

Vorräthig in allen Buchhandlungen.