

# Leitfaden für Anfänger im Schachspiel

G.R. Neumann  
A. v. d. Linde

 Springer

Leitfaden

für

**Anfänger im Schachspiel.**

LEITFADEN

FÜR

ANFÄNGER IM SCHACHSPIEL

VON

G. R. NEUMANN.

---

DRITTE VERMEHRTE UND VERBESSERTE AUFLAGE

VON

**Dr. A. v. d. Linde.**

---

BERLIN.

VERLAG VON JULIUS SPRINGER.

1879.

## Vorrede zur zweiten Auflage.

---

Die erste Auflage dieses Buches erschien im Jahre 1865. Es erfuhr die günstigsten Besprechungen, nicht nur in deutschen, sondern auch in ausländischen Schachzeitungen und wurde in kurzer Zeit vollständig vergriffen. Ausserdem hatte der Verfasser Gelegenheit sich von der anerkennenswerthen Spielstärke einzelner Schachfreunde zu überzeugen, welche ausdrücklich erklärten, dieselbe aus seinem Werkchen geschöpft zu haben. Es sei die Bemerkung gestattet, dass selbst Herr Steinitz, nach eigener Angabe, sich zu seinem siegreichen Wettkampfe mit Herrn Anderssen durch das Studium einer von uns analysirten Partiensammlung vorbereitete.

Danach zu urtheilen wäre das Erscheinen einer zweiten Auflage schon seit längerer Zeit gerechtfertigt gewesen und ich freue mich, dieselbe jetzt endlich vermehrt und verbessert dem Publikum vorlegen zu können.

Schwetzn an der Weichsel, im September 1873.

**G. R. Neumann.**

---

## Vorbemerkung zur dritten Auflage.

---

Die von dem praktischen Schachmeister Dr. G. R. Neumann getroffene Auswahl gespielter Partien und seine zweckentsprechenden Erläuterungen der Züge, zur Einführung von Anfängern in den Geist des herrlichen Schachspiels, haben sich bewährt. Als der Herr Verleger

mich ersuchte, die nothwendig gewordene neue Ausgabe zu beaufsichtigen, galt es also nicht Neumann's von der Schachwelt anerkannten Leitfaden wesentlich umzuarbeiten. Ich habe blos die schon in der zweiten Auflage von mir angefangene Reinigung der landläufigen Spielbenennungen weiter durchgeführt, die Normalnotation ein wenig rationeller gestaltet, und die mehr als tausendjährige Geschichte des Schachspiels mit wenigen grossen Zügen skizzirt.

Wiesbaden, im Februar 1879.

**v. d. Linde.**

# Inhalts-Verzeichniss.

## Erster Abschnitt.

### Vorbegriffe.

Paragraph	Seite
1. Das Zweischach . . . . .	1
2. Das Material des Spieles . . . . .	1
3. Die Aufstellung der Steine . . . . .	2
4. Gang der Steine . . . . .	3
5. Das Schlagen der Steine . . . . .	4
6. Vom Schachgeben . . . . .	5
7. Vom Matsetzen . . . . .	6
8. Vom Patt . . . . .	6
9. Vom Remis . . . . .	6
10. Von der Rochade . . . . .	7
11. Ueber den Werth der Steine . . . . .	7
12. Erklärung üblicher Ausdrücke . . . . .	8
13. Spielgesetze . . . . .	9
14. Abkürzungen zur Bezeichnung der Züge . . . . .	10

## Zweiter Abschnitt.

### Gespielte Partien.

Partien	
1— 5. Springerspiele . . . . .	11—23
6—11. Evans-Gambit . . . . .	23—32
12—14. Springerspiele mit Läuferangriff . . . . .	32—36
15—17. Zweispringerspiel im Nachzuge . . . . .	36—40
18—20. Springerspiele mit Centrumangriff . . . . .	41—43
21 u. 22. Spanische Vertheidigung im Springerspiel . . . . .	44—46
23—25. Doppeltes Königsspringerspiel . . . . .	47—49
26. Doppeltes Läuferpiel . . . . .	50—51
27. Springerspiel gegen Läuferpiel . . . . .	51—52
28 u. 29. Damenspringerspiele . . . . .	52—55
Das angenommene Königsgambit . . . . .	55
30—32. Normalvertheidigung des Springergambits . . . . .	55—59
33 u. 34. Avalos-Gambit . . . . .	59—61
35. Mac Donnell-Gambit . . . . .	61—62
36—38. Polerio-Gambit . . . . .	62—66

Partien	Seite
39—41. Springergambit mit Flügelangriff . . . . .	66—69
42 u. 43. Läufergambit . . . . .	69—72
44. Flügelgambit gegen Läufergambit . . . . .	72—73
45. Springerspiel gegen Läufergambit . . . . .	73—74
46. Mittelgambit gegen Läufergambit . . . . .	75—76
47. Abgelehntes Königsgambit . . . . .	76—77
48. Mit Gegengambit abgelehntes Königsgambit . . . . .	77—78
Geschlossene Partien . . . . .	78
49—51. C-Bauer gegen E-Bauer . . . . .	78—83
52 u. 53. Geschlossene Normalpartie . . . . .	83—86
54. Damengambit . . . . .	86
55. Eröffnung mit dem C-Bauer . . . . .	87—88
56. Vorgabepartie . . . . .	88—89

### Dritter Abschnitt.

#### Einfache Endspiele.

1. König und Dame gegen den König . . . . .	90
2. König und Thurm gegen den König . . . . .	91
3. König und beide Läufer gegen den König . . . . .	92
4. König, Läufer und Springer gegen den König . . . . .	93
5. König und zwei Springer gegen den König . . . . .	94
6. König und Bauer gegen den König . . . . .	95

#### Zusammengesetzte Endspiele.

1. König und Dame gegen König und Thurm . . . . .	98—100
2. König und Dame gegen König und Bauer . . . . .	100—101

### Vierter Abschnitt.

Geschichte des Schachspiels . . . . .	102—109
---------------------------------------	---------



# Erster Abschnitt.

## Vorbegriffe.

### § 1.

#### Das Spiel.

Das Schachspiel ist ein geistiges Kriegsspiel, das von zwei Personen gespielt wird. Es giebt allerdings Abarten, die eine für drei, die andere für vier Spieler, das „Drei-“ und das „Vierschach“; doch beruhen diese im Wesentlichen auf der Idee des „Zweischachs“ oder „Normalschachs“, mit dem wir uns hier allein beschäftigen wollen.

### § 2.

#### Das Material des Spieles.

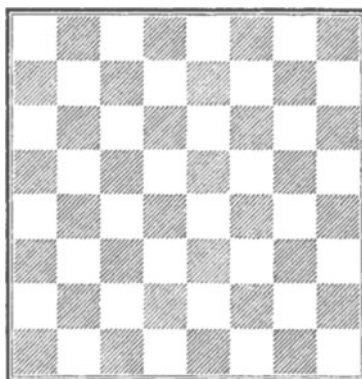
Das Material des Spieles besteht aus dem Schachbrette und den Schachsteinen, die im richtigen Grössenverhältnisse stehen müssen. Man wähle ein möglichst grosses Brett und nicht zu kleine Steine.

Das Schachbrett (aus Holz, Marmor etc.) hat die Form eines Quadrates und ist in 64 gleich grosse Quadrate, „Felder“, getheilt. Die Felder sind abwechselnd weiss und schwarz.

Das Schachbrett wird so gestellt, dass die sich gegenüber sitzenden Spieler rechter Hand ein weisses Eckfeld haben.

Die Bezeichnung der Felder geschieht gewöhnlich auf folgende Weise.

Man versieht die acht senkrechten Reihen des Brettes, von links nach rechts, mit den Buchstaben **a, b, c, d, e, f, g, h** und die acht wagerechten Reihen, von unten nach oben, mit den Ziffern **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**.

















Jedes Feld erhält dadurch einen Buchstaben und eine Ziffer. Zur grösseren Deutlichkeit diene das nachstehende Schema, wobei die grösseren Buchstaben die schwarzen Felder bezeichnen.

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

Mit dieser Notation muss man sich vorerst so vertraut machen, dass man auf einem Schachbrette ohne Vermerk jedes beliebige Feld sofort zu nennen weiss. Bei einiger Aufmerksamkeit ist diese Fertigkeit sehr schnell zu erlangen.

Die Schachsteine (aus Holz, Elfenbein u. s. w.) sind 32 an der Zahl, 16 weisse für den einen und 16 schwarze für den andern Spieler. Jeder hat nämlich 8 Offiziere und 8 Bauern  . Die Offiziere sind ein König  , eine Dame  , zwei Thürme (Rochen)  , zwei Läufer   und zwei Springer (Rössel)  .

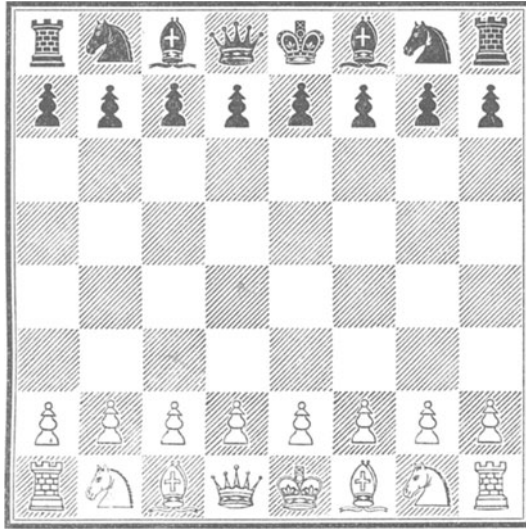
Läufer und Springer pflegt man unter dem Namen „leichte Offiziere“ zusammenzufassen.

### § 3.

#### Die Aufstellung der Steine.

Jeder Spieler stellt auf seine horizontale Randreihe die Offiziere, auf die nächste Reihe die Bauern; die Offiziere in folgender Ordnung: auf die Eckfelder die Thürme, auf deren Nachbarfelder die Springer, neben diese

je einen Läufer. Für die Aufstellung von König und Dame, welche die beiden übrig gebliebenen Felder einnehmen, merke man, dass die Dame auf dem Felde ihrer Farbe zu stehen kommt.



(Für dieses Buch hat man sich durchgehends die weissen Steine auf den Reihen 1 und 2, die schwarzen auf den Reihen 7 und 8 aufgestellt zu denken.)

Die Offiziere, welche auf der Seite des Königs stehen, heissen: Königs-läufer, Königsspringer, Königsthurm; die auf der Damenseite: Damen-läufer u. s. w.

Die Bauern werden nach den Offizieren benannt, vor denen sie stehen, z. B. Königsbauer, Damenthurbauer.

#### § 4.

### Gang der Steine.

Das Spiel wird Zug um Zug geführt, d. h. die Spieler setzen abwechselnd einen Stein, gemäss seiner ihm eigenthümlichen Gangart, von einem Felde auf ein anderes.

Die Gangart der Offiziere ist folgende:

Der König geht immer nur auf ein Nachbarfeld. Steht er auf e4, so kann er nach e3, f3, f4, f5, e5, d5, d4 oder d3 ziehen.

Nur einmal in jedem Spiele ist unter gewissen Bedingungen dem Könige zugleich mit dem Thurmzug eine Bewegung nach einem zweiten Nachbarfeld gestattet, welche in § 10 abgehandelt wird.

Der Thurm geht in gerader Richtung auf ein beliebiges Feld, z. B. von c4 nach b4, a4, d4, e4, f4, g4, h4, c3, c2, c1, c5, c6, c7 oder c8.

Der Läufer zieht nur schräg, ebenfalls beliebig weit; von f5 also nach e4, d3, c2, b1, g6, h7, g4, h3, e6, d7 oder c8.

Von den beiden Läufern eines jeden Spielers heisst der eine der weisse, der andere der schwarze, weil jener ausschliesslich auf weissen, dieser nur auf schwarzen Feldern zu stehen kommt.

Die Dame herrscht in gerader Richtung, wie der Thurm; und in schräger, bald wie der weisse, bald wie der schwarze Läufer, je nachdem sie auf einem weissen oder auf einem schwarzen Felde steht. Von e4 kann sie also nach e5, e6, e7, e8, e3, e2, e1, f4, g4, h4, d4, c4, b4, a4; d5, c6, b7, a8, f3, g2, h1, f5, g6, h7, d3, c2 oder b1 gehen.

Der Springer zieht, in Form eines Hakens, nach jedem dritten Felde von entgegengesetzter Farbe, folglich abwechselnd von einem weissen auf ein schwarzes oder von einem schwarzen auf ein weisses Feld. Von d4 könnte er also auf eins der acht Felder b3, b5, c6, e6, f5, f3, e2 und c2 ziehen.

Wie wir gesehen haben, können die Offiziere vor- und rückwärts, rechts und links gehen. Mit Ausnahme des Springers ist es jedoch keinem gestattet, über eigene oder fremde Steine hinwegzusetzen.

Der Bauer geht gerade aus, und zwar immer nur einen Schritt vorwärts. Von dem Felde, das er ursprünglich einnimmt, sind ihm jedoch auch zwei Schritte gestattet.

Gelangt er auf die Randreihe des Gegners, so wird er unbedingt nach Belieben Dame, Thurm, Läufer oder Springer. Es können also mehrere Damen u. s. w. gleichzeitig im Spiele sein.

## § 5.

### Das Schlagen der Steine.

Die beiden Gegner nennt man schlechtweg nach der Farbe ihrer Steine: Weiss und Schwarz, oder: der Weisse und der Schwarze, oder: die Weissen und die Schwarzen.

Befindet sich auf dem Felde, auf das ein Stein ziehen kann, ein Stein des Gegners, so kann man diesen schlagen, d. h. ihn vom Brette nehmen und den eigenen an seine Stelle setzen. Steht z. B. ein Läufer von Weiss auf c4 und ein Thurm von Schwarz auf f7, so kann Weiss, der am Zuge ist, den Thurm vom Brette nehmen und seinen Läufer auf f7 stellen.

Die Steine schlagen, wie sie ziehen, nur der Bauer macht eine Ausnahme. Er schlägt zwar nur vorwärts, aber nie anders, als auf ein schräg liegendes Nachbarfeld. Ein Bauer von Weiss auf e2 kann nur einen Stein von Schwarz schlagen, der auf d3 oder f3 steht.

Auf folgende Regel, welche ausschliesslich unter Bauern zur Geltung kommt, achte man besonders:

Tritt ein Bauer durch einen Doppelschritt unmittelbar neben einen feindlichen Bauer, so kann er von diesem geschlagen werden, gleich als wenn er nur einen Schritt gemacht hätte. Steht ein Bauer von Weiss auf e2, einer von Schwarz auf f4 und zieht Weiss seinen Bauer von e2 nach e4, so kann ihn Schwarz schlagen, indem er ihn vom Brette nimmt und seinen Bauer auf e3 stellt.

Diese Art zu schlagen, welche man en passant schlagen nennt, ist nur für den nächstfolgenden Zug gestattet.

## § 6.

### Vom Schachgeben.

Sämtliche Steine können geschlagen werden. Der König aber darf nie in das Schlaggebiet eines feindlichen Steines, also auch nie unmittelbar an den andern König, gezogen werden, und muss, wenn ihn der Gegner zu schlagen droht, sofort gesichert werden.

Jeden Zug, mit dem man den König des Gegners angreift, begleitet man mit dem Worte „Schach“. Da sich daraus die Ausdrücke: „Schach bieten“, „im Schach stehen“, „aus dem Schach ziehen“ etc. erklären, so wollen wir uns fortan derselben bedienen.

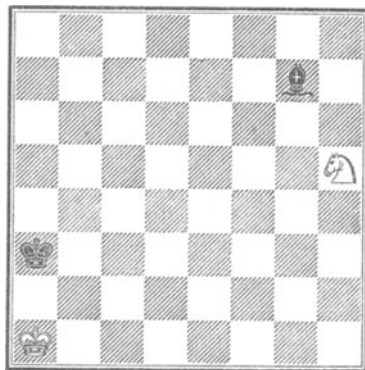
Steht der König im Schach, so kann er auf drei Arten geschützt werden:

- 1) man zieht ihn auf ein Feld, das vom Gegner nicht beherrscht wird;
- 2) man deckt das Schach, d. h. man zieht einen Stein zwischen den bedrohten König und den angreifenden Stein; oder:
- 3) man schlägt den Schach gebenden Stein.

In folgender Position:

Weiss: König a1, Springer h5.  
Schwarz: König a3, Läufer g7 (s. nebenstehendes Diagramm) kann Weiss dem Schach, das der Läufer g7 seinem Könige bietet, auf jede der drei angegebenen Arten begegnen: 1) indem er den König nach b1 zieht, 2) indem er mit dem Springer nach f6 geht oder 3) indem er den Läufer mit dem Springer schlägt.

Macht man, wie in diesem Beispiele die Wahl, so entscheidet darüber die jedesmal gegebene Position.



## § 7.

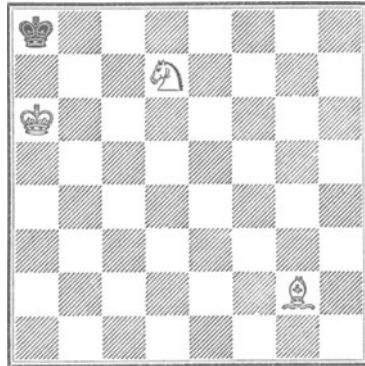
**Vom Matsetzen.**

Hat man dem Gegner Schach geboten und kann er dasselbe auf keine der drei im vorigen Paragraphen angegebenen Arten abwenden, so ist er „mat“ und hat das Spiel verloren.

Steht z. B. von Weiss der König auf a6, ein Läufer auf h3 und ein Springer auf d7, von Schwarz aber nur der König auf a8, und zieht Weiss den Läufer von h3 nach g2 (wodurch wir nebenstehende Position erhalten), so ist Schwarz mat.

Den Zug, mit dem man dem Gegner ein nicht zu begegnendes Schach giebt, begleitet man mit dem Worte „mat“.

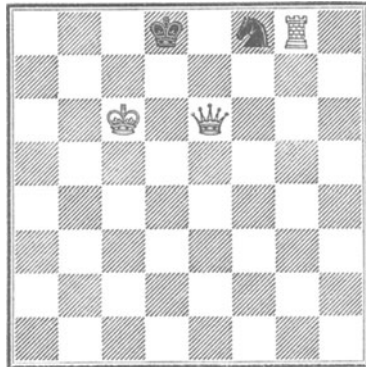
Die Ausdrücke, „Mat setzen“, „Mat geben“, „Mat ansagen“, bedürfen wohl keiner besonderen Erläuterung.



## § 8.

**Vom Patt.**

Patt ist derjenige Spieler, der, ohne im Schach zu stehen, am Zuge ist, jedoch keinen Stein bewegen kann, ohne seinen König im Schach zu stellen. So ist z. B. in beistehender Position Schwarz, wenn er den Zug hat, patt.



## § 9.

**Vom Remis.**

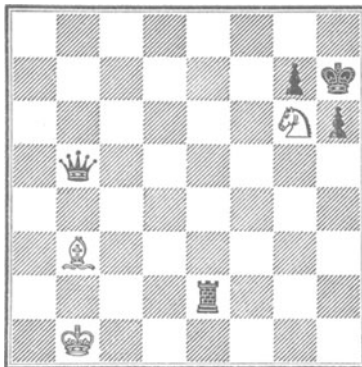
Eine Partie Schach endet nicht immer mit dem Siege der einen Partei, sie kann auch unentschieden oder remis werden und zwar:

- 1) wenn die beiden Könige allein übrig bleiben;
- 2) wenn ausser den Königen auf einer oder beiden Seiten nur noch Steine vorhanden sind, mit denen sich das Mat nicht erzwingen lässt, z. B. ein Springer oder ein Läufer;
- 3) wenn beide Spieler auf Wiederholung derselben Züge beharren;
- 4) wenn ein Spieler ein immerwährendes oder ewiges Schach

giebt. So wird Weiss in nebenstehender Position, um den Verlust abzuwehren, remis machen, indem er abwechselnd mit seinem Springer auf f8 und g6 Schach bietet und Schwarz nöthigt nur den König zu ziehen;

5) wenn ein Spieler zwar hinreichende Kräfte hat, um mat zu setzen, es jedoch innerhalb ihm gestellter fünfzig Züge nicht auszuführen versteht;

6) wenn ein Spieler patt wird.



## § 10.

### Von der Rochade.

Einmal in jedem Spiele ist dem Könige eine Bewegung zugleich mit einem der Thürme gestattet, welche für einen Zug gilt und die Rochade, Rochiren, heisst.

Die Rochade ist nur möglich, wenn die Felder zwischen dem Könige und dem Thurme, mit welchem sie vollzogen werden soll, frei sind. Sie geschieht, indem man den Thurm unmittelbar an den König zieht, und diesen auf die andere Seite unmittelbar neben den Thurm stellt. Rochirt z. B. Weiss mit dem Königsthurme, so stellt man diesen von h1 nach f1 und den König von e1 nach g1.

Die Rochade ist nicht gestattet:

1) wenn der König schon gezogen hat;

2) wenn der betreffende Thurm schon gezogen hat;

3) wenn der König im Schach steht;

4) wenn der König durch die Rochade in Schach käme.

5) wenn der König über ein Feld ginge, das von einem feindlichen Steine angegriffen ist.

Dagegen ist die Rochade erlaubt, sowohl wenn der Thurm angegriffen ist, als wenn er über ein vom Gegner angegriffenes Feld gehen muss.

## § 11.

### Ueber den Werth der Steine.

Ueber den Werth der verschiedenen Steine muss allein die durch Uebung gewonnene Erfahrung entscheiden. Man hat zwar im Allgemeinen festzuhalten, dass die Dame ungefähr gleich zwei Thürmen oder drei leichten Offizieren und ein leichter Offizier (Läufer oder Springer) gleich drei Bauern geschätzt wird (woraus sich durch Vergleichung das annähernde Verhältniss jedes einzelnen Steines zu den übrigen ergibt), doch kann dieser Maassstab nur mit Berücksichtigung der jedesmal gegebenen Posi-

tion angelegt werden. Diese zeigt aber bisweilen die auffallende Thatsache, dass ein Springer oder Thurm vor der Dame, ja ein Bauer vor mehreren Offizieren Vorzug verdient.

Die besondere Fertigkeit, welche Einzelne in der Führung der Bauern gegenüber derjenigen der Offiziere oder umgekehrt zeigen, ist wohl auch für den Tausch bestimmend. Die Ansicht aber, dass ein Spieler vorzugsweise mit der Führung eines besonderen Offiziers vertraut sein könne, ist wohl nur unter Ungeübten zu finden.

## § 12.

### Erklärung üblicher Ausdrücke.

Abtauschen, Tauschen heisst einen Stein des Gegners mit einem der seinigen von gleichem Werthe schlagen, und sich dafür den seinigen schlagen lassen.

Anzug ist der Zug, mit dem eine Partie begonnen wird.

Abzugsschach oder aufgedecktes Schach ist dasjenige Schach, welches durch die Bewegung eines Steines von einem hinter ihm stehenden Offizier (Dame, Thurm oder Läufer) gegeben wird.

Aufopfern, Opfern heisst einen Stein (auch einen höheren Stein gegen einen andern) preisgeben. Man opfert gewöhnlich, um einen freieren Angriff zu bekommen.

Avancirt nennt man einen Bauer, wenn er bis ins feindliche Randfeld gedrungen ist und deshalb in einen Offizier verwandelt wird.

Centrum heissen die Bauern des Königs und der Dame, wenn sie gedeckt auf der Mitte des Brettes stehen.

Decken heisst so ziehen, dass man einen angreifenden Stein wiedernehmen kann, wenn er den angegriffenen nimmt. Ein Schach decken heisst einen Stein zwischen den König und den ihn angreifenden Stein setzen.

Doppelbauer nennt man zwei Bauern eines Spielers, die auf derselben Verticallinie stehen.

Doppelschach entsteht, wenn das Schach, welches ein ziehender Stein bietet, von einem Abzugsschach begleitet wird.

Einstehen oder en prise sein sagt man von einem Steine, der ohne Deckung im Angriffe eines feindlichen Steines steht.

Fesseln heisst derartig ziehen, dass der Gegner den betreffenden Stein nicht ziehen kann, ohne den König in Schach zu stellen oder einen Offizier preiszugeben.

Freibauer ist derjenige Bauer, der an seinem Gange zur Dame durch keinen feindlichen Bauer gehindert ist.

Gabel nennt man den Angriff eines Bauern auf zwei Figuren.

Gambit nennt man Spielarten, bei denen in den ersten Zügen ein Stein preisgegeben wird, um einen Angriff zu erlangen oder zu verstärken.

Isolirt oder vereinzelt ist ein Bauer, der von keinem anderen gedeckt werden kann.

Nachzug ist der Zug, der auf den Anzug gemacht wird.

Qualität gewinnen heisst einen Thurm für einen leichten Offizier bekommen.

Opposition nennt man in den Endspielen diejenige Stellung des Königs, bei welcher er in verticaler oder horizontaler Richtung nur um ein Feld von dem feindlichen Könige entfernt ist.

Rückständig ist derjenige Bauer, welcher vom Gegner aufgehoben, hinter den übrigen zurückgeblieben ist.

Tempo gewinnen heisst den Gegner zu einem unnützen Zuge nöthigen; Tempo verlieren: einen unnützen Zug machen.

### § 13.

#### **Spielgesetze.**

Folgende Spielgesetze sind fast allgemein angenommen. Wer ein guter Spieler werden will, möge sie in ihrer ganzen Strenge gegen sich selbst üben.

#### 1.

Der Anzug wird vor der ersten Partie durch das Loos bestimmt und wechselt bei jedem Spiele. Der Anziehende führt die weissen Steine.

#### 2.

Bemerkt ein Spieler vor dem fünften Zuge eine unrichtige Stellung des Brettes oder der Steine, so darf er verlangen, dass das Spiel von neuem begonnen werde. Nach dem fünften Zuge kann dieses nur mit Einwilligung des Gegners geschehen.

Am vernünftigsten ist aber, dass die Spieler sich vor dem Anfang der Partie von der richtigen Stellung des Brettes und der Steine überzeugen.

#### 3.

Ist ein Spieler am Zuge, so muss er den Stein ziehen, welchen er zuerst berührt. Ist derselbe ein Stein des Gegners, so muss er ihn schlagen: berührt, geführt! Kann der berührte Stein nach den Spielregeln nicht gezogen werden, so muss der Spieler, wenn es möglich ist, zur Strafe den König ziehen, der aber in diesem Falle nicht rochiren darf. Auf diese Strafe darf der Gegner so lange bestehen, bis er selbst einen Stein zu seinem nächsten Zuge berührt.

#### 4.

Macht ein Spieler einen gegen die Gangart der Steine verstossenden Zug, so hat der Gegner das Recht zu verlangen, dass der berührte Stein nach den Spielregeln oder dass zur Strafe der König gezogen werde.



## 5.

Hat der König Schach, so muss diesem begegnet werden, gleichviel, ob es der Gegner angesagt hat oder nicht. Ist der König im Schach stehen geblieben, so muss das Spiel bis auf den Fehler zurückgestellt werden. Ist der Hergang nicht mehr zu ermitteln, so muss der letzte Zug zurückgenommen und statt dessen der König aus dem Schach befreit werden.

## 6.

Ist eine Partie bis zum Endspiele gediehen, so kann man verlangen, dass der Gegner innerhalb seiner nächsten 50 Züge mat setze, widrigenfalls die Partie als remis angesehen wird.

## 7.

Nach dreimaliger Wiederholung desselben Zuges oder derselben Reihe von Zügen hat jeder Spieler das Recht, die Partie als unentschieden abzubrechen.

## § 14.

**Abkürzungen zur Bezeichnung der Züge.**

K	bedeutet	König.
D	„	Dame.
T	„	Thurm.
L	„	Läufer.
S	„	Springer.
K ◡	„	Rochade mit dem Königsthurme.
K ◡ c1 (c8)	„	Rochade mit dem Damenthurme.
—	„	geht nach.
+	„	nimmt.
!	„	Schach!
!!	„	Doppelschach.
†	„	Schachmat.
*	„	der beste Zug.
(?)	„	ein schwacher Zug.

Ein Zug wird bezeichnet, indem man das Feld, von dem der Stein kommt und das, auf welches er geht, angiebt, und beide durch einen Bindestrich trennt. Ist der Stein, welcher zieht, ein Offizier, so wird noch sein Anfangsbuchstabe vorangesetzt. e2—e4 heisst also: der Bauer e2 geht nach e4, und Sg1—f3 heisst: der Springer g1 geht nach f3.

# Zweiter Abschnitt.

## Gespielte Partien.

Durch das Nachspielen und Studiren der folgenden Partien soll der Anfänger in das Wesen des Schachspiels eingeführt werden; er soll den Ideenreichtum desselben, die Mannichfaltigkeit der Combinationen, die im Spiele vorkommen, kennen lernen und damit vertraut werden. Um dies vollständig zu erreichen, darf er aber nicht eilen, er muss jede Partie langsam und genau durchspielen und jeden Zug sorgfältig prüfen. Am besten aber wird er thun — und das ist unser Rath — wenn er, bei der ersten Partie anfangend, dieselbe so genau und so oft nachspielt, bis er sie ganz zum Eigenthum seines Gedächtnisses gemacht hat, dann erst zur zweiten übergeht und die Uebung bei allen Partien wiederholt. Freilich wird es ihm anfangs schwer fallen, auch nur eine Partie im Gedächtniss zu behalten; aber Geduld und Ausdauer sind vor allen Dingen nothwendig, wenn man ein guter Schachspieler werden will. Hat er auf diese Weise erst die ersten Partien sich eingeprägt und so zu sagen auswendig gelernt, so wird ihm dies bei den übrigen bei weitem nicht mehr so schwer fallen, und es wird ihm schliesslich sogar ein Leichtes sein, eine von ihm selbst gespielte Partie nachher wieder durchzuspielen, um ihren Werth mit Musse prüfen zu können.

Die mit grösserer Schrift gedruckten Züge geben der Eröffnung der Partie den überschriebenen Namen.

### Königsspringerspiele.

#### 1. *Italienische Partie*

H.	G. R. Neumann.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	1) . . .	<b>e7—e5</b>
1) <b>e2—e4</b>		Aus demselben Grunde ein guter	Vertheidigungszug.
Einer der besten Eröffnungszüge.		Die Partien, welche auf beiden	Seiten mit dem Doppelschritte des
Weiss setzt einen Bauer in die Mitte		Königsbauers eröffnet werden, heissen	offene Partien. Dieselben
des Brettes und eröffnet zwei wichtigen			
Figuren, der Dame und dem			
Königsläufer, den Ausgang.			

sind dem Anfänger fast ausschliesslich zu empfehlen, da sie zu lebhaften Combinationen führen, in denen er den Werth der einzelnen Steine am schnellsten kennen lernt.

Weiss.

Schwarz.

2) **Sg1—f3**

Dieser Zug entwickelt eine wichtige Angriffsfigur, die mit dem nächsten Zuge den feindlichen Königsbauer zu schlagen droht.

2) . . . **Sb8—c6**

Die beste Antwort. Schwarz bringt ebenfalls einen Offizier in das Spiel und deckt den gefährdeten Bauer e5, den Weiss jetzt nur mit Verlust seines Königsspringers nehmen kann.

3) **Lf1—c4**

Weiss entwickelt einen zweiten Offizier und bereitet zugleich die Rochade nach der Königsseite vor.

Der Läufer nimmt auf c4 einen guten Platz ein, indem er den schwachen Punkt f7 angreift, der allein durch den feindlichen König gedeckt ist. Häufig gelingt es, noch eine Angriffsfigur auf diesen Bauer zu richten und ihn sehr vortheilhaft zu schlagen.

3) . . . **Lf8—c5**

Ein guter Vertheidigungszug. Schwarz entwickelt ebenfalls seinen Königsläufer und postirt ihn auf dem entsprechenden günstigen Felde.

4) **d2—d3**

Weiss eröffnet mit diesem Zuge dem Damenläufer den Ausgang.

4) . . . **d7—d6**

Die beste Entgegnung. Schwarz verfolgt denselben Zweck.

5) **K—**

Die frühe Rochade ist in den meisten Spielen für den Angriff sehr vortheilhaft.

Weiss.

Schwarz.

5) . . . **Sg8—f6**

Schwarz entwickelt den Königsspringer, um ebenfalls rochiren zu können.

6) **h2—h3**

Weiss begegnet dem Zuge Lc8—g4, worauf er seinen Königsspringer nicht bewegen könnte, ohne die Dame preiszugeben.

Das Aufziehen der Bauern auf der Rochadeseite ist mit grosser Vorsicht zu üben, da der Gegner häufig mit Erfolg seinen Angriff darauf richten kann.

6) . . . **K—**

Man thut meistens gut, auf dieselbe Seite, wie der Gegner, zu rochiren, es sei denn, dass man seine Bauern gegen die feindliche Rochadestellung vorschieben will.

7) **Sb1—c3**

Weiss entwickelt den Damenspringer.

7) . . . **Sc6—e7**

Schwarz spielt den Damenspringer

auf die Königsseite, wo er im Allgemeinen ein grössere Wirkung hat.

Weiss.

Schwarz.

8) Sf3—h2

Diesen und den nächsten Zug thut Weiss, um den f-Bauer (Bauer auf der f-Linie) bewegen zu können.

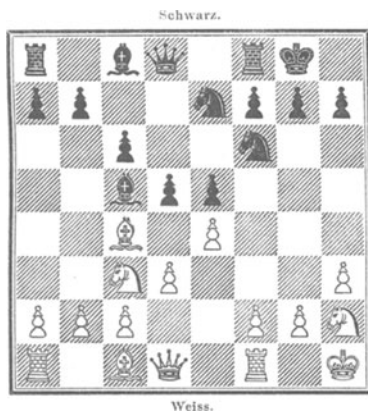
8) . . . c7—c6

Schwarz beabsichtigt im nächsten Zuge d6—d5 zu ziehen und dadurch einen zweiten Bauer in die Mitte des Brettes zu bringen, ein sogenanntes Centrum zu bilden.

9) Kg1—h1

Weiss zieht den König auf das Eckfeld, um im nächsten Zuge den f-Bauer, der nicht bewegt werden konnte, weil dadurch der König in das Schach des Läufers c5 gestellt worden wäre, zwei Schritt ziehen zu können.

9) . . . d6—d5



Schwarz zieht den Damenbauer auf ein Feld, wo er dreimal, von dem Bauer e4, dem Läufer c4 und dem Springer c3, angegriffen, aber viermal, von dem Bauer c6, den Springern e7 und f6 und der Dame d8, vertheidigt ist.

Weiss.

Schwarz.

10) e4+d5

Zieht Weiss statt dessen den Läufer nach b3, so wird er auf 10) Lc4—b3 d5+e4 11) d3+e4 Dd8+d1, je nachdem er die Dame mit dem Springer oder dem Thurme wiedernimmt, den Bauer e4 oder f2 verlieren.

10) . . . c6+d5

Schwarz hat nun die Bildung eines Centrums erreicht.

11) Lc4—b3

Dass Weiss den Bauer d5 nicht nehmen kann, ohne einen Offizier zu verlieren, ist ersichtlich.

11) . . . h7—h6

Um den Läufer c1 von dem Felde g5 abzuhalten.

12) f2—f4

Weiss will diesen Bauer gegen den Bauer e5 abtauschen, um seinem Königsthurme eine freie Linie zum Angriffe auf die feindliche Rochadestellung zu verschaffen, und um den Bauer d5 zu vereinzeln.

12) . . . e5—e4

Schwarz weicht dem von Weiss beabsichtigten Bauerntausche aus und bietet einen andern an.

13) d3+e4

Weiss schafft wenigstens einen der Mittelbauern vom Brette.

13) . . . d5+e4

Schwarz hat für die beiden Mittelbauern ohne sonstigen Nachtheil einen Freibauer erhalten.

Tauscht Weiss jetzt die Damen, so besetzt Schwarz die freie d-Linie mit dem Thurme und hindert zunächst die Entwicklung des weissen Damenläufers.

Weiss.

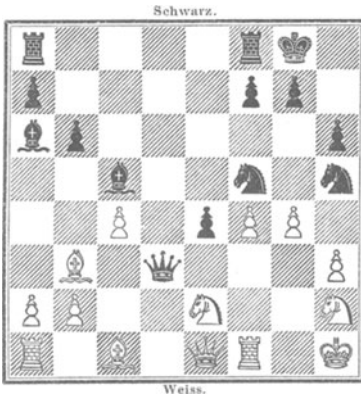
Schwarz.

14) Dd1—e2

Dieser Zug, der sich sofort als Tempoverlust herausstellt, gestattet Schwarz einen entscheidenden Angriff. Es musste 14) Dd1—e1 geschehen.

14) . . . Se7—f5

Schwarz droht im nächsten Zuge mit diesem Springer auf g3 Mat zu geben.



15) De2—e1

Um das Mat zu verhindern. Man sieht, dass Weiss gut gethan hätte, gleich im vorigen Zuge die Dame nach e1 zu ziehen. Er hätte jetzt Zeit zu einem Entwicklungzuge gehabt.

15) . . . Sf6—h5

Schwarz will nun Mat in zwei Zügen geben, indem er einen Springer nach g3 mit „Schach“ setzt und, sobald ihn die Dame nimmt, den zweiten Springer an ihre Stelle setzt.

16) Sc3—e2

Damit begegnet Weiss dem Mat in zwei Zügen.

Man könnte glauben, dass Weiss besser mit dem eben gezogenen Springer den schwarzen Königsbauer genommen hätte, da er von dem Felde e4 aus ebenfalls das Feld g3

beherrscht hätte. Allein der Springer wäre dann mit Tf8—e8 an sein Feld gebannt und im nächsten Zuge mit entscheidendem Vortheile geschlagen worden.

Weiss.

Schwarz.

16) . . . b7—b6

Schwarz macht dem Damenläufer den Weg frei nach dem Felde a6, von wo aus er den Springer e2 nehmen will.

17) g2—g4

Durch diese Gabel hofft Weiss einen der schwarzen Springer zu erobern. Wir erinnern dabei an den zweiten Theil der Anmerkung zum 6. Zuge von Weiss.

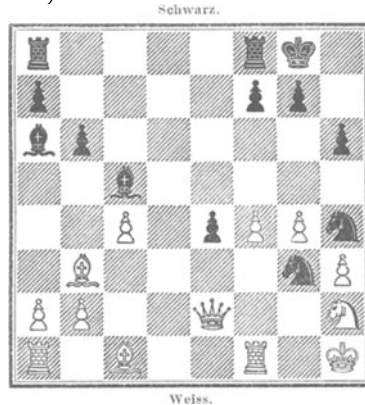
17) . . . Lc8—a6

Schlägt nun Weiss einen der Springer, so nimmt der Läufer a6 den Springer e2 und gewinnt den Thurm f1, da die weisse Dame den Läufer nicht wieder nehmen darf, ohne durch das Schach des übriggebliebenen schwarzen Springers auf g3 verloren zu gehen.

18) c2—c4

Dieser Zug unterbricht die Schlaglinie des Läufers a6.

18) . . . Dd8—d3



Wollte nun Weiss einen der Springer nehmen, so könnte 19) . . . Dd3+e2 folgen, worauf Weiss die schwarze Dame nicht nehmen könnte, ohne die seine durch ein Schach mit dem zweiten schwarzen Springer einzubüssen. Weit stärker wäre aber auf 19) g4+f5 oder h5 der Zug 19) . . . Dd3+h3 in Verbindung mit 20) . . . La6-b7, um mit dem Vorrücken des Königsbauers ein tödtliches Abzugsschach zu bieten.

Weiss.                      Schwarz.

19) Kh1—g2

Weiss deckt den angegriffenen Bauer h3 mit dem Könige.

19) . . .                      Dd3+e2!

Schwarz opfert die Dame gegen einen Springer, um das Mat herbeizuführen.

20) De1+e2

Auch auf andere Züge würde bald Mat folgen.

20) . . .                      Sf5—h4!

Weiss.                      Schwarz.

21) Kg2—h1

Weiss hat keinen andern Zug, denn die Felder f2 und g1 beherrscht der Läufer c5, das Feld f3 der Springer h4 und der Bauer e4 und das Feld g3 der Springer h5.

21) . . .                      Sh5—g3†



In dieser Stellung ist Weiss mat und hat die Partie verloren.

2.

M.                      A. Anderssen.

Weiss.                      Schwarz.

1) e2—e4                      e7—e5

2) Sg1—f3                      Sb8—c6

3) Lf1—c4                      Lf8—c5

Die Erklärung dieser Züge, das gewöhnliche Springerspiel, ist bei der vorhergehenden Partie gegeben.

4) K—

Weiss rochirt hier nach der kürzesten Zahl von Zügen, welche überhaupt die Rochade gestatten.

4) . . .                      Sg8—f6

Weiss.                      Schwarz.

5) Sf3—g5

Ein scheinbar guter Zug. Der Springer deckt nicht allein den angegriffenen Königsbauer, sondern droht auch, vom Läufer c4 gedeckt, den Bauer f7 zu schlagen und Dame und Königsthurm von Schwarz zugleich anzugreifen, wodurch er letzteren gewinnen würde. Man wird jedoch sogleich sehen, dass der ungenügend vorbereitete Angriff völlig zurückgeschlagen wird.

Weiss.                      Schwarz.  
5) . . .                      K



Die beste Antwort. Wollte Weiss nun mit dem Springer g5 den Bauer f7 schlagen, so würde Schwarz den Springer mit dem Thurme nehmen. Weiss könnte allerdings darauf den feindlichen Thurm mit dem Läufer c4 nehmen, würde aber, da Schwarz mit seinem Könige nun den Läufer nimmt, nur Thurm und Bauer für zwei leichte Offiziere erhalten, also in Nachtheil gerathen.

6) Kg1—h1                      d7—d5

Schwarz zieht den Damenbauer auf ein Feld, wo er doppelt vom Bauer e4 und vom Läufer c4 angegriffen, aber auch doppelt vom Springer f6 und von der Dame d8 gedeckt ist. Schwarz eröffnet mit diesem Zuge dem Damenläufer den Ausgang.

7) e4+d5

Am besten! Der Rückzug des Läufers nach d3 hätte das eigene Spiel eingeengt.

7) . . .                      Sc6—a5

Durch diesen Zug greift Schwarz den Läufer c4 an; geht dieser nach b3, so tauscht ihn Schwarz mit Verbesserung seiner Position.

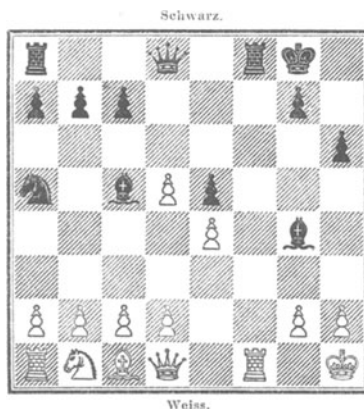
Hätte Schwarz statt dessen den Bauer d5 mit seinem Springer sofort genommen, so hätte der Gegner durch d2—d3 sein Spiel verbessern können.

Weiss.                      Schwarz.

8) Lc4—d3

Kein guter Zug! Der Läufer hindert auf diesem Felde das Aufgehen des Damenbauers und die Entwicklung der Figuren des Damenflügels.

8) . . .                      h7—h6



Schwarz bedroht mit diesem Zuge den weissen Springer.

9) Sg5—e4

Am besten! Wäre der Springer nach h3 gegangen, so hätte ihn Schwarz mit dem Läufer c8 genommen, worauf Weiss, der mit dem Bauer g2 wieder nehmen musste, einen Doppelbauer auf der h-Linie und eine offene Rochadestellung bekommen hätte.

Noch ungünstiger wäre für den Springer das Rückzugsfeld f3 gewesen, worauf Schwarz durch e5—e4 einen Offizier gewonnen hätte.

Weiss.                      Schwarz.  
9) . . .                      Sf6+e4

Hätte Schwarz statt dessen den Läufer c5 aus dem Angriff des Springers e4 gezogen, so hätte er ein Tempo verloren, d. h. seinem Gegner zu einem Zuge Zeit gelassen, durch welchen derselbe sein Spiel hätte verbessern können.

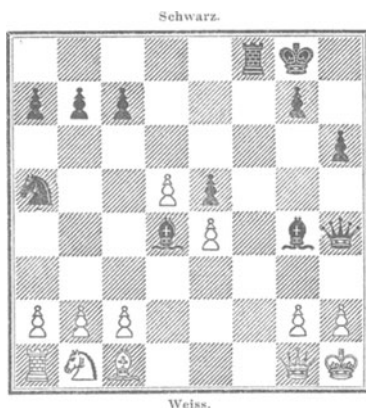
10) Ld3+e4                  f7—f5

Schwarz greift den Königsläufer e4 an und beabsichtigt, wenn derselbe Läufer sich nach f3 oder d3 zurückzieht, durch das Vorrücken des Königsbauers das weisse Spiel noch mehr einzuengen.

11) f2—f3

Ein schlechter Zug! Weiss giebt den angegriffenen Läufer für einen zweiten Bauer preis; es gelingt ihm jedoch nicht, durch dieses Opfer den starken Angriff von Schwarz zu brechen.

11) . . .                      f5+e4  
12) f3+e4                      Lc8—g4



Schwarz greift mit seinem Läufer die weisse Dame an. Nimmt ihn letztere, so schlägt Schwarz mit dem Thurm f8 den Thurm f1 und giebt Mat.

Weiss.                      Schwarz.

13) Dd1—e1

Weiss sichert die Dame. Er thäte jedoch besser, zunächst die Thürme zu tauschen.

13) . . .                      Dd8—h4

Man sieht, dass Schwarz so viel Figuren als möglich zum Angriff heranzieht. Warum Weiss die ungeschützt stehende Dame nicht nehmen darf, ist wohl aus der zum zwölften Zuge von Schwarz gegebenen Bemerkung ersichtlich.

14) d2—d4

Weiss macht einen vergeblichen Versuch, durch ein Bauernopfer seine Figuren zu entwickeln.

14) . . .                      Tf8+f1!

Durch diesen Abtausch wird die Stellung des weissen Königs ihres Schutzes beraubt.

15) De1+f1                  Ta8—f8

Schwarz greift die weisse Dame an und droht durch ihre Wegnahme mat zu setzen.

16) Df1—g1

Weiss entweicht dem Angriff des Thurmes und zieht die Dame auf das einzige Feld, welches ihr übrig geblieben ist. Wäre sie nach d3 oder b5 gegangen, so hätte Schwarz mit der Dame auf e1 Schach gegeben. Weiss hätte dann die Dame nach f1 zurückziehen müssen, worauf Schwarz sie mit Dame oder Thurm geschlagen und mat gesetzt hätte.



Weiss.                      Schwarz.  
 16) . . .                      Lc5+d4



Weiss giebt nun die Partie verloren, da er seine Dame gegen den Angriff des Läufers nicht mehr zu schützen vermag. Denn zöge er

17) Lc1—e3,  
 so würde Schwarz mit  
 17) . . .                      Ld4+c3

antworten und auf

Weiss.                      Schwarz.  
 18) Dg1+e3  
 durch  
 18) . . .                      Tf7—f1!  
 19) De3—g1                      Tf1+g1!  
 20) Kh1+g1                      Dh4+e1 †  
 welche Position das folgende Diagramm veranschaulicht, die Partie beendigen.



<b>St. Amand.</b>	<b>P. Morphy.</b>
Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5
2) Sg1—f3	Sb8—c6
3) Lf1—c4	Lf8—c5
4) c2—c3	

Weiss beabsichtigt im nächsten Zuge d2—d4 zu ziehen und dadurch einen zweiten Bauer in die Mitte des Brettes zu bringen. Da zwei vereinigte Bauern in der Mitte des Brettes, ein sogenanntes Centrum, das Spiel des Gegners sehr einengen, so wird Schwarz darauf bedacht sein müssen, die Bildung oder wenigstens die Behauptung des Centrums zu vereiteln.

### 3. Giuoco piano

Die Benennungen „Giuoco piano“ für das Springerspiel mit dem Zug 4) c2—c3, und „Italienische Partie“, wenn im vierten Zuge d2—d3 oder die Rochade gezogen wird, sind vollkommen grundlos.

Weiss.                      Schwarz.  
 4) . . .                      Sg8—f6

Der beste Vertheidigungszug, der den oben angedeuteten Plan verfolgt.

4) d2—d4

Weiss greift den Läufer c5 und den Bauer e5 an.

5) . . .                      e5+d4

Schwarz thäte schlecht daran, den Läufer zurückzuziehen, da er dadurch

dem Gegner zu einem neuen Angriffs-  
zuge Zeit geben würde.

Weiss.                      Schwarz.

6) c3+d4

Weiss hat nun die Bildung eines  
Centrums erreicht. Indess hätte er  
besser gethan, zunächst e4—e5 zu  
ziehen.

6) . . .                      Lc5—b4!

Ginge statt dessen der Läufer  
auf b6 oder e7 zurück, so würde  
Weiss Zeit haben, sein Centrum zu  
sichern.

7) Le1—d2

Der beste Zug, durch den Weiss  
das Schach deckt. Zöge er statt  
dessen den König, so würde er da-  
mit die Rochade aufgeben. Auf  
7) Sb1—d2 oder c3 würde er den  
Bauer e4 verlieren.

7) . . .                      Lb4+d2!

8) Sb1+d2

Der Springer deckt nun den an-  
gegriffenen Bauer e4.

8) . . .                      d7—d5



Dieser Zug, mit welchem Schwarz  
den Königsläufer und den Königs-

bauer zugleich angreift, muss zur  
Sprengung des weissen Centrums  
führen.

Weiss.                      Schwarz.

9) e4+d5

Am besten!

9) . . .                      Sf6+d5

10) K—                      K—

Für beide Parteien ein guter  
Moment zur Rochade.

11) h2—h3

Mit diesem Zuge will Weiss  
den Läufer c8 von dem Felde  
g4 abhalten, um die Fesselung  
seines Königsspringers zu verhin-  
dern.

11) . . .                      Sd5—f4

Der Springer nimmt eine gute,  
die feindliche Rochade bedrohende  
Stellung ein, aus der er schwer zu  
vertreiben ist.

Ausserdem wird der Bauer d4,  
der nur einmal gedeckt ist, von der  
Dame d8 zum zweiten Male ange-  
griffen.

12) Kg1—h2 (?)

Weiss hätte durch 12) Sd2—b3  
den Bauer d4 decken sollen, da die-  
ser nun verloren geht.

12) . . .                      Sc6+d4

13) Sf3+d4                      Dd8+d4

14) Dd1—c2                      Dd4—d6

Schwarz droht den Bauer h3  
mit dem Springer f4 zu nehmen,  
und gleichzeitig mit der Dame Schach  
zu bieten. Da Weiss darauf seinen  
König sichern müsste und dieser den  
Springer auf h3 wegen des Läufers  
c8 nicht nehmen dürfte, so hätte  
Schwarz damit einen zweiten Bauer  
gewonnen.

15) Kh2—h1                      Dd6—h6



Schwarz beabsichtigt, mit dem Läufer c8 den Bauer h3 zu nehmen, und wenn Weiss mit dem g-Bauer wiedernimmt, diesen mit der Dame zu schlagen und mit letzterer auf g2 Mat zu geben.

Weiss. Schwarz.

16) Dc2—c3

Dieser Zug verhindert den Plan von Schwarz, indem die Dame den Bauer h3 noch einmal deckt.

16) . . . Lc8—f5

Ein Entwicklungszug.

17) Kh1—h2

Ein nutzloser Zug! Besser war Ta1—e1.

17) . . . Ta8—d8



Schwarz droht den Bauer h3 mit dem Läufer und den Springer d2 mit dem Thurme zu schlagen, worauf, wenn die Dame wiedernimmt, Mat in zwei Zügen folgen würde.

Weiss. Schwarz.

18) Ta1—d1

Dieser Zug vereitelt allerdings die eben angedeutete Combination, vermag jedoch entscheidenden Nachtheil nicht mehr abzuwenden.

18) . . . Lf5+ h3

Schwarz opfert nur scheinbar den Läufer, da er durch seinen nächsten Zug die Dame gewinnt.

19) g2+ h3 Td8—d3

20) Dc3+ d3

Weiss ist zu diesem Zuge gezwungen. Nähme der Läufer den Thurm, so würde die schwarze Dame den Bauer h3 mit Schach nehmen und im nächsten Zuge auf g2 Mat geben.

20) . . . Sf4+ d3

21) Lc4+ d3 Dh6—d6!

Schwarz greift den König und den Läufer von Weiss zugleich an.

22) f2—f4 Dd6+ d3

Weiss gibt die Partie auf, da er nicht nur die Dame gegen Thurm und Springer, sondern ausserdem auch noch zwei Bauern verloren hat, also in entscheidendem Nachtheile ist.

Wir wollen an dieser Stelle dem Anfänger den Rath ertheilen, dass er jede Partie nicht nur bis zu einer unter guten Spielern entscheidenden Stellung, sondern bis zur Matposition spiele, damit er ausser dem Anfange und der Mitte der Partie auch das Endspiel kennen lernt.

4. *Gioco piano*

J. Horwitz.	H. Staunton.
Weiss.	Schwarz.
1) <b>e2—e4</b>	<b>e7—e5</b>
2) <b>Sg1—f3</b>	<b>Sb8—c6</b>
3) <b>Lf1—c4</b>	<b>Lf8—c5</b>
4) <b>c2—c3</b>	Sg8—f6
5) d2—d4	e5 + d4

Diese Züge sind aus der vorigen Partie bekannt.

6) e4—e5

Weiss greift den Springer f6 an.

6) . . . d7—d5



Schwarz zieht den angegriffenen Springer nicht zurück, sondern greift den weissen Läufer an, um sich schadlos zu halten.

7) Lc4—b5

Hätte Weiss den Bauer d5 mit dem Bauer e5 en passant geschlagen [7) e5 + d6], so hätte Schwarz mit seiner Dame zu seinem Vortheile wieder genommen. Auf 7) e5 + f6 hätte Schwarz mit 7) . . . d5 + c4 das bessere Spiel erlangt.

7) . . . Sf6—e4

Schwarz rettet nun ebenfalls seinen angegriffenen Springer.

Weiss. Schwarz.

8) c3 + d4 Lc5—b6  
Besser als auf b4 Schach zu bieten.

9) K— K—

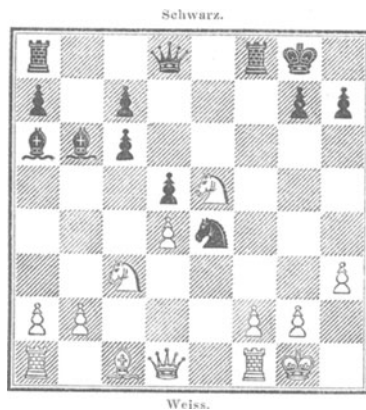
10) h2—h3 f7—f6

Schwarz will durch den Abtausch des f-Bauers gegen den weissen Königsbauer seinem Königsthurme eine offene Linie zum Angriff verschaffen.

11) Sb1—c3 f6 + e5

12) Lb5 + e6 b7 + c6

13) Sf3 + e5 Lc8—a6



Schwarz greift den Thurm f1 an. Zieht Weiss diesen nach e1, so verliert der Bauer f2, der vom Thurm f8 und vom Springer e4 angegriffen ist, seine Deckung.

14) Sc3—e2

Weiss hätte statt dessen den Springer e4 nehmen sollen. Wollte Schwarz dann den Thurm f1 schlagen, so würde Weiss den Springer e4 mit gutem Spiele auf g5 postiren. Nimmt dagegen der Bauer d5 den Springer wieder, so würde nach

15) Dd1—b3! Kg8—h8 der Thurm auf d1 einen guten Platz einnehmen.

Weiss. Schwarz.

14) . . . c6—c5

Schwarz rückt jetzt den vom Springer e5 angegriffenen Bauer vor, um sich durch Abtausch von dem Doppelbauer zu befreien.

15) Lc1—e3

Besser war immer noch 15) d4 + c5.

15) . . . c5 + d4

16) Le3 + d4

Durch diesen Zug verliert Weiss einen Offizier.

16) . . . La6 + e2

Da jetzt die weisse Dame den Läufer e2 nehmen muss, so verliert der Läufer d4 seine Deckung.

Weiss. Schwarz.

17) Dd1 + e2 Lb6 + d4

18) Se5—c6

Der Springer greift Dame und Läufer von Schwarz zugleich an.

18) . . . Dd8—f6

Schwarz sichert die Dame, deckt den Läufer und greift den Springer an.

19) Sc6 + d4 Df6 + d4

20) Ta1—d1 Dd4—c5

21) Td1—c1 Dc5—b6

22) b2—b3 Se4—g3

Der Springer, der von dem Bauer f2 nicht genommen werden kann, greift Dame und Thurm zugleich an. Da also Weiss den Thurm gegen den Springer verliert und mit einem Thurme im Nachtheil bleibt, so giebt er die Partie auf.

### 5. *Gioco piano.*

**Club**            **Dr. Raphaël**  
**zu**                **B. Ballard**  
**Nashville.**    **zu Louisville.**

Correspondenzpartie.

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  |        |

In den letzten beiden Partien geschah 5) d2—d4. Auch der hier gewählte Zug ist gut.

5) . . . d7—d6

Die beste Antwort.

6) b2—b4 Lc5—b6

Weiss. Schwarz.

7) Lc1—b2

Ein schlechter Zug! Der Läufer kommt auf diesem Felde gar nicht zur Thätigkeit.

Zöge Weiss statt dessen 7) a2—a4, so müsste Schwarz mit 7) . . . a7—a6 antworten, da sonst der Läufer b6 durch 8) a4—a5 verloren gehen würde.

7) . . . K—

8) h2—h3 h7—h6

9) K— Kg8—h8

Der Zweck dieses und des nächstfolgenden Zuges von Schwarz erhellt uns aus seinem elften Zuge.

Weiss.	Schwarz.
10) Kg1—h2	Sf6—h7
11) Sf3—g1	f7—f5

Um dem Königsthurm die freie f-Linie zu verschaffen.

12) e4 + f5

Auf 12) f2—f4 kommt Schwarz durch 13) f5 + e4 in Vortheil.

12) . . . Tf8 + f5

13) f2—f3



Weiss kann nicht, wie es in seinem Plan lag, den f-Bauer ebenfalls zwei Schritt ziehen.

13) . . . Dd8—h4

14) g2—g4

Dieser Zug gestattet Schwarz eine schnelle Entscheidung der Partie.

Weiss.	Schwarz.
--------	----------

14) . . . Lb6 + g1!

15) Tf1 + g1

Hätte der König den Läufer genommen, so hätte Schwarz mit seiner Dame auf g3 Schach geboten und im nächsten Zuge den Bauer h3 mit Schach genommen.

15) . . . Sh7—g5

Schwarz droht mit 16) . . . Dh4 + h3 Schachmat.

16) Tg1—g3 Tf5 + f3

Ein scheinbares Opfer.

17) Tg3 + f3 Lc8 + g4

Der Bauer h3 darf den Läufer nicht nehmen, und der zweimal angegriffene Thurm darf sein Feld nicht verlassen, weil sonst die weisse Dame verloren geht.

18) Sb1—d2 Sg5 + f3!

19) Sd2 + f3 Dh4—f2!

Dieser Zug führt zu schnellerer Entscheidung, als 19) . . . Dh4 + h3!

20) Kh2—h1 Lg4 + f3!

Schwarz gewinnt dadurch die Dame und die Partie.

## Evans-Gambit.

### 6.

J. Kollisch.	S. Loyd.
Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5
2) Sg1—f3	Sb8—c6
3) Lf1—c4	Lf8—c5
4) b2—b4	

Diese Eröffnung, welche nach ihrem Erfinder, dem See-Captain W. D. Evans, benannt wird, ist eine im Jahre 1824 erfundene schöne Variante im Springerspiel. Weiss opfert den Bauer b4, um im näch-

sten Zuge c2—c3 zugleich mit dem Angriff auf eine Figur ziehen zu können und dadurch ein für die Bildung des Centrums wichtiges Tempo gewinnen. Ob der Angriff, der dadurch erreicht wird, den Minderbesitz eines Bauers aufwiegt, ist noch nicht entschieden.

Weiss. Schwarz.  
4) . . . **Lc5 + b4**

Schwarz kann mit dem Läufer auch nach b6 gehen, also das Gambit ablehnen, ohne in Nachtheil zu gerathen.

5) c2—c3 Lb4—c5

Lb4—a5 ist der beste Zug. Dagegen ist der Rückzug der Läufer nach d6, e7 oder f8 durchaus zu verwerfen.

6) K

Die beste Fortsetzung des Angriffs auf 5) . . . Lb4—c5.

6) . . . d7—d6

Die allein richtige Vertheidigung!

7) d2—d4 Lc5—b6

Der richtige Zug ist 7) . . . e5 + d4.

8) d4 + e5



Weiss. Schwarz.  
8) . . . Lc8—g4

Auf 8) . . . d6 + e5 kann Weiss durch den Damentausch den Bauer wieder gewinnen. Noch weniger zu empfehlen wäre 8) . . . Sc6 + e5 wegen 9) Sf3 + e5 d6 + e5 10) Lc4 + f7! und Schwarz kann den Läufer nicht schlagen, ohne die Dame zu verlieren.

9) e5 + d6

Schwarz hat also den Bauer schon wieder verloren.

9) . . . Lg4 + f3

Dies ist ebenfalls fehlerhaft!

9) . . . c7 + d6 musste geschehen.

10) Dd1 + f3 Sc6—e5

11) Lc4—b5! c7—c6

12) Df3—g3 Dd8 + d6

13) Lb5—e2

Weiss konnte statt dessen den Bauer g7 nehmen: 13) Dg3 + g7 Dd6—f6 14) Lc1—h6 oder 13) . . . Se5—g6 14) Lb5—c4 Dd6—d7 15) Lc1—g5 und Weiss steht gut.

13) . . . Sg8—e7

14) Kg1—h1

Den Bauer g7 jetzt noch zu nehmen, wäre nicht rätlich, da Schwarz nach der Damenseite rochiren und die offene g-Linie zum Angriffe für seine Thürme benutzen würde.

14) . . . K

15) f2—f4 Se5—g6

16) Sb1—a3 Lb6—c7

17) Sa3—c2 f7—f5

Dieser Zug ist nicht gut, schon deshalb, weil er Weiss er einem Freibauer verhilft.

18) Le2—c4! Kg8—h8

19) e4—e5 Dd6—d8

20) Sc2—d4

Um auf e6 Dame und Thurm von Schwarz anzugreifen.

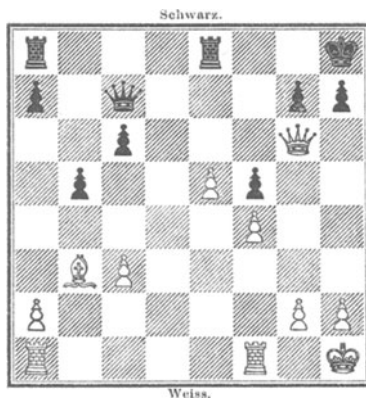
Weiss.	Schwarz.
20) . . .	Dd8—c8
21) Lc1—a3	b7—b5
22) La3+e7	Sg6+e7
23) Sd4—e6	Se7—g6

Auf 23) . . . Tf8—g8 kann Weiss durch 24) Se6+c7 ebenfalls die Qualität gewinnen.

24) Lc4—b3

Wir werden gleich sehen, warum Weiss den Thurm nicht nimmt.

24) . . .	Tf8—e8
25) Se6+c7	De8+c7
26) Dg3+g6	



Und Weiss muss gewinnen, denn nimmt Schwarz die Dame, so folgt 27) Tf1—f3 und das Mat auf h3 ist nicht mehr abzuwenden.

7.

**E. Schalopp.****R.**

Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5
2) Sg1—f3	Sb8—c6
3) Lf1—c4	Lf8—c5
4) b2—b4	Lc5+b4
5) c2—c3	Lb4—c5
6) K—	d7—d6
7) d2—d4	e5+d4
8) c3+d4	Lc5—b6

**Weiss.****Schwarz.**

9) d4—d5  
9) d4—d5, 9) Sb1—c3 und 9) Lc1—b2 sind die besten Angriffszüge.

9) . . . Sc6—e5  
Der richtige Zug ist 9) . . . Sc6—e5 auf alle drei in voriger Anmerkung angegebenen Arten des Angriffs.

10) Sf3+e5	d6+e5
11) Sb1—c3	Sg8—e7

Auf 11) . . . Sg8—f6 würde Weiss durch 12) Lc1—a3 den Gegner an der Rochade hindern.

12) Kg1—h1	K—
13) f2—f4	Lb6—d4
14) Dd1—c2	Kg8—h8

um den f-Bauer ziehen zu können, was gegenwärtig wegen des Abzugschach durch d5—d6 einen Offizier kosten würde.



Weiss.                      Schwarz.

15) f4—f5

Weiss engt durch diesen Zug das schwarze Spiel sehr ein.

15) . . . . . f7—f6

Dieser Zug geschieht, um dem weiteren Vordringen des f-Bauers vorzubeugen.

16) Tf1—f3              c7—c6

17) d5+c6                Se7+c6

18) Tf3—h3              Sc6—a5

19) Lc4—d5              Lc8+f5

Ein Rechenfehler. Schwarz hätte zunächst den Springer c3 nehmen müssen.

20) e4+f5                Ld4+c3

21) Ld5—e6

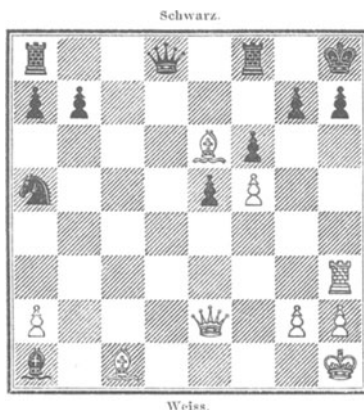
Wenn Weiss statt dessen den Läufer c3 mit Dame oder Thurm nimmt, so bleibt Schwarz durch 21) . . . Dd8+d5 im Mehrbesitz von zwei Bauern.

Mit dem gewählten Zuge giebt Weiss allerdings den Thurm a1 preis, entscheidet jedoch durch die nachfolgende Combination das Spiel zu seinen Gunsten.

21) . . .                Lc3+a1

22) Dc2—e2

Weiss droht, den Thurm auf h7



mit Schach zu opfern und im nächsten Zuge mit der Dame auf h5 Mat zu geben.

Weiss.                      Schwarz.

22) . . .                Dd8—e8

23) De2—g4

Weiss droht von Neuem, den Bauer h7 zu schlagen und dann mit der Dame auf h4 oder h3 das entscheidende Schach zu geben.

23) . . .                Tf8—f7

Schwarz bietet dem Weissen die Qualität an, um für den König das Feld g8 zu gewinnen.

24) Dg4—g6              h7—h6

25) Lc1+h6              Kh8—g8

26) Dg6+g7†.

8.

**B. v. Guretzky-Cornitz.**

**R.**

**Weiss.**

**Schwarz.**

Weiss.

Schwarz.

1) e2—e4

e7—e5

2) Sg1—f3

Sb8—c6

3) Lf1—c4

Lf8—c5

4) b2—b4

Lc5 + b4

5) c2—c3

Lb4—c5

6) K—

Sg8—f6

Auf diese Verteidigung muss Weiss bei richtigem Spiele gewinnen.

7) d2—d4

e5+d4

8) c3+d4

Lc5—b6

9) e4—e5

Die beste Fortsetzung des Angriffs. Geht der Springer f6 nun nach e4, so folgt 10) Tf1—e1; geht er nach g4, so geschieht 10) h2—h3 Sg4—h6 11) d4—d5 mit starkem Angriff.

Weiss.	Schwarz.
9) . . .	d7—d5

Auch dieser Zug, der wohl der beste ist, kann das schwarze Spiel nicht retten.

10) e5 + f6	d6 + c4
11) Tf1—e1 !	Ke8—f8

Schwarz könnte das Schach auch mit dem Läufer auf e6 decken, was aber ebenfalls nicht günstig wäre.

12) Lc1—a3 !	Kf8—g8
13) d4—d5	Sc6—a5
14) La3—e7	Dd8—d7
15) f6 + g7	Kg8 + g7
16) Dd1—d2	

Die Dame droht auf g5 Mat zu geben.

16) . . .	Dd7—g4
-----------	--------

Weiss.	Schwarz.
17) Dd2—e6 !	Kg7—g8
18) Dc3+h8 !	

Durch dieses Opfer erzwingt Weiss das Mat in 3 Zügen.

18) . . .	Kg8+h8
19) Le7+f6 !	Dg4—g7
20) Te1+e8 †	



Auch auf 19) . . . Kh8—g8 wäre 20) Te1—e8 † gefolgt.

## 9.

J. H. Blackburne.

W. Steinitz.

Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5
2) Sg1—f3	Sb8—c6
3) Lf1—c4	Lf8—c5
4) b2—b4	Lc5 + b4
5) c2—c3	Lb4—c5
6) K—	d7—d6
7) d2—d4	e5 + d4
8) c3 + d4	Lc5—b6
9) Lc1—b2	Sc6—a5
10) d4—d5	

Weiss droht mit dem Läufer b2 den Bauer g7 zu schlagen.

Weiss.	Schwarz.
10) . . .	Sg8—e7



Wollte nun Weiss den Bauer g7 nehmen, so würde Schwarz, wie folgt, in Vortheil kommen: 11) Lb2+g7 Th8—g8 12) Lg7—f6 Sa2+c4 13) Dd1—a4! Dd8—d7 14) Da4+c4 Tg8+g2! und Weiss darf den Thurm nicht nehmen wegen 15) Kg1+c2 Dd7—g4! 16) Kg2—h1 Dg4+f3! 17) Kh1—g1 Lc8—h3 etc.

Weiss.	Schwarz.
11) Lc4—d3	K—
12) Sb1—c3	c7—c6

Gewöhnlich wird hier 12) . . . c7—c5 gespielt, um schliesslich das Uebergewicht der Bauern auf der Damenseite zur Geltung zu bringen.

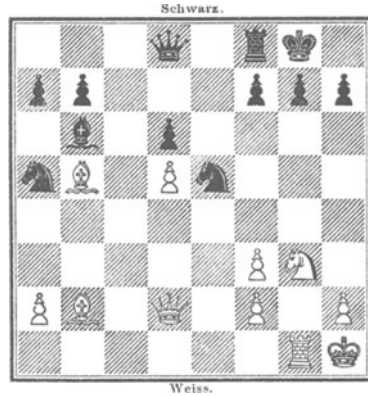
13) Dd1—d2	Se7—g6
14) Sc3—e2	Lc8—g4
15) Se2—g3	Ta8—c8
16) Ta1—c1	Tf8—e8
17) Kg1—h1	c6+d5
18) e4+d5	Lg4+f3

Weiss bekommt zwar dadurch einen Doppelbauer, indess werden zugleich die g-Linie für den Königsthurm und die Felder f5 und h5 für den Springer frei. Schwarz hätte deshalb den Abtausch unterlassen sollen.

19) g2+f3	Tc8+c1
20) Tf1+c1	Sg6—e5
21) Ld3—b5	Te8—f8

Dass Schwarz auf 21) . . . Se5+f3 durch 22) Dd2—c3 in Nachtheil gekommen wäre, ist ersichtlich.

22) Tc1—g1



Schlägt nun Schwarz den Bauer f3, so folgt 23) Sg3—f5.

Nimmt Schwarz darauf die Dame, so ist er in zwei Zügen mat, nimmt er den Thurm, so gewinnt 24) Dd2—h6.

Weiss.	Schwarz.
22) . . .	f7—f6
23) Sg3—f5	g7—g6

Auf 23) . . . Tf8—f7 würde 24) Sf5—h6!, auf 23) . . . Se5—g6 24) h2—h4 und 25) h4—h5 folgen.

24) Dd2—h6	Tf8—f7
25) Lb2+c5	

Weiss bereilt den Angriff. f3—f4 war der richtige Zug.

25) . . .	f6+e5
26) Tg1+g6!	h7+g6
27) Dh6+g6!	Kg8—f8
28) Dg6—h6!	Kf8—g8
29) Dh6—g6!	Kg8—f8
30) Dg6—h6!	

und Weiss macht remis durch ewiges Schach.

10.

**A. de Rivière.****P. Journaud.**

Weiss.

Schwarz.

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 1) <b>e2—e4</b>  | <b>e7—e5</b>   |
| 2) <b>Sg1—f3</b> | <b>Sb8—c6</b>  |
| 3) <b>Lf1—c4</b> | <b>Lf8—c5</b>  |
| 4) <b>b2—b4</b>  | <b>Lc5+ b4</b> |
| 5) c2—c3         | Lb4—a5         |
| 6) d2—d4         |                |

Auf 5) . . . Lb4—a5 ist 6) d2—d4 die stärkste Fortsetzung des Angriffs. Rochirt Weiss dagegen, so zieht Schwarz 6) . . . Sg8—f6 und rochirt ebenfalls.

- |          |        |
|----------|--------|
| 6) . . . | e5+d4  |
| 7) K—    | Sg8—f6 |

Dieser Zug von Schwarz ist nicht gut. Besser ist 7) . . . La5—b6, und vielleicht am besten d4+c3.

- 8) Lc1—a3

Rückt Weiss den Königsbauer vor, so bekommt Schwarz durch 8) . . . d7—d5 ein gutes Spiel.

- 8) . . . d7—d6

Schwarz hat keinen bessern Zug.



Weiss.

Schwarz.

- 9) e4—e5      d6+c5

Schwarz hat eine schwache Verteidigung gewählt, indess behält Weiss auch auf andere Züge das bessere Spiel.

Weiss.

Schwarz.

- |                             |        |
|-----------------------------|--------|
| 10) Dd1—b3                  |        |
| Weiss droht Mat in 2 Zügen. |        |
| 10) . . .                   | Dd8—d7 |
| 11) Tf1—e1                  | e5—e4  |
| 12) Sb1—d2                  | La5+c3 |
| 13) Sd2+e4                  |        |

Weiss gibt die Qualität, um einen schnell entscheidenden Angriff zu erlangen.

- |            |        |
|------------|--------|
| 13) . . .  | Lc3+e1 |
| 14) Ta1+c1 | Ke8—d8 |
| 15) Se4—g5 | Sc6—a5 |

Schwarz ist mit dem unvermeidlichen Verluste der eigenen Dame bedroht und greift deshalb die feindliche an.

- 16) Sf3—e5

Ein schöner Zug, der das Mat einleitet.

- 16) . . . Sa5+b3



Weiss kündigt Mat in vier Zügen an.

- |     |         |          |
|-----|---------|----------|
|     | Weiss.  | Schwarz. |
| 17) | Se5+f7! | Dd7+f7   |

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
|     | Weiss.   | Schwarz. |
| 18) | Sg5+f7!  | Kd8-d7   |
| 19) | Lc4-b5!  | c7-c6    |
| 20) | Te1-e7†. |          |

11. *Verlang*

A. Anderssen. G. R. Neumann.

- |    |        |          |
|----|--------|----------|
|    | Weiss. | Schwarz. |
| 1) | e2-e4  | e7-e5    |
| 2) | Sg1-f3 | Sb8-c6   |
| 3) | Lf1-c4 | Lf8-c5   |
| 4) | b2-b4  | Lc5+b4   |
| 5) | c2-c3  | Lb4-a5   |
| 6) | d2-d4  | e5+d4    |
| 7) | K-     | d4+c3    |

Es scheint das beste für Schwarz, auch den dritten Bauer zu nehmen. Der Angriff wird kaum stärker, als wenn Schwarz sich bei La5-b6 mit nur einem Bauer mehr begnügt.

- 12) e4-e5 Sf6-e4 13) Dc3-b2  
zum Vortheile für Weiss.

- |     |              |                |
|-----|--------------|----------------|
|     | Weiss.       | Schwarz.       |
| 9)  | e4-e5        | Df6-g6         |
| 10) | Tf1-e1 d7-d6 | 11) Sf3+e5     |
| 12) | Db3-a4!      | den Läufer a5. |
| 10) | Sb1+c3       | Sg8-e7         |

Am besten! 10) . . . La5+c3 und 10) . . . b7-b5 hat sich als ungünstig herausgestellt.

11) Tf1-e1  
Gewöhnlich wird hier der Angriff mit 11) Sc3-e2 fortgesetzt.

11) . . . Ta8-b8  
Um mit 12) . . . b7-b5 einen Gegenangriff einzuleiten.

- 12) Sf3-h4 Dg6-h5  
13) Te1-e4

Weiss droht mit Lc4-e2 die schwarze Dame zu erobern.

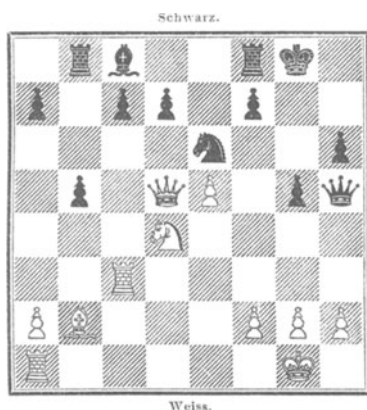
- 13) . . . g7-g5  
14) Sh4-f3 h7-h6  
15) Lc1-b2 b7-b5  
16) Lc4-d5

Der Läufer steht hier schlecht; besser wäre für ihn das Feld e2.

- 16) . . . Sc6-d8  
17) Te4-e3 La5+c3  
18) Te3+c3 Se7+d5  
19) Db3+d5 Sd8-e6  
20) Sf3-d4 K-



- 8) Dd1-b3 Dd8-f6  
Auf 8) . . . Dd8-e7 folgt  
9) Sb1+c3 La5+c3 10) Db3+c3 Sg8-f6 11) Lc1-a3 d7-d6

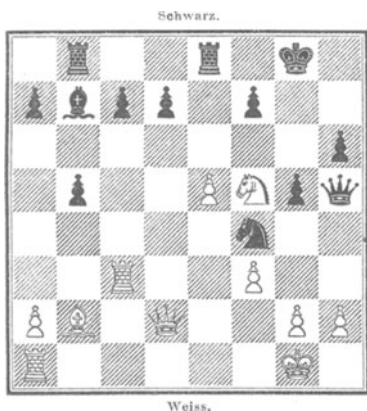


Die Rochade sieht gewagt aus,  
ist aber wohl ganz sicher.

- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 21) Sd4—f5 | Se6—f4   |
| 22) Dd5—d2 | Lc8—b7   |

Hätte sich Schwarz verleiten lassen durch 22) . . . Sf4—e2! 23) Kg1—h1 Se2 + c3 die Qualität zu gewinnen, so hätte Weiss mit 23) Dd2 + c3 einen unwiderstehlichen Angriff erlangt.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 23) f2—f3 | Tf8—e8 |
|-----------|--------|



Wollte nun Weiss den Bauer c7 mit dem Thurme nehmen, so würde Schwarz mit 24) . . . Lb7 + f3

25) g2 + f3 Dh5 + f3 die Partie sehr schnell gewinnen.

- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 24) Sf5—g3 | Dh5—g6   |
| 25) Kg1—h1 |          |

Der Bauer c7 konnte auch jetzt nicht genommen werden wegen 25) . . . Dg6—b6!

- |              |         |
|--------------|---------|
| 25) . . .    | d7—d6   |
| 26) Tc3 + c7 | d6 + c5 |
| 27) Ta1—d1   | g5—g4   |



- 28) Lb2 + e5

Anstatt sich völlig auf die Defensiveweise zu verlassen, entschliesst sich Weiss zu einer Opfercombination.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 28) . . .    | Sf4 + g2 |
| 29) Tc7 + b7 | Tb8 + b7 |
| 30) Dd2 + g2 | Te8 + c5 |
| 31) f3—f4    | Te5—e7   |
| 32) f4—f5    | Dg6—f6   |
| 33) h2—h3    |          |

Weiss will die g-Linie zum Angriff auf den schwarzen König öffnen.

- |            |         |
|------------|---------|
| 33) . . .  | g4 + h3 |
| 34) Dg2—f3 | Tb7—d7  |
| 35) Td1—f1 | Df6—g5  |
| 36) Tf1—g1 | h3—h2   |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
37) Tg1—g2		38) Sg3—e2	Te7+e2
Auf 37) Kh1+h2 folgt 37)		39) Tg2+e2	
. . . Dg5—h4! 38) Kh2—g2		Auf 39) Tg2+g5! h6+g5	
Td7—d2! 39) Kg2—f1 Dh4—		40) Df3—f1 gewinnt Schwarz in	
h3! etc.		wenigen Zügen.	
37) . . .	Td7—d2	39) . . .	Dg5—g1†.

### Springerspiele mit Läuferangriff. *Spanische Partie*

12.

P. Morphy.	Club zu Boston.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5	+f7! Ke8—e7 11) Dd1+d8! Ke7	
2) Sg1—f3	Sb8—c6	+d8 ausser dem Bauer f7 noch ein	
3) Lf1—b5		Tempo, indem der König von Schwarz	
		zwei Züge thun muss, um von e8	
		nach d8 zu gelangen.	
		Weiss.	Schwarz.
		9) Lb3—d5	Lc8—b7
		10) Lc1—g5	f7—f6
		11) e5+f6	Sg8+f6
		12) K—	De7—d7
Dieser Läuferzug, die angebliche		Schwarz konnte hier nach der	
„Spanische Partie“, hat nicht blos		Damenseite rochiren; Weiss hätte	
den Zweck der Spielentwicklung wie		jedoch sofort durch a2—a4 den An-	
3) Lf1—c4, sondern er droht so-		griff eingeleitet.	
fort dem Bauer e5 die Deckung		13) Lg5+f6	g7+f6
durch den Springer c6 zu entziehen.		Schwarz hofft, bei Gelegenheit	
Diese Eröffnung ist meistens minder		noch die offene g-Linie zum Gegen-	
lebhaft, aber höchst solide.		angriff benutzen zu können.	
3) . . .	a7—a6	14) Sf3—d4	
4) Lb5—a4	b7—b5	Weiss droht mit der Dame auf	
Dieses sofortige Zurückdrängen		h5 Schach zu geben und hindert zu-	
des weissen Läufers ist nicht rathsam.		gleich die Rochade nach der Damen-	
5) La4—b3	Lf8—c5	seite. Denn fände diese statt, so	
6) c2—c3	d7—d6	würde Weiss durch 15) Ld5—e6	
7) d2—d4	Lc5—b6	die Dame erobern.	
Besser wäre jedenfalls 7) . . .		14) . . .	Lb6+d4
e5+d4.		15) Dd1—h5!	Ke8—d8
8) d4+e5	Dd8—e7	16) c3+d4	Kd8—c8
Nimmt Schwarz den Bauer mit		17) Tf1—c1	Sc6+d4
dem Bauer wieder, so tauscht Weiss		18) Ld5+b7!	Ke8+b7
die Damen und gewinnt bei 9) . . .			
Sc6+d8 den Bauer e5, bei 9) . . .			
Ke8+d8 den Bauer f7. Zieht Schwarz			
8) . . . Sc6+e5, so gewinnt Weiss			
durch 9) Sf3+e5 d6+e5 10) Lb3			

Weiss.                      Schwarz.  
 19) Dh5—d5!      Sd4—c6  
 20) a2—a4

Weiss bestrebt sich, seinen Damenthurm ohne Zeitverlust in Thätigkeit zu setzen. Es droht 21) a4+b5 a6+b5 22) Dd5+b5! Kb7—c8 23) Ta1+a8! 24) Ta8+b8†.

20) . . .                      Kb7—b6

Schlägt Schwarz den Bauer, so nimmt Weiss mit dem Thurm a1 wieder. Zieht dann Schwarz, um dem Zuge Ta4—b4! vorzubeugen, a6—a5, so gewinnt Weiss durch Dd5—b5! den Springer c6.

21) a4—a5!



Weiss.                      Schwarz.  
 21) . . .                      Kb6—b7  
 Schwarz darf den Bauer a5 nicht mit dem Springer schlagen, weil Weiss 22) Dd5—d4! ziehen würde. Ginge darauf der König, so würde der Thurm a1 den Springer a5 nehmen; geschähe 22) . . . c7—c5, so würde 23) Tc1+c5 Sa5—c6 24) Tc5+b5!! Kb6+b5 25) Sb1—c3† oder 24) . . . Kb6—c7 25) Dd4—b6! Kc7—c8 26) Ta1+a6 Ta8+a6 27) Db6+a6! Kc8—d8 28) Tb5—b6 folgen.

22) Ta1—a3

und Weiss gewinnt. Der Thurm a3 droht auf c3 den Angriff auf den Springer c6 zu verstärken. Geschieht, um dieses zu hindern, 22) . . . b5—b4, es folgt 23) Ta3—b3 nebst 24) Tb3+b4! und Offiziergewinn. Spielt Schwarz im 22. Zuge einen seiner Thürme nach e8 oder g8, um auf e5 oder g5 die feindliche Dame anzugreifen, so zieht Weiss zunächst 23) f2—f4.

## 13.

**A. Anderssen.**                      **L. Paulsen.**

Weiss.                      Schwarz.  
 1) e2—e4                      e7—e5  
 2) Sg1—f3                      Sb8—c6  
 3) Lf1—b5                      Sg8—f6  
 4) d2—d3                      d7—d6  
 5) Lb5+c6!

Auf d7—d6 ist der sofortige Abtausch die stärkste Fortsetzung

Neumann, Leitfaden. 3. Aufl.

des Angriffs, da auf andere Züge Lc8—d7 geschehen würde.

Weiss.                      Schwarz.  
 5) . . .                      b7+c6  
 6) h2—h3                      g7—g6  
 7) Sb1—c3                      Lf8—g7  
 8) K—                      K—  
 9) Sc3—e2

Der Springer soll auf g3 postirt



und von dort aus zum Angriff verwendet werden.

Weiss.                      Schwarz.

9) . . .                      c6—c5

Dieser Zug geschieht, um dem Zuge d3—d4 vorzubeugen.

10) Se2—g3                Lc8—b7

Der Läufer ist auf diesem Felde nicht sehr wirksam, weil er durch den genügend gedeckten Bauer e4 gehindert ist.

11) Tf1—e1                Sf6—d7

12) Ta1—b1

Um durch b2—b4 die feindliche Bauernstellung zu durchbrechen.

12) . . .                      f7—f5

13) b2—b4                      f5+e4

14) d3+e4                      c5+b4

15) Tb1+b4                      Sd7—b6

Dieser Zug ist sehr schwach. Der Springer hat auf b6 keinen andern Zweck, als den Läufer b7 gegen den Thurm b4 zu vertheidigen. Uebrigens kommt der Springer selbst bald in Verlegenheit.

16) Tb4—b3                      Dd8—e7

17) a2—a4                      a7—a5

18) Lc1—e3                      Ta8—a6

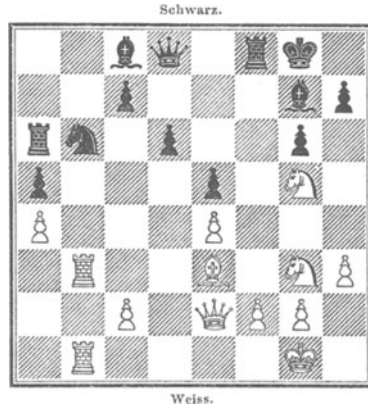
19) Dd1—e2                      Lb7—c8

Schwarz zieht den Läufer zurück, um den Springer b6 frei zu machen. Man vergleiche die Anmerkung zum 10. Zuge von Schwarz.

20) Te1—b1                      De7—d8

21) Sf3—g5

Eine Falle! Weiss droht 22) Le3+b6, um auf 22) . . . Dd8+g5 durch 23) Lb6+c7 einen Bauer, auf 22) . . . c7+b6 durch 23) De2—c4! Kg8—h8 24) Sg5—f7! Tf8+f7 25) Dc4+f7 die Qualität zu gewinnen.



Weiss.                      Schwarz.

21) . . .                      Dd8—e7

22) Sg5—f3

Da Schwarz den richtigen Gegenzug macht, so geht der Springer auf seinen alten Posten zurück, und die Situation ist nach

22) . . .                      De7—d8

unverändert geblieben.

23) h3—h4                      Kg8—h8

Schwarz durfte in den letzten Zügen den Bauer a4 nicht schlagen, weil der Springer durch De2—c4! erobert worden wäre. Da Schwarz jetzt diesem Schachbieten vorbeugt, so zieht Weiss zur Deckung des Bauers:

24) Tb3—a3                      Ta6—a8

25) h4—h5                      Lc8—a6

26) De2—e1                      Sb6—c4

27) Ta3—b3                      Dd8—d7

28) h5+g6                      h7+g6

29) Le3—g5                      Dd7+a4

Durch das Schlagen dieses Bauers verliert Schwarz ein Tempo, welches von Weiss geschickt zum Angriff benutzt wird.

30) Sf3—h4                      Da4—e8

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
31) Sg3—f1		36) Sg6+f8	Kg8+f8
Um dem Thurme b3 Platz zu machen.		37) Tg3+g5	Kf8—e7
31) . . .	a5—a4	38) Sf1—e3	Ke7—d7
32) Tb3—h3	Kh8—g8	39) Tg5—g3	
Weiss drohte durch 33) Sh4—g6 !! einen Bauer und die Qualität zu gewinnen.		Zum indirecten Angriff auf den Bauer a3.	
33) Th3—g3	a4—a3	39) . . .	c7—c6
34) Tb1—a1	Lg7—f6	40) Se3+c4	La6+c4
Ein entscheidender Fehler!		41) De1—c3	d6—d5
35) Sh4+g6	Lf6+g5	42) Ta1+a3	
Die Dame darf den Springer g6 nicht schlagen, weil sie durch 36) Lg5+f6 verloren gehen würde.		Schwarz gibt die Partie auf, da er den Bauer a3, der seine letzte Hoffnung war, verloren hat und nun dem Uebergewicht der weissen Steine erliegen muss.	

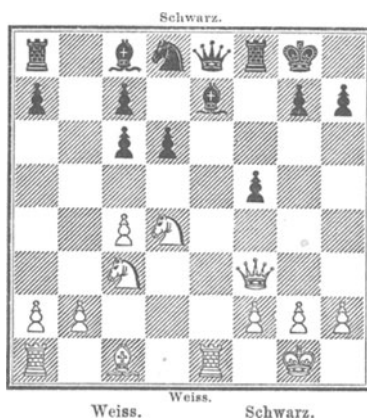
## 14.

Dr. v. d. Linde.	Dr. B—k.
Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5
2) Sg1—f3	Sb8—c6
3) Lf1—b5	Sg8—f6
4) K—	Sf6+e4
Hier geschieht auch häufig 4) . . . Lf8—e7.	

5) d2—d4	Lf8—e7
6) Dd1—e2	Se4—d6
7) Lb5+c6	b7+c6
Schwarz macht den richtigen Platz für seinen Sd5 frei.	

8) d4+e5	Sd5—b7
9) c2—c4	K—
10) Sb1—c3	f7—f5
11) e5—e6	d7—d6
12) Tf1—e1	Dd8—e8
13) Sf3—d4	Sb7—d8
14) De2—f3	Le7—f6
15) e6—e7	Lf6+e7

Weiss opfert einen Bauer, um den Angriff festzuhalten. Wollte Schwarz den Sd4 schlagen, so würde er durch e7+f8 (wird Dame und giebt Schach) die Qualität verlieren.



16) Lc1—g5

Der Angriff 16) Sc3—d5 (mit Bedrohung von c7 und e7) c6+d5

17) Df3+d5 gegen Kg8 und Ta8, sieht wohl verlockend aus, kann aber mit 17) . . . Sd8—e6 18) Sd4+e6 Lc8+e6 19) Dd5+e6! Tf8—f7 abgeschlagen werden.

Weiss.	Schwarz.
16) . . .	Tf8—f7
17) Df3—e3	Kg8—f8
18) Te1—e2	h7—h6

Der einzige Zug, um nicht den Le7 zu verlieren.

19) Ta1—e1	h6+g5
20) De3+g5	De8—d7

Dg5 konnte ohne Mat nicht genommen werden. Schwarz bekommt keine Gelegenheit zur Entwicklung seiner Figuren.

21) Dg5—g6	Le7—f6
22) Sd4+f5	

Weiss kann zwar mit 22) Te2—e8! gegen zwei Thürme die schwarze Dame gewinnen, dies wäre aber ein nachtheiliger Tausch. Die schwarze Dame kann ohne Mat den Sf5 nicht schlagen.

Weiss.	Schwarz.
22) . . .	Lf6+c3

Abtauschen ist rathsam, wenn man materiell im Vorthail ist.

23) b2+c3	Lc8—a6
-----------	--------

Schwarz ist vollständig eingengt geblieben. Sf5 kann noch immer nicht ohne Mat genommen werden.

24) Sf5+g7	
------------	--

und Schwarz giebt die unhaltbare Partie auf. Auf 23) . . . Tf7+g7 folgt in zwei Zügen Mat; Schwarz kann blos Verzögerungszüge machen.

### Zweispringerspiel im Nachzuge.

15.

v. d. Lasa.

C. Mayet.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5
2) Sg1—f3	Sb8—c6
3) Lf1—c4	Sg8—f6

Dieser Zug ist nicht so gut wie 3) . . . Lf8—c5, weil Weiss bei richtigem Spiel mindestens einen Bauer gewinnt.

4) Sf3—g5	d7—d5
5) e4+d5	Sf6+d5

Besser ist 5) , . . . Sc6—a5, wodurch Schwarz für einen Bauer den Angriff bekommt.

6) Sg5+f7	
-----------	--

Weiss opfert den Springer, um den feindlichen König aus seinem

Spiele zu reißen und durch Angriffe auf ihn sich entscheidenden Vorthail zu verschaffen.

6) . . .	Ke8+f7
----------	--------

7) Dd1—f3!	
------------	--

Weiss greift durch dieses Schach den Springer d5 zum zweiten Male an, der nicht anders gedeckt werden kann, als durch

7) . . .	Kf7—e6
----------	--------

8) Sb1—c3	
-----------	--

Schwarz muss nun auf eine dritte Deckung des Springers d5 bedacht sein.

8) . . .	Sc6—e7
----------	--------

9) d2—d4	
----------	--

Nimmt Schwarz diesen Bauer, so giebt Weiss mit der Dame auf e4 Schach und nöthigt dadurch den feindlichen König, von der Deckung des Springers d5 abzustehen oder ihm die Deckung durch die Dame zu entziehen.

Weiss. Schwarz.

9) . . . b7—b5

Schwarz zieht durch dieses Bauernopfer einen Offizier von dem Angriff auf den Springer d5 ab und gewinnt ein Tempo zur Deckung desselben.

10) Sc3+b5

Um die Fesselung des Springers d5 aufrecht zu erhalten, nimmt Weiss nicht mit dem Läufer.

10) . . . c7—c6

11) Sb5—c3 Dd8—b6

12) d4+e5

Weiss hat jetzt für den geopfertem Offizier drei Bauern erobert.

12) . . . Lc8—b7

Schwarz würde schlecht daran thun, den Bauer e5 mit dem König zu nehmen, da er von demselben gegen den Angriff der feindlichen Figuren einigermaßen geschützt wird.

13) Sc3—e4 Dd6—b4!

Schwarz greift durch dieses Schach zugleich den Läufer c4 an.

14) Lc1—d2

Weiss könnte das Schach und den Läufer c4 zugleich durch den Springer auf d2 oder durch die Dame auf c3 decken, würde aber im ersten Falle die Entwicklung des Läufers c1 hindern, im zweiten dem Gegner zum Damentausch Gelegenheit geben,

wodurch der Angriff sofort gebrochen würde.

Durch die Annahme des Opfers des Läufers c4 aber nimmt die schwarze Dame ein Feld ein, auf welchem sie in den nächsten Zügen erobert wird.



Weiss. Schwarz.

14) . . . Db4+c4

15) Df3—g4! Ke6+e5

Weicht der König nach f7 aus, so würde 16) Se4—d6! Kf7—g8 17) Dg4—e6+ folgen; deckt Schwarz das Schach durch 15) . . . Se7—f5, so gewinnt Weiss durch 16) Se4—g5! die Dame.

16) f2—f4! Ke5—d4

Nimmt Schwarz mit seinem König den Springer e4, so rochirt Weiss nach der Damenseite und setzt mit den beiden Thürmen in wenigen Zügen mat.

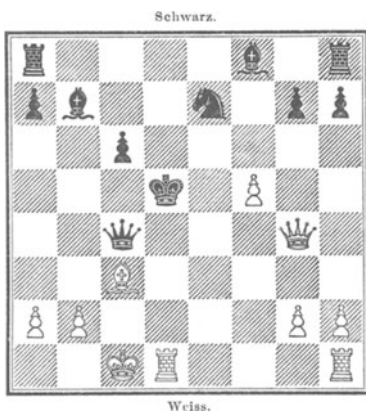
17) c2—c3! Sd5+c3

Geht der König nach d3, so gewinnt Weiss durch 18) Dg4—e2!

18) Ld2+c3! Kd4+e4

19) f4—f5! Ke4—d5

Weiss.                      Schwarz.  
20)  $K \text{---} c1!$



Man achte auf die Stellung nach der langen Rochade.

20) . . .                       $Kd5 \text{---} c5$   
21)  $b2 \text{---} b4!$                  $Kc5 \text{---} b5$

Ginge der König nach b6, so würde er von der Deckung der Dame ablassen, wozu er nun durch

Weiss.                      Schwarz.  
22)  $a2 \text{---} a4!$   
gezwungen wird.

22) . . .                       $Kb5 \text{+} a4$   
Durch 22) . . .  $Kb5 \text{---} b6$  würde Schwarz die Partie länger hinhalten können.

23)  $Dg4 \text{+} c4$                  $Se7 \text{---} d5$

24)  $Kc1 \text{---} b2$

Weiss droht mit dem Thurm mat zu setzen, was Schwarz nur noch durch

24) . . .                       $Sd5 \text{+} c3$   
um einen Zug aufhalten kann.

25)  $Td1 \text{---} a1!$                  $Sc3 \text{---} a2$

26)  $Ta1 \text{+} a2 \dagger$

16.

**C. Mayet.**                      **M. Lange.**

Weiss.                      Schwarz.

1)  $e2 \text{---} e4$                        $e7 \text{---} e5$

2)  $Sg1 \text{---} f3$                        $Sb8 \text{---} c6$

3)  $Lf1 \text{---} c4$                        $Sg8 \text{---} f6$

4)  $Sf3 \text{---} g5$                        $d7 \text{---} d5$

5)  $e4 \text{+} d5$                        $Sc6 \text{---} a5$

6)  $Lc4 \text{---} b5!$                        $c7 \text{---} c6$

7)  $d5 \text{+} c6$                        $b7 \text{+} c6$

8)  $Lb5 \text{---} a4$

Weit besser ist 8)  $Lb5 \text{---} e2$ .

8) . . .                       $h7 \text{---} h6$

9)  $Sg5 \text{---} f3$                        $e5 \text{---} e4$

10)  $Dd1 \text{---} e2$                        $Lf8 \text{---} c5$

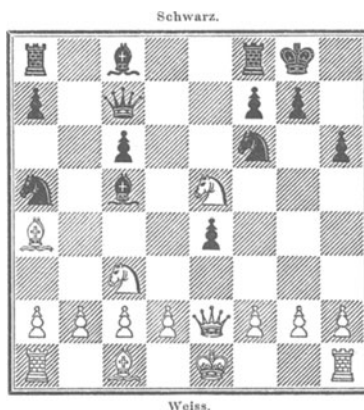
11)  $Sb1 \text{---} c3$                        $K \text{---}$

12)  $Sf3 \text{---} e5$

Nimmt Weiss den Bauer e4 mit dem Damenspringer, so gewinnt

Schwarz durch 12) . . .  $Sf6 \text{+} e4$   
13)  $De2 \text{+} e4$   $Tf8 \text{---} e8$  14)  $Sf3 \text{---} e5$   $f7 \text{---} f6$  einen Offizier.

Weiss.                      Schwarz.  
12) . . .                       $Dd8 \text{---} c7$



Weiss.

Schwarz.

13) Se5—c4 Lc8—g4

Ein guter Zug! Weiss muss mit der Dame nach f1 gehen, wodurch er an der Rochade gehindert wird.

14) De2—f1

Zöge Weiss statt dessen den f-Bauer zwischen die Dame und den Läufer g4, so würde Schwarz durch 14) . . . e4+f3 15) g2+f3 Sa5+c4 in entscheidenden Vortheil kommen.

14) . . . Ta8—d8

15) h2—h3 Lg4—e6

16) Sc4—e3 Tf8—e8

17) La4—b3 Le6—d5

Schwarz wünscht den Abtausch des Läufers, um seine Bauern zu verbinden.

18) Df1—e2 Te8—e5

Schwarz zieht den Thurm auf dieses Feld, um den Springer f6 über h5 nach f4 zum Angriff auf die feindliche Dame bringen zu können.

19) Se3—g4

Um den drohenden Springer zum Abtausch zu nöthigen und die offene Thurmlinie möglichenfalls zum Angriff auf die Rochadestellung zu bekommen.

19) . . . Sf6+g4

20) h3+g4 Sa5+b3

21) a2+b3 e4—e3

Schwarz opfert den Bauer, um die Entwicklung des weissen Damenläufers zu verhindern.

Weiss.

Schwarz.

22) d2+e3

Weiss hätte mit dem f-Bauer nehmen müssen, um den vom Läufer d5 angegriffenen Bauer g2 durch die Dame zu decken.

22) . . . Ld5+g2

23) Th1—g1 Lg2—d5

24) Ta1—a4 Te5—e6

Der Thurm geht einen Schritt zurück, um die Dame nach h2 zu lassen.

25) g4—g5

Weiss thäte besser, zunächst den Läufer d5 mit dem Springer zu nehmen.

25) . . . Dc7—h2

26) De2—f1

Zieht Weiss 26) Ta4—g4, so verliert er durch 26) . . . h6—h5 27) Tg4—g3 Lc5—d6 die Qualität.

26) . . . Ld5—f3

27) Ta4—a1

Auf 27) Lc1—d2 würde folgen: 27) . . . Te6—d6 28) Sc3—b1 Lc5+e3 mit entscheidendem Vortheil für Schwarz.

28) . . . Te6—d6

Weiss giebt die Partie auf, da er das auf d1 drohende Mat nur mit grossem Verlust decken kann.

**P. Morphy.****Dominguez.**

Weiss.

Schwarz.

- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| 1) <b>e2 — e4</b>  | <b>e7 — e5</b>  |
| 2) <b>Sg1 — f3</b> | <b>Sb8 — c6</b> |
| 3) <b>Lf1 — c4</b> | <b>Sg8 — f6</b> |
| 4) <b>d2 — d4</b>  |                 |

Dieser Zug ist nicht so stark  
wie 4) Sf3—g5.

- |          |         |
|----------|---------|
| 4) . . . | e5 + d4 |
| 5) K     |         |

Besser als den Bauer d4 zu  
nehmen, da Schwarz diesen nicht  
behaupten kann.

- |          |        |
|----------|--------|
| 5) . . . | Lf8—c5 |
|----------|--------|

Besser hätte Schwarz gethan,  
den Bauer e4 mit dem Springer zu  
schlagen, da die Fortsetzung 6) Tf1  
—e1 d7—d5 7) Lc4+d5 Dd8+d5  
8) Sb1—c3 ein gleiches Spiel giebt.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 6) e4—e5  | Sf6—e4 |
| 7) Lc4—d5 | f7—f5  |
| 8) e5+f6  |        |



Hier hat man ein Beispiel vom  
en-passant-Schlagen.

Weiss.

Schwarz.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 8) . . .    | Se4+f6 |
| 9) Lc1—g5   | Lc5—e7 |
| 10) Lg5+f6  | Le7+f6 |
| 11) Tf1—e1! | Sc6—e7 |
| 12) Sf3—e5  |        |

Weiss beabsichtigt mit der Dame  
auf h5 Schach zu geben und dann  
auf g7—g6 mit Se5 + g6 fortzu-  
fahren.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 12) . . . | Lf6+e5 |
|-----------|--------|

Nimmt Schwarz den Läufer d5  
mit dem Springer, so verliert er  
durch 13) Se5—c6! die Dame.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 13) Dd1—h5! | g7—g6  |
| 14) Dh5+e5  | Th8—f8 |
| 15) Sb1—d2  | c7—c6  |

Schwarz hätte besser gethan,  
durch 15) . . . d7—d6 die Dame  
zu vertreiben.

- |            |  |
|------------|--|
| 16) Sd2—c4 |  |
|------------|--|

Nimmt nun Schwarz den Läu-  
fer d5, so giebt der Springer auf  
d6 Mat.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 16) . . .   | d7—d6  |
| 17) Sc4+d6! | Ke8—d7 |
| 18) Ld5—e6! | Kd7—c7 |
| 19) Sd6+c8! | Dd8—d6 |

Der einzige Zug!

- |              |  |
|--------------|--|
| 20) De5+d6†. |  |
|--------------|--|

## Springerspiele mit Centrumangriff. *Schottische Partie*

18.

**L. Paulsen.**      **Dr. E. v. Schmidt.**

Weiss.

Schwarz.

- 1) **e2—e4**      **e7—e5**  
 2) **Sg1—f3**      **Sb8—c6**  
 3) **d2—d4**

Auch diese Fortsetzung des Angriffs, die sogenannte „Schottische Partie“, ist gut.

- 3) . . .      e5 + d4  
 4) Sf3 + d4

Weiss kann hier auch mit 4) Lf1—c4 fortfahren und dem Gegner Zeit lassen, den Bauer d4 zu decken („Schottisches Gambit“), worauf Weiss zu starken Angriffen Gelegenheit hat.

- 4) . . .      Lf8—c5  
 5) Lc1—e3      Dd8—f6  
 6) c2—c3      Sg8—e7  
 7) Lf1—e2      d7—d5  
 8) Le2—f3      Sc6 + d4  
 9) c3 + d4      Lc5—b4 ♚  
 10) Sb1—c3      d5 + e4  
 11) Lf3 + e4      K—  
 12) K—      Lb4—d6  
 13) Dd1—d2      Se7—f5  
 14) Ta1—d1      Df6—h4  
 15) g2—g3      Dh4—h5  
 16) Le4—g2      Tf8—e8  
 17) Le3—f4      c7—c6  
 18) Sc3—e4      Ld6 + f4  
 19) Dd2 + f4      Lc8—e6  
 20) Se4—g5

Der Gabelangriff 20) g3 — g4 führt nicht zum Gewinn eines Offiziers, weil Schwarz 20) . . . Dd5—h4 ziehen würde, worauf Weiss den Springer mit dem Bauer nicht schla-

gen könnte, ohne die Dame zu verlieren.

- Weiss.      Schwarz.  
 20) . . .      Sf5—h6



- 21) Sg5 + e6      Te8 + e6  
 22) d4—d5

Auf diese Weise wird Weiss den isolierten Bauer, der eine Schwäche seines Spieles war, mit Vortheil los.

- 22) . . .      c6 + d5  
 23) Td1 + d5      Dh5—e2  
 24) Df4—d4

Nicht nur zur Deckung des Bauers b2, sondern hauptsächlich zur Verstärkung des Angriffs auf der d-Linie.

- 24) . . .      Ta8—e8  
 25) Td5—d7      Te6—a6  
 26) Lg2—d5

Dieser Zug geschieht, um den Bauer a2 zu decken und um den Springer h6 an seinen Posten zu fesseln, den er wegen des doppelten Angriffs auf den Punkt f7 nicht verlassen darf.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
26) . . .	b7—b5	32) Dd8—g5	
Schwarz rückt den angegriffenen Bauer vor.		Weiss will 33) Td1—d8 ziehen.	
27) Ld5—b3		32) . . . Ta6—f6	
um die d-Linie wieder ausschliesslich den „schweren“ Offizieren zur Verfügung zu stellen.		32) . . . f7—f6 darf wegen	
27) . . . Te8—e7		33) Dg5—c5! De8—e7 34) Td1—d8 † nicht geschehen.	
28) Td7—d8!	Te7—e8	33) Dg5—c5! Kf8—g8	
29) Dd4—d7	Kg8—f8	Auf 33) . . . Dd8—e7 folgt	
Schwarz hat keine andere Deckung des Thurmes.		34) Td1—d8 †	
30) Tf1—d1		34) Dc5—c7	
Weiss droht jetzt 31) Dd7—c7 nebst 32) Td8 † e8! De2 † e8 33) Td1—d8 mit Damengewinn.		Schwarz kann jetzt den Zug 35) Td1—d8, durch welchen Weiss die Dame gewinnt, nicht mehr pariren. Denn zöge er	
30) . . . Te8 † d8		34) . . . Tf6—c6	
31) Dd7 † d8!	De2—e8	so würde die Folge sein:	
		35) Dc6 † c6 De8 † c6	
		36) Td1—d8! Dc6—e8	
		37) Td8 † e8 †.	

### 19. Schottisches Gambit

A. B. Meek.	P. Morphy.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	10) Dc5—b5	Th8—e8
1) <b>e2—e4</b>	<b>e7—e5</b>	11) Db5—b3!	d6—d5
2) <b>Sg1—f3</b>	<b>Sb8—c6</b>	Weiss darf diesen Bauer mit der Dame nicht nehmen, weil der Bauer e4 gefesselt ist.	
3) <b>d2—d4</b>	e5 † d4	12) f2—f3	Sc6—a5
4) Lf1—c4	Lf8—c5	13) Db3—d3	d5 † e4
5) Sf3—g5	Sg8—h6	14) f3 † e4	Dd8—h4!
6) Sg5 † f7		15) g2—g3	Te8 † e4!
Bei dieser Fortsetzung, durch welche Weiss allerdings dem Gegner die Möglichkeit der Rochade nimmt und seinen Bauer zurückgewinnt, geht der Angriff sehr bald in die Hände des Nachziehenden über.		16) Ke1—f2	Dh4—e7
6) . . . Sh6 † f7		17) Sb1—d2	Te4—e3
7) Lc4 † f7!	Ke8 † f7	18) Dd3—b5	
8) Dd1—h5!	g7—g6	Die Dame darf den Bauer d4 nicht nehmen, weil dann 18) . . . Te3—e2! die Partie entscheiden würde. Aus demselben Grunde darf weder im nächsten Zuge der Springer	
9) Dh5 † c5	d7—d6		

noch im 20. Zuge der Läufer geschlagen werden.

Weiss.	Schwarz.
18) . . .	c7—c6
19) Db5—f1	Lc8—h3
20) Df1—d1	Ta8—f8
21) Sd2—f3	Kf7—e8

Weiss gibt die Partie auf. Schwarz droht mit 22) . . . Te3+

f3! mindestens einen Offizier zu gewinnen. Nimmt Weiss den Thurm e3 mit dem Läufer, so schlägt die Dame wieder und setzt sofort mat. Auf 22) Th1—e1 würde Schwarz durch 22) . . . Te3+f3! 23) Dd1+f3 Tf8+f3! 24) Kf2+f3 De7+e1 die Dame erobern.

## 20. Schottisches Gambit

J. Kolisch.	A. Anderssen.
Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5
2) Sg1—f3	Sb8—c6
3) d2—d4	e5+d4
4) Lf1—c4	Lf8—e5
5) K—	

Auf 5) c2—c3 würde Schwarz am besten mit 5) . . . Sg8—f6 in eine Variante der dritten Partie einlenken. Fehlerhaft wäre dagegen 5) . . . d4+c3 wegen 6) Lc4+f7! Ke8+f7 7) Dd1—d5!

5) . . .	d7—d6
6) c2—c3	Lc8—g4

Die beste Entgegnung. Zöge Schwarz statt dessen 6) . . . d4+c3, so würde er dadurch die Entwicklung des Gegners befördern.

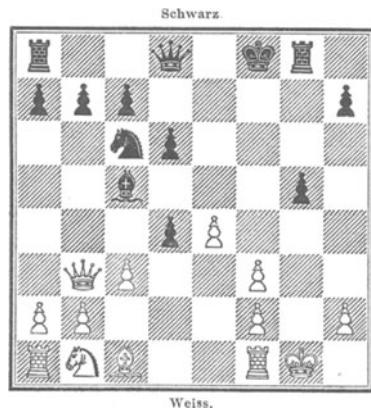
7) Dd1—b3	Lg4+f3
8) Lc4+f7!	

Auf 8) g2+f3 würde Schwarz mit 8) . . . Sc6—e5 antworten.

8) . . .	Ke8—f8
9) Lf7+g8	

Wollte Weiss statt dessen den Läufer f3 nehmen, so würde die Fortsetzung sein: 9) g2+f3 Sc6—e5

Weiss.	Schwarz.
10) Lf7+g8	Se5+f3!
11) Kg1—g2	Sf3—h4!
12) Kg2—h1	Th8+g8
9) . . .	Th8+g8
10) g2+f3	g7—g5



11) Db3—d1	Dd8—d7
12) b2—b4	Lc5—b6
13) Lc1—b2	d4—d3

Der richtige Zug, der Weiss in seiner Entwicklung zurückhält.

14) Dd1+d3	Sc6—e5
15) Dd3—e2	Dd7—h3
16) Sb1—d2	g5—g4

und Schwarz muss gewinnen.

## Spanische Vertheidigung im Springerspiel.

21.

P. Morphy.

D. Harrwitz.

Weiss.

Schwarz.

- 1) **e2—e4**      **e7—e5**  
 2) **Sg1—f3**      **d7—d6**

Diese Vertheidigung des spanischen Schachautors Ruy Lopez (1561) ist zwar nicht zu verwerfen; ihre Durchführung ist jedoch schwieriger, weil der Läufer f8 eingeschlossen bleibt.

- 3) d2—d4

Die stärkste Fortsetzung des Angriffs.

- 3) . . .      e5 + d4  
 4) Dd1 + d4      Sb8—c6  
 5) Lf1—b5

Weiss zieht die Dame nicht zurück, sondern fesselt den angreifenden Springer durch den Läufer.

- 5) . . .      Lc8—d7  
 6) Lb5 + c6      Ld7 + c6  
 7) Lc1—g5      f7—f6

Auf 7) . . . Lf8—e7 8) Dd4 + g7 Le7—f6 würde 9) Dg7 + h8 folgen.

- 8) Lg5—h4      Sg8—h6  
 9) Sb1—c3      Dd8—d7  
 10) K—      Lf8—e7  
 11) Ta1—d1      K—g8  
 12) Dd4—c4!      Tf8—f7  
 13) Sf3—d4      Sh6—g4  
 14) h2—h3      Sg4—e5  
 15) Dc4—e2      g7—g5  
 16) Lh4—g3      Tf7—g7  
 17) Sd4—f5

Der Springer steht auf diesem Felde fast unangreifbar.

- 17) . . .      Tg7—g6

Weiss.

Schwarz.

- 18) f2—f4      g5 + f4  
 19) Tf1 + f4      Kg8—h8

Schwarz beabsichtigt den Damenturm zum Gegenangriff auf g8 zu setzen.

- 20) Tf4—h4



Weiss kommt dieser Absicht zuvor. Geschehe jetzt 20) . . . Ta8—g8, so würde 21) Th4 + h7! Kh8 + h7 22) De2—h5! Tg6—h6 23) Dh5 + h6 + folgen. Zugleich droht Weiss 21) Lg3 + e5 f6 + e5 22) Th4 + h7! Kh8 + h7 23) De2—h5! Kh7—g8 24) Dh5 + g6! zu spielen. Schwarz begegnet diesem Plane durch

- 20) . . .      Le7—f8

wodurch er aber dem Thurme a8 den Weg nach g8 abschneidet.

- 21) Lg3 + e5      f6 + e5  
 22) Td1—f1      Dd7—e6  
 23) Sc3—d5      De6—g8

Schwarz musste vorher 23) . . . Lc6 + d5 ziehen. Nach 24) e4 + d5

dürfte er aber nicht mit 24) . . . De6 + d5 fortfahren, da Weiss durch 25) Th4 + h7! Kh8 + h7 26) De2 — h5! Lf8 — h6 27) Dh5 + g6! Kh7 + g6 28) Sf5 — e7! und 29) Se7 + d5 zwei Freibauern erhalten würde, die wohl den Gewinn der Partie herbeiführen würden.

Weiss.	Schwarz.
24) Tf1 — f2	a7 — a6
25) Sd5 + c7	Ta8 — c8
26) Sc7 — d5	Lc6 + d5

Dieser Abtausch wäre auch im 24. Zuge immer noch vorteilhafter gewesen.

27) e4 + d5      Tc8 — c7

Die Dame darf d5 nicht nehmen, weil Schwarz sich nach den Zügen 28) Th4 + h7! Kh8 + h7 29) De2 — h5! Lf8 — h6 30) Sf5 + h6 Tg6 + h6 31) Dh5 — f5! Th6 — g6 32) Df5 + c8 nicht mehr lange halten könnte.

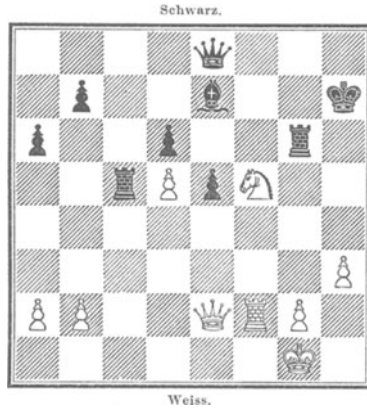
28) c2 — c4      Lf8 — e7  
29) Th4 — h5      Dg8 — e8

Dieser Damenzug gibt Weiss zu einer ebenso feinen, wie entscheidenden Combination Gelegenheit.

30) c4 — c5      Tc7 + c5

Nimmt Schwarz mit dem Bauer, so gewinnt Weiss durch 31) De2 + e5! den Thurm c7.

Weiss.	Schwarz.
31) Th5 + h7!	Kh8 + h7



32) De2 — h5!	Kh7 — g8
33) Sf5 + e7!	Kg8 — g7
34) Se7 — f5!	Kg7 — g8
35) Sf5 + d6	

Schwarz gibt die Partie auf. Die Dame muss ziehen und der Thurm g6 geht verloren 35) . . . Tg6 + g2!, wodurch Schwarz die Dame zu erobern glauben könnte, würde an 36) Tf2 + g2! scheitern.

## 22. Philidor's Verteidigung

Barnes.	P. Morphy.
Weiss.	Schwarz.

1) e2 — e4	e7 — e5
2) Sg1 — f3	d7 — d6
3) d2 — d4	f7 — f5
4) d4 + e5	f5 + e4
5) Sf3 — g5	d6 — d5

Diese Vertheidigungsvariante wurde im vorigen Jahrhundert besonders

von dem französischen Schachmeister Philidor bevorzugt.

Schwarz darf nicht 5) . . . d6 + e5 ziehen, weil Weiss durch 6) Dd1 + d8! Ke8 + d8 7) Sg5 — f7! den Thurm h8 gewinnen würde.

Weiss.	Schwarz.
6) e5 — e6	Lf8 — c5

Die gewöhnliche Fortsetzung ist

Weiss.                      Schwarz.  
6) . . . Sg8—h6, um den Springer  
g5 nicht nach f7 zu lassen.

7) Sg5—f7

Weiss thäte besser 7) Sg5+e4  
zu ziehen, weil er nach 7) . . . d5  
+e4 durch 8) Dd1—h5! den Läu-  
fer c5 gewinnen würde.

7) . . .                      Dd8—f6

Schwarz droht mit der Dame  
auf f2 Mat.

8) Lc1—e3                      d5—d4

9) Le3—g5                      Df6—f5

10) Sf7+—h8                      Df5+g5

11) Lf1—c4                      Sb8—c6

12) Sh8—f7

Weiss hätte hier den Punkt g2  
durch die Rochade decken sollen, da  
er auf 12) . . . Sc6—e5 durch 13) Sh8  
—f7 ein gutes Spiel bekommen würde.

12) . . .                      Dg5+g2

13) Th1—f1                      Sg8—f6

14) f2—f3

Dieser Zug, durch welchen Weiss  
seinem Thurme eine offene Linie  
verschaffen will, bewirkt den schnellen  
Verlust des weissen Spieles, da die  
schwarze Dame nun die zweite Linie  
beherrscht.

14) . . .                      Sc6—b4

15) Sb1—a3                      Lc8+e6

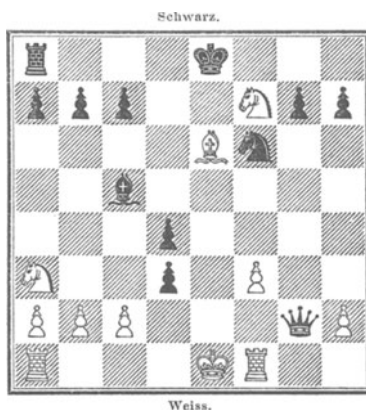
Dieses Opfer geschieht, um den  
Läufer von c4, wo er den Punkt  
d3 deckt, abzulenken.

16) Lc4+e6                      Sb4—d3!

17) Dd1+d3

Nimmt Weiss mit dem Bauer, so  
folgt 17) . . . Lc5—b4! 18) Dd1  
—d2 Dg2+d2†.

Weiss.                      Schwarz.  
17) . . .                      e4+d3  
Schwarz droht 18) . . . Dg2—  
e2† und auf 18) c2+d3 18) . . .  
Lc5—b4! 19) Ke1—d1 Dg2—d2†.



Weiss.                      Schwarz.  
18) K—c1                      Lc5+a3  
19) Le6—b3

Weiss muss das auf c2 dro-  
hende Mat decken. Zieht er 19) c2  
+d3, so folgt 19) . . . Dg2+b2†,  
zieht er 19) Td1+d3, so geschieht  
19) . . . Dg2+f1!

19) . . .                      d3—d2!

20) Kc1—b1                      La3—c5

21) Sf7—e5                      Ke8—f8

22) Se5—d3                      Ta8—e8

23) Sd3+c5                      Dg2+f1

Weiss gibt die Partie auf, da  
auf 24) Td1+f1 24) . . . Te8  
—e1! 25) Tf1+e1 d2+e1 D†  
und auf 24) c2—c3 [zur Deckung  
des Thurmes durch den Läufer b3]  
24) . . . Te8—e1 das Spiel ent-  
scheiden würde.

## Doppeltes Königsspringerspiel. *Russisches Springerspiel.*

23.

J. Löwenthal.

Barnes.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1) e2—e4

e7—e5

19) d4+c5

Sf6—e4

2) Sg1—f3

Sg8—f6

20) b2—b4

a7—a6

Schwarz fürchtet das weitere Vordringen des b-Bauers.

Dieser Zug (das sogenannte „russische Springerspiel“) ist nicht so gut, als die in den früheren Partien geschehenen, weil Weiss bei richtiger Fortsetzung das freiere Spiel erhält.

21) Ta1—d1

Weiss greift den isolirten Bauer d5 an, den Schwarz nicht genügend decken kann.

3) Sf3+e5

d7—d6

21) . . .

Ta8—d8

3) . . . Sf6+e4 würde Schwarz in Nachtheil bringen wegen 4) Dd1—e2.

22) c2—c4

d5+c4

Ein grober Fehler wegen

4) Se5—f3

Sf6+e4

23) Dd3+d8

worauf Schwarz die Partie aufgibt.

5) d2—d4

Lf8—e7

Der richtige Zug wäre hier 5) . . . d6—d5.

6) Lf1—d3

Noch stärker wäre 6) d4—d5.

6) . . .

Se4—f6

7) K—

K—

8) h2—h3

Sb8—c6

9) Lc1—e3

Sc6—b4

10) Sb1—c3

d6—d5

11) a2—a3

Sb4+d3

12) Dd1+d3

Lc8—e6

13) Sf3—g5

Dd8—d7

14) Sg5+e6

Dd7+e6

15) f2—f4

De6—b6

16) f4—f5

c7—c5

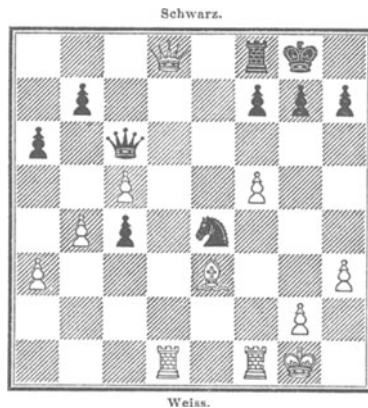
Die Dame darf den Bauer b2 nicht nehmen, weil sie durch 17) Tf1—b1 würde erobert werden. Der Zug 16) . . . c7—c5 aber ist ein Fehler, der Schwarz einen Bauer kostet.

17) Sc3—a4

Db6—c6

18) Sa4+c5

Le7+c5



Der verhältnissmässig beste Zug war 22) . . . Se4—f6; doch hätte Weiss auch dann den isolirten d-Bauer stets gewonnen: 23) Le3—g5 d5—d4 24) Tf1—f4, da 23) . . . d5+c4 wegen 24) Dd3+d8 Tf8+d8 25) Td1+d8! Sf6—e8 26) Tf1—e1 Kg8—f8 27) Lg5—e7! Kf8—g8 28) Le7—d6 nicht geschehen durfte.

Dr. C. Göring.

J. Minckwitz.

Weiss.

Schwarz.

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

Dieser Zug scheint stärker als der gewöhnliche 6) . . . Lf8—d6.



- 7) c2—c4

Weiss hätte rochiren und dann erst c2—c4 ziehen sollen.

- |            |         |
|------------|---------|
| 7) . . .   | Le7—b4! |
| 8) Lc1—d2  | Se4+d2  |
| 9) Sb1+d2  | K—      |
| 10) K—     | Lc8—g4  |
| 11) Dd1—b3 | Sb8—c6  |
| 12) c4+d5  | Lb4+d2  |
| 13) Sf3+d2 |         |

Auf 13) d5+c6 würde folgen 13) . . . Lg4+f3 14) g2+f3 Ld2—f4 mit siegreichem Angriff für Schwarz.

- 13) . . . Sc6+d4

Weiss.

Schwarz.

- 14) Db3+b7 Ta8—b8

Schwarz opfert einen Bauer, um einen Angriff zu érlangen.

- 15) Db7+a7 Dd8+d5

- 16) Ld3—c4

Dieser Zug kostet die Qualität. Weiss übersah den folgenden Gegenangriff.

- 16) . . . Sd4—e2!

- 17) Lc4+e2 Lg4+e2

- 18) Sd2—b3 Le2+f1

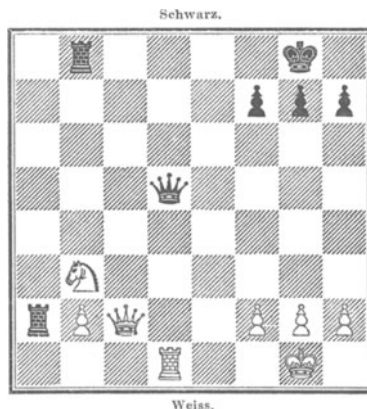
Hiermit ist der Gewinn der schwarzen Partei ausgesprochen, da sich die weissen Bauern auf der Damen-seite nicht lange gegen den vereinten Angriff der feindlichen Offiziere halten lassen.

- 19) Ta1+f1 Tb8—a8

- 20) Da7+c7 Ta8+a2

- 21) Dc7—c2 Tf8—b8

- 22) Tf1—d1



Es ist einleuchtend, dass die schwarze Dame den Springer b3 nicht nehmen darf.

- 22) . . . Ta2+b2

Weiss.	Schwarz.
23) Td1+d5	
Weiss hat keinen bessern Zug!	
23) . . .	Tb2+c2
24) g2—g3	g7—g6
25) Sb3—d2	Tb8—b2
26) Sd2—e4	f7—f5
27) Se4—g5	Tc2+f2
28) Td5—d8!	Kg8—g7
29) Td8—d7!	Kg7—h6

Weiss.	Schwarz.
30) h2—h4	
Es droht nun 31) Td7+h7†.	
30) . . .	Kh6—h5
31) Td7+h7!	Kh5—g4
32) Th7—c7	Tf2—c2
Weiss gibt die Partie auf, da er nach dem Abtausch der Thürme auf der c-Linie, die Bauern g3 und h4 und damit das Spiel verlieren muss.	

### 25. *Damiano od Bastard-Gambit.*

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

Dieser Zug, der zur Deckung des Bauers e5 geschieht, ist einer der schlechtesten Vertheidigungszüge. Weiss kann mit sehr gutem Spiele

3) Lf1—c4 ziehen; jedoch empfiehlt sich Spielern gegenüber, die nicht mit der Theorie vertraut sind, mehr die Fortsetzung

3) Sf3+e5 f6+e5

Nach diesem Zuge (das angebliche „Damiano-Gambit“, von Greco „Bastard-Gambit“ genannt) ist das schwarze Spiel verloren. Besser ist 3) . . . Dd8—e7.

4) Dd1—h5! Ke8—e7

Zieht Schwarz 4) . . . g7—g6, so gewinnt Weiss durch 5) Dh5+e5! den Thurm h8.

5) Dh5+e5! Ke7—f7

6) Lf1—c4! Kf7—g6

Länger hält sich Schwarz, wenn er 6) . . . d7—d5 zieht, Weiss ge-

winnt dann durch 7) Lc4+d5! Kf7—g6 8) h2—h4 h7—h5 9) Ld5+b8 Lf8—d6 10) De5—a5 Lc8+b7 11) Da5—f5! Kg6—h6 12) d2—d4! g7—g5 13) Df5—f7 Ld6—e7 14) h4+g5! Le7+g5 15) Th1+h5†.

Weiss.	Schwarz.
7) De5—f5!	Kg6—h6
8) d2—d4!	g7—g5
9) h2—h4	Kh6—g7
10) Df5—f7!	Kg7—h6
11) h4+g5†.	





## Doppeltes Läuferspiel.

### 26. *classische Verteidigung*

**Norfolk.**

**New-York.**

Weiss.

Schwarz.

1) **e2—e4**

**e7—e5**

2) **Lf1—c4**

Dieser Zug ist nicht so stark wie 2) Sg1—f3.

2) . . . **Lf8—c5**

Dieser altmodische Gegenzug heisst spottweise „klassisch“.

3) **c2—c3**

Zieht Weiss statt dessen 3) Dd1—f3, so muss Schwarz das auf f7 drohende Mat durch 3) . . . Sg8—f6 decken. Auf 3) Dd1—h5 ist 3) . . . Dd8—e7 der beste Zug.

3) . . . **Dd8—g5**

Es ist zwar im Allgemeinen schädlich, die Dame früh ins Spiel zu bringen, weil dieselbe von den feindlichen Steinen doch gewöhnlich zurückgedrängt wird und dadurch wichtige Tempi verloren gehen. In dieser Eröffnung jedoch ist der Zug der Dame nach g5 eine der stärksten Vertheidigungen.

4) **Dd1—f3\*** **Dg5—g6**

5) **Sg1—e2** **d7—d6**

6) **d2—d4** **Lc5—b6**

7) **K** **Sg8—f6**

8) **d4+e5** **d6+e5**

9) **Se2—g3** **Lc8—g4**

10) **Df3—d3** **Sb8—d7**

11) **b2—b4** **Sf6—h5**

12) **Lc1—e3** **K** **c8**

Schwarz rochirt nach der Damenseite, um die offene d-Linie mit dem Thurme zu besetzen.



Weiss.

Schwarz.

13) **Sg3+h5**

Auf 13) **Le3+h5** **Sd7+h6** würde Weiss den Läufer c4 verlieren.

13) . . . **Lg4+h5**

14) **Sb1—d2** **Sd7—f6**

15) **Dd3—c2** **Td7+d2**

Dieses Qualitätsopfer verschafft Schwarz einen starken Angriff.

16) **Dc2+d2**

Besser als 16) **Le3+d2**, worauf 16) . . . **Lh5—f3** 17) **g2—g3** **Dg6—h5** 18) **Tf1—b1** [um dem Läufer das Feld f1 frei zu machen] **Sf6—g4** sofort für Schwarz entscheidet.

16) . . . **Sf6+e4**

17) **Dd2—c1** **Lh5—f3**

18) **g2—g3** **h7—h5**

19) **Lc4—d5** **h5—h4**

20) **Ld5+e4** **Dg6+e4**

21) **Le3+h6** **De4—g4**

Schwarz droht mit der Dame nach h3 zu gehen, worauf das Mat

auf g2 nicht mehr zu decken sein würde.

Weiss.	Schwarz.
22) Dc1—e3	a7+ b6
23) Tf1—b1	e5—e4

Schwarz wiederholt seine Drohung, die Dame auf h3 zu setzen.

24) De3—e1

Um auf 24) . . . Dg4—h3 mit

25) De1—f1 zu antworten.

24) . . . f7—f5

25) Tb1—b2 f5—f4

26) Ta1—b1

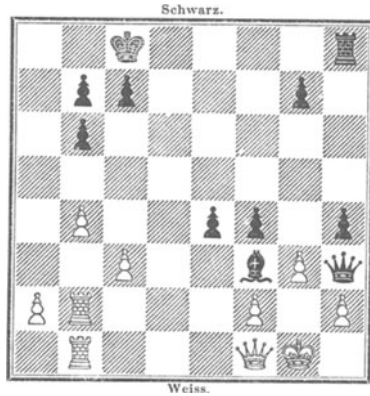
Zieht Weiss die Dame nach f1, so gewinnt Schwarz durch h4 +g3.

26) . . . Dg4—h3

Weiss hat nun, um das auf g2 drohende Mat zu decken, keinen anderen Zug, als

27) De1—f1

Schwarz erzwingt jetzt das Mat in drei Zügen.



Weiss.	Schwarz.
27) . . .	Dh3+h2!
28) Kg1+h2	h4+g3!!!

Gäbe der Bauer allein Schach, so würde Weiss ihn mit dem Bauer f2 schlagen; gäbe der Thurm allein Schach, so würde dasselbe durch 29) Df1—h3! gedeckt werden können; da das Schach aber von beiden gleichzeitig gegeben wird, also ein Doppelschach ist, so muss der König ziehen.

29) Kh2—g1 Th8—h1†.

## Springerspiel gegen Läuferspiel.

### 27. Berliner Verteidigung

Spitzer.	Szn.
Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5
2) Lf1—c4	Sg8—f6*

Diese Entgegnung, die „Berliner Vertheidigung“, ist stärker als 2) . . . Lf8—c5, obgleich sie in dieser Partie missglückt.

3) Sg1—f3 Sf6+e4

4) Sb1—e3 Se4+c3

Schwarz thäte besser, den Bauer

e5 aufzugeben und 4) . . . Se4—f6 zu ziehen.

Weiss.	Schwarz.
5) d2+c3	

Weiss hat einen Bauer geopfert, um die Entwicklung der Offiziere zu beschleunigen.

5) . . . f7—f6

Diese Deckung kann stattfinden, weil Weiss nach den Zügen 6) Sf3 +e5 f6+e5 7) Dd1—h5! g7—g6

8) Dh5 + e5! Dd8—e7 den Thurm  
h8 nicht schlagen könnte.

Weiss.

Schwarz.

6) K—

Jetzt droht das soeben angegebene Manöver von Weiss.

6) . . . d7—d6

7) Sf3—h4

Weiss will mit der Dame auf h5 Schach geben und auf 8) . . . g7—g6 mit 9) Sh4 + g6 fortfahren.

7) . . . g7—g6

8) f2—f4 f6—f5

Durch diesen scheinbar guten Zug, mit welchem Schwarz den Springer h4 angreift und das Vorrücken des Bauers f4 hindert, geht die Partie für ihn verloren.

9) Sh4 + f5 Lc8 + f5

10) Dd1—d5 Lf8—e7

Zieht Schwarz 10) . . . Dd8—e7 oder f6, so gewinnt Weiss durch 11) Dd5 + b7 den Thurm a8.

Weiss.

Schwarz.

11) f4 + e5 Sb8—c6

Bei 11) . . . d6 + e5 würde Weiss durch 12) Dd5—f7! Ke8—d7 13) Tf1—d1! die Dame erobern und bei 11) . . . c7—c6 durch 12) Dd5—f7! Ke8—d7 13) e5 + d6 den Läufer e7.

12) Tf1 + f5 Sc6 + e5

Auf 12) . . . g6 + f5 folgt 13) Dd5—f7! Ke8—d7 14) Lc4—e6 †.

13) Tf5 + e5 d6 + e5

14) Dd5—f7! Ke8—d7

15) Lc1—g5 und Weiss muss gewinnen. Die Fortsetzung könnte etwa sein:

15) . . . Th8—f8

16) Ta1—d1! Kd7—c6

17) Df7—e6! Dd8—d6\*

18) Td1 + d6! Le7 + d6

und Weiss gewinnt durch sein materielles Uebergewicht.

### Damenspringerspiele.

#### 28. Wiener Partie od. Hampe's Spielöffnung

E. Falkbeer.

Brien.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1) e2—e4

e7—e5

4) Sg1—f3

g7—g5

5) Lf1—c4

g5—g4

2) Sb1—c3

Schwarz will den Springer f3 vertreiben, um mit der Dame auf h4 Schach bieten zu können.

Auch dieser Zug („Hampe's Spielöffnung“ oder „Wiener Partie“) ist gut.

6) K—

2) . . .

Lf8—b4

Weiss erlangt durch das Opfer des Springers einen starken Angriff.

3) f2—f4

6) . . .

Lb4 + c3

Die stärkste Fortsetzung des Angriffs.

7) b2 + c3

g4 + f3

3) . . .

e5 + f4

8) Dd1 + f3

Dd8—e7

Schwarz droht durch Schachbieten mit der Dame auf c5 den Läufer c4 zu gewinnen.

	Weiss.	Schwarz.
9)	d2—d4	d7—d6
10)	Lc1+f4	Lc8—e6
11)	d4—d5	Le6—d7
12)	Ta1—e1	

Weiss ist jetzt vollständig entwickelt, während Schwarz trotz seines Mehrbesitzes eines Offiziers sich kaum bewegen kann.

12)	. . .	f7—f6
13)	e4—e5	d6+f5
14)	Lf4+e5	

Schwarz darf den Läufer e5 nicht nehmen, weil Weiss auf 14) . . . f6+f5 15) Te1+e5 De7+e5 16) Df3—f8† ziehen würde. Geschähe aber 15) . . . Sg8—h6, da die Punkte f7 und f8 beide von der Dame nur scheinbar gedeckt sind und der Deckung bedürfen, so würde

16) Te5+e7! Ke8+e7 17) Df3—f6! Ke7—e8 18) Df6+h8! Ke8—e7 19) Dh8—f8† folgen.

	Weiss.	Schwarz.
14)	. . .	Ld7—g4
	Auch durch dieses Opfer kann Schwarz sein Spiel nicht retten.	
15)	Df3+g4	Ke8—d8
16)	d5—d6	c7+d6
17)	Le5+d6	De7—d7

Schwarz darf den Läufer mit der Dame nicht schlagen, weil sie durch 18) Te1—d1 verloren gehen würde.

18)	Dg4—g3	Sb8—c6
19)	Lc4—e6	

Schwarz giebt die Partie auf. Der Dame steht kein anderes Feld als e8 offen, und auf

19)	. . .	Dd7—e8
	würde folgen:	
20)	Ld6—c7!	Kd8—e7
21)	Dg3—d6†.	

## 29.

**E. Schallopp.****Dr. Pomtow.**

	Weiss.	Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sb1—c3	Lf8—c5
3)	f2—f4	

Diese Fortsetzung des Angriffs ist auch nach 2) . . . Lf8—c5 gut.

3)	. . .	Lc2+g1
----	-------	--------

Durch diesen Abtausch des Königsläufers gegen den noch unthäti-

gen Königsspringer gewinnt Schwarz zwar einen Bauer, kommt aber in eine bedrängte Stellung. — Auch nach 3) . . . e5+f4 würde Weiss das überlegene Spiel bekommen. Am besten ist 3) . . . d7—d6.

	Weiss.	Schwarz.
4)	Th1+g1	e5+f4
5)	d2—d4	Dd8—h4!
6)	g2—g3	Dh4+h2
7)	Tg1—g2	Dh2—h6

Weiss.                      Schwarz.

- 8) Lc1+f4                  Dh6—b6  
 9) Sc3—d5                Db6+b2

Schwarz hat, weil er seine Dame zu frühzeitig in's Spiel brachte, noch keine Zeit gehabt, seine anderen Steine zu entwickeln. Weiss könnte jetzt durch 10) Sd5 + c7! den Thurm a8 gewinnen, zieht es jedoch vor

10) Lf4—c1  
 zu spielen, da er durch diesen Zug die Dame erobert.

- 10) . . .                      Db2+a1  
 11) Sd5+c7!                Ke8—d8

Geht der König nach e7 oder f8, so folgt 12) Lc1—a3! nebst 13) Dd1+a1.

- 12) Lc1—g5!                Kd8+c7  
 13) Dd1+a1                f7—f6  
 14) Da1—c3!                Kc7—d8  
 15) d4—d5                Sg8—e7

Nimmt Schwarz den Läufer g5, so gewinnt Weiss durch 16) Dc3 +g7 den Thurm h8.

- 16) Lg4+f6                g7+f6  
 17) Dc3+f6                Th8—e8  
 18) d5—d6                Sb8—c6  
 19) Lf1—b5                a7—a6  
 20) Lb5+c6                b7+c6  
 21) Df6—g5

Weiss droht 22) Dg5—a5†.

- 21) . . .                      a6—a5  
 22) Dg5—c5                Se7—d5

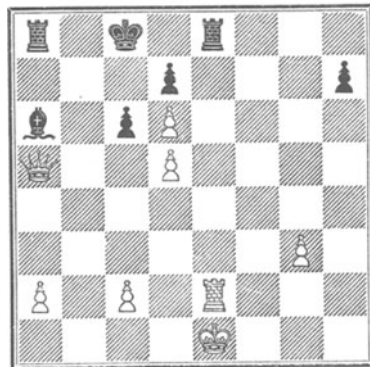
Schwarz verhindert das auf b6 drohende Mat und greift zugleich den Bauer e4 an.

- 23) Tg2—e2                Lc8—a6

Schwarz kann sich nicht besser vertheidigen.

- 24) Dc5+a5!                Kd8—c8  
 25) e4+d5

Schwarz.



Weiss.

Weiss droht jetzt mit der Dame auf c7 mat zu setzen.

Weiss.                      Schwarz.

- 25) . . .                      Te8+e2!  
 26) Ke1—d1                Ta8—a7  
 27) Da5—b6                Ta7—b7  
 28) Db6+a6                Te2—h2  
 29) d5+c6

Weiss hat jetzt dem Gegner zwei Thürme für die verlorene Dame gelassen. Die Streitkräfte würden als ausgeglichen anzusehen sein, wenn nicht Weiss durch die günstige Stellung des Bauers d6 sofort die Partie zu seinen Gunsten entscheiden könnte.

- 29) . . .                      d7+c6  
 30) Da6—a8!

Schläge Weiss den Bauer c6 mit der Dame, so würde der schwarze König auf b8 in Sicherheit kommen und Weiss müsste zunächst das auf b1 drohende Mat decken. Durch 30) Da6+a8! [auch 30) d6—d7! Kc8—c7 31) d7+d8 D! Kc7+d8 32) Da6+b7 würde zum Gewinn führen] wird Schwarz, wenn er nicht mit 30) . . . Kc8—d7 den Thurm b7 preisgeben will, genöthigt

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
30) . . .	Tb7—b8	31) Da8 + c6 ♠	Kc8—d8
zu ziehen und dadurch seinem König		32) Dc6—c7 ♠	Kd8—e8
das Feld b8 zu versperren.		33) Dc7 + e7 †	

### Das angenommene Königsgambit.

Es ist bereits in den Erklärungen gesagt worden, dass man diejenigen Spiele, in denen während der ersten Züge ein Stein (gewöhnlich ein Bauer) preisgegeben wird, Gambitspiele nennt. Das Königsgambit, mit welchem wir uns jetzt beschäftigen wollen, wird durch die Züge 1) e2—e4 e7—e5 2) f2—f4 eröffnet. Der Anziehende giebt den f-Bauer preis, um — nach einem Vorbereitungszuge, welcher das Schach der feindlichen Dame auf h4 oder die schlimmen Folgen desselben abwehrt — durch d2—d4 das Centrum zu besetzen und den Angriff auf den schwarzen Bauer f4 zu eröffnen. Der Nachziehende ist, um diesen Bauer zu behaupten, genöthigt, frühzeitig g7—g5 zu ziehen und dadurch seinen Königsflügel zu entblößen, so dass der Anziehende zu lebhaften Angriffen auf denselben Gelegenheit findet.

In Partie 28 und 29 geschah der Zug f2—f4 ebenfalls, jedoch erst nach dem Vorbereitungszuge 2) Sb1—c3.

Ueber das (nordische) Centrumgambit 1) e2—e4, e7—e5 2) d2—d4, e5 + d4 3) c2—c3, d4 + c3 4) Lf1—c4, c3 + b2 5) Lc1 + b2 sind die Debatten noch nicht geschlossen; die von den skandinavischen Schachfreunden verheissene „Analyse“ lässt leider noch immer auf sich warten.

### Normalvertheidigung des Springergambits.

30.

Boden.		vorbeugen soll, giebt dem Spiele den Namen „Springergambit“.	
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5	3) . . .	g7—g5
2) f2—f4	e5 + f4	Der beste Vertheidigungszug.	
3) Sg1—f3		4) Lf1—c4	Lf8—g7
Dieser Springerzug, der dem Schach der feindlichen Dame auf h4		Dieser Läuferzug ist ebenfalls	

der beste. Nach c5 darf der Läufer in einem angenommenen Gambit fast nie gehen, weil Weiss durch d2—d4 ein Tempo gewinnt. Auf g7 aber ist er nöthig, weil nach 5) h2—h4 h7—h6 6) h4 + g5 h6 + g5 der Thurm h8 gedeckt sein muss.

Durch f7—f6 darf Schwarz den Bauer g5 nicht unterstützen, weil Weiss dann durch Sf3 + g5 nebst Dd1—h5! in Vortheil kommt.

Weiss.	Schwarz.
5) K—	d7—d6
6) d2—d4	h7—h6

Dieser Zug ist nothwendig, weil Weiss sonst durch 7) Sf3 + g5 Dd8 + g5 8) Tf1 + f4 einen starken Angriff erlangen würde.

Die bisher geschehenen Züge sind auf beiden Seiten die besten.



7) c2—c3 Lc8—g4

Ein Fehler! Weiss gewinnt jetzt einen Bauer. Besser wäre an dieser Stelle 7) . . . Sb8—c6 oder auch 7) . . . g5—g4.

8) Dd1—b3 Lg4—h5

9) Db3 + b7 Sb8—d7

10) Lc4—b5

Weiss droht durch 11) Lb5 + d7!, worauf die Dame nicht schlagen könnte, ohne dem Thurm a8 die Deckung zu entziehen, dem Gegner die Möglichkeit der Rochade zu nehmen.

Weiss.	Schwarz.
10) . . .	Sg8—f6
11) e4—e5	Ta8—b8
12) Db7—c6	Tb8—b6

Dieser Zug ist nicht gut. Weiss bekommt für die Dame Thurm und drei leichte Offiziere.

13) e5 + f6	Tb6 + c6
14) f6 + g7	Th8—g8
15) Tf1—e1!	Sd7—e5
16) Lb5 + c6!	Ke8—e7
17) d4 + e5	d6—d5
18) Sf3—d4	Lh5—g6

Um den Bauer g7 nehmen zu können, was gegenwärtig wegen 19) Sd4—f5! nicht geschehen darf.

19) Lc6—a4

Weiss droht durch 20) Sd4—c6! die Dame zu erobern.

19) . . .	Dd8—c8
20) Sd4—c6!	Ke7—e6
21) b2—b3	Tg8 + g7
22) Lc1—a3	



Weiss droht 23) Sc6—d4! Geht deshalb der König nach f5, so gewinnt Weiss durch 23) Sc6—e7! die Dame.

Weiss.	Schwarz.
22) . . .	d5—d4

Durch 22) . . . f7—f6 könnte sich Schwarz länger halten.

Weiss.	Schwarz.
23) Sc6+d4!	Ke6—d5
24) La4+c6†.	

## 31.

**Zytogorsky.**

Weiss.

- 1) e2—e4
- 2) f2—f4
- 3) Sg1—f3
- 4) Lf1—c4
- 5) d2—d4
- 6) K—
- 7) g2—g3

Weiss will die Bauern von Schwarz von ihren schwarzen Feldern verdrängen, um seinen Damenläufer entwickeln zu können.

7) . . . g5—g4

Am besten! Falsch wäre 7) . . . f4 + g3, weil Weiss darauf durch 8) Lc4 + f7! Ke8 + f7 9) Sf3—e5!! Kf7—e7 10) Tf1—f7! Ke7—e8 11) Dd1—h5 schnell gewinnen würde.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 8) Sf3—h4   | f4—f3    |
| 9) Lc1—e3   | Sb8—c6   |
| 10) c2—c3   | Lg7—f6   |
| 11) Sh4—f5  | Lc8 + f5 |
| 12) e4 + f5 | Sg8—e7   |
| 13) Dd1—b3  | d6—d5    |
| 14) Lc4—d3  | Dd8—d7   |
| 15) Dd3—c2  |          |

Weiss deckt den Bauer f5. Den Bauer b7 mit der Dame zu schla-

**Poppert.**

Schwarz.

- e7—e5
- e5 + f4
- g7—g5
- Lf8—g7

- d7—d6
- h7—h6

gen, wäre kein Vortheil, weil Schwarz nach 15) . . . Ta8—b8 16) Db7—a6 den Bauer b2 mit dem Thurm und dann auch noch den Bauer f5 mit dem Springer schlagen würde.

Weiss.

Schwarz.

- 15) . . . h6—h5

Schwarz nimmt jetzt den Angriff in die Hand.

- 16) Sb1—d2 h5—h4

- 17) Le3—f4 K—c8

Schwarz hat seinen Bauer behauptet und einen sehr starken Angriff erlangt.

- 18) a2—a4

Weiss thäte besser, durch 18) Tf1—f2 nebst Sd2—f1 seinen König zu schützen.

- 18) . . . h4 + g3

- 19) Lf4 + g3 Th8—h5

Der Bauer f5 ist jetzt dreimal angegriffen und kann nicht mehr gedeckt werden.

- 20) b2—b4 Se7 + f5

- 21) Ld3 + f5 Dd7 + f5

- 22) Dc2—b2 Lf6—h4

- 23) Lg3 + h4 Th5 + h4

- 24) a4—a5

Weiss will erst Td8—h8 abwarten, ehe er sich durch Tf1—f2



deckt. Aber Schwarz entscheidet  
jetzt die Partie durch

	Weiss.	Schwarz.
24)	. . .	Th4+h2

	Weiss.	Schwarz.
25)	Kg1+h2	Df5—f4!
26)	Kh2—h1	Td8—h8!
27)	Kh1—g1	Df4—g3†.

## 32.

**München.**                      **Augsburg.**

Correspondenzpartie.

	Weiss.	Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	f2—f4	e5+f4
3)	Sg1—f3	g7—g5
4)	Lf1—c4	Lf8—g7
5)	h2—h4	

Auch dieser Zug kann zur Fortsetzung des Angriffs geschehen. Die beste Vertheidigung ist 5) . . . h7—h6.

5) . . .                      g5—g4

Nicht gut!

6)	Sf3—g5	Sg8—h6
7)	d2—d4	d7—d6

Auf 7) . . . f7—f6 würde Weiss ebenfalls mit 8) Lc1+f4 fortfahren.

8)	Lc1+f4	Sb8—c6
9)	Lf4—e3	Sc6—e7

Schwarz will den Zug d6—d5 vorbereiten. Auf 9) . . . f7—f6 würde 10) K—f6+g5 11) Le3+g5 Sc6—e7 12) Dd1—d2 geschehen.

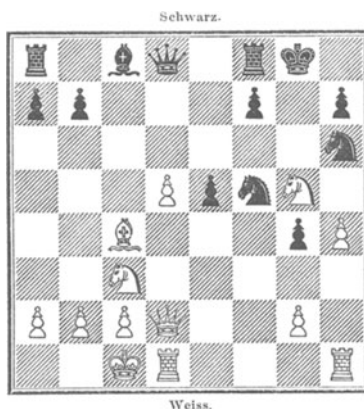
10)	Sb1—c3	c7—c6
11)	d4—d5	c6+d5
12)	Le3—d4	

Ein unerwarteter und sehr guter Zug.

12)	. . .	Lg7—e5
13)	e4+d5	K—
14)	Ld4+e5	d6+e5
15)	Dd1—d2	Se7—f5

Weiss.                      Schwarz.

16) K—c1



16)	. . .	Kg8—g7
17)	d5—d6	Lc8—d7

Um das weitere Vordringen des weissen Bauers zu hindern.

18)	Sg5—e4	Ld7—c6
19)	Td1—f1	Ta8—c8

Schwarz droht durch 20) . . . Lc6+e4 21) Sc3+e4 Tc8+c4 einen Offizier zu gewinnen.

20)	Lc4—b3	f7—f6
21)	Tf1—f2	

Weiss beabsichtigt, durch Verdoppelung der Thürme auf der f-Linie seinen Angriff zu verstärken.

21) . . .                      Sf5—d4

Dieser Zug, durch welchen Schwarz sich von dem Läufer b3

befreien will, gibt dem Gegner zu einer schnell entscheidenden Opfercombination Gelegenheit.

Weiss.	Schwarz.
22) Se4+f6	Sd4+b3!
23) a2+b3	Tf8+f6
24) Dd2-g5!	Tf6-g6

Ginge statt dessen der König nach f7, so würde Weiss den Angriff mit 25) Th1-f1 Sh6-g8 26) d6-d7 Lc6+d7 27) Sc3-e4 fortsetzen.

25) Dg5+e5!	Kg7-g8
26) Sc3-d5	Tg6-g7

Weiss.

Schwarz.

27) Sd5-e7!

Kg8-h8

28) Tf2-f6

Lc6-e4

Schwarz will, wenn Weiss diesen Läufer nimmt, 29) . . . Sh6-g8 ziehen, was jetzt wegen 29) Tf6-f7 nicht angeht.

29) Se7+c8 und Schwarz giebt die Partie auf, weil Weiss nach

29) . . . Dd8+c8

30) De5+e4

in Mehrbesitz von zwei Bauern und Qualität bleiben und dadurch das Spiel jedenfalls gewinnen würde.

### Avalos-Gambit.

33.

R.

G. R. Neumann.

Maria-Gambit" (aus Unkenntniss früher „Salvio-Gambit" genannt).

Weiss.	Schwarz.
1) e2-e4	e7-e5
2) f2-f4	e5+f4
3) Sg1-f3	g7-g5
4) Lf1-c4	g5-g4

Dieser Zug ist nicht so sicher, wie 4) . . . Lf8-g7.

5) Sf3-e5

Weiss thut besser, den Springer stehen zu lassen, wie in späteren Partien geschieht.

5) . . . Dd8-h4!

6) Ke1-f1

Weiss ist zu diesem Zuge genöthigt, weil Schwarz auf 6) g2-g3 durch 6) . . . f4+g3 7) Dd1+g4 g3-g2! 8) Dg4+h4 g2+h1D! in Vortheil kommen würde.

6) . . . Sg8-h6

Der feine, aber incorrecte Zug 6) . . . Sg8-f6 bildet das „Santa

Weiss.

Schwarz.

7) d2-d4

f4-f3

8) g2-g3

Auf 8) g2+f3 würde Schwarz durch 8) . . . d7-d6 9) Se4-d3 g4+f3 ein gutes Spiel bekommen.

Am besten wäre aber für Weiss 8) Lc1-f4.

8) . . .

Dh4+h3!

9) Kf1-f2

Dh3-g2!

10) Kf2-e3

f7-f5

11) Sb1-c3

Sb8-c6

12) Se5-d3

Weiss droht durch 13) Sd3-f4 die Dame zu erobern.

12) . . .

f5+e4

13) Sd3-f4

Sh6-f5!

14) Ke3+e4

Sf5-d6!

15) Ke4-d5

Sc6-b4!

16) Kd5-c5\*

a7-a5



Und Schwarz muss gewinnen. Denn zieht Weiss, um  $b7-b6+$  zu vermeiden, 17)  $d4-d5$ , so ist ein Mat in drei Zügen möglich: 17) . . .  $b7-b6!$  18)  $Kc5-d4$   $Dg2-f2!$  19)  $Lc1-e3$   $Lf8-g7+$  und auf 17)  $Sc3-a4$  folgt 17) . . .  $Sd6-e4!!$  18)  $Kc5-b5$   $c7-c6!$  19)  $Kb5-b6$   $Lf8-e7$  und nachher  $Ld8+$ .

### 34. Cochrane-Gambit

Michelet. L. Kieseritzky.

Weiss.

Schwarz.

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 1) <b>e2—e4</b>  | <b>e7—e5</b>   |
| 2) <b>f2—f4</b>  | <b>e5+ f4</b>  |
| 3) <b>Sg1—f3</b> | <b>g7—g5</b>   |
| 4) <b>Lf1—c4</b> | <b>g5—g4</b>   |
| 5) <b>Sf3—e5</b> | <b>Dd8—h4!</b> |
| 6) <b>Ke1—f1</b> | <b>f4—f3</b>   |

Dieser Zug (früher nach Cochrane [1822] benannt, obgleich er schon 1817 bei Casenove vorkommt) ist nicht so stark wie 6) . . .  $Sg8-h6$ .

7)  $d2-d4$

Der beste Zug! Das Schach des Läufers auf f7 wäre Tempoverlust, weil Weiss nach 7) . . .  $Ke8-e7$  den Läufer sofort zurückziehen müsste, um nicht durch 8) . . .  $d7-d6$  eine Figur zu verlieren.

- |                   |                |
|-------------------|----------------|
| 7) . . .          | <b>Sg8—f6</b>  |
| 8) <b>Sb1—c3</b>  | <b>Lf8—g7</b>  |
| 9) <b>g2—g3</b>   | <b>Dh4—h3!</b> |
| 10) <b>Kf1—f2</b> | <b>d7—d6</b>   |
| 11) <b>Se5+f7</b> | <b>Th8—f8</b>  |
| 12) <b>Sf7—g5</b> | <b>Dh3—g2!</b> |
| 13) <b>Kf2—e3</b> | <b>Lg7—h6</b>  |

Hier wäre 13) . . .  $h7-h6$  ein stärkerer Zug.

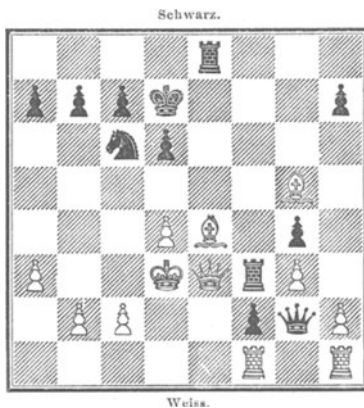
Weiss.

Schwarz.

- |                   |               |
|-------------------|---------------|
| 14) <b>Ke3—d3</b> | <b>Sb8—c6</b> |
| 15) <b>a2—a3</b>  | <b>Lh6+g5</b> |
| 16) <b>Lc1+g5</b> | <b>Sf6+e4</b> |

Schwarz thäte besser, seine Dame über h3 wieder in's Spiel zu bringen.

- |                   |                |
|-------------------|----------------|
| 17) <b>Dd1—e1</b> | <b>Lc8—f5</b>  |
| 18) <b>Sc3+e4</b> | <b>f3—f2</b>   |
| 19) <b>De1—e3</b> | <b>Ke8—d7</b>  |
| 20) <b>Lc4—d5</b> | <b>Ta8—e8</b>  |
| 21) <b>Ta1—f1</b> | <b>Lf5+e4!</b> |
| 22) <b>Ld5+e4</b> | <b>Tf8—f3</b>  |



Schwarz gewinnt die Dame, verliert aber die Partie wegen der ungünstigen Stellung der eigenen.

Weiss.	Schwarz.
23) De3+f3 Am besten.	
23) . . .	g4+f3
24) Lc4-f5!	Te8-e6
25) d4-d5	Sc6-e5!
26) Kd3-d4	h6-h5
27) Lg5-f6	h5-h4
28) d5+e6!	Kd7-e8
29) Lf6+e5	d6+e5!
30) Kd4+e5	h4+g3

Schwarz beabsichtigt 31) . . .  
Dg2+h1 32) Tf1+h1 g3-g2 etc.

Weiss.	Schwarz.
31) Ke5-f6 und Denn geschieht jetzt	Weiss gewinnt.
31) . . .	Dg2+h1
so gibt Weiss in 6 Zügen Mat:	
32) Lf5-g6!	Ke8-d8
Am besten!	
33) e6-e7!	Kd8-d7
34) e7-e8D!	Kd7-d6
35) De8-e5!	Kd6-c6
36) Lg6-e8!	Kc6-b6
37) De5-b5+	
oder	
35) . . .	Kd6-d7
36) De5-e6!	Kd7-d8
37) De6-e8+	

### Mac Donnell - Gambit.

35.

Devinck.	L. Kieseritzky.
Weiss.	Schwarz.
1) e2-e4	e7-e5
2) f2-f4	e5+f4
3) Sg1-f3	g7-g5
4) Lf1-c4	g5-g4
5) Sb1-c3	

Weiss gibt den angegriffenen Springer f3 auf, um den Angriff festzuhalten. Stärker als 5) Sb1-c3 ist 5) d2-d4 (das „Lewis-Gambit“) und am besten 5) K (bereits 1580—90 mitgeteilt von dem grossen Schachmeister Giulio Cesare Polerio).

5) . . .	g4+f3
6) Dd1+f3	Sb8-c6
7) K	Lf8-h6
8) d2-d4	

Weiss opfert diesen Bauer, um

seine Entwicklung zu beschleunigen und um dem durch Sc6-e5 drohenden Abtausch des Läufers c4 zu entgehen.

Weiss.	Schwarz.
8) . . .	Sc6+d4
9) Df3-h5	Sd4-e6
10) Lc4+e6	d7+e6
11) Lc1+f4	Lh6+f4
12) Tf1+f4	Dd8-d4!
13) Kg1-h1	Sg8-f6
14) Dh5-h6	Sf6-d7
15) Ta1-f1	Th8-f8
16) Tf4+f7	Tf8+f7
17) Dh6+e6!	Ke8-d8

Auf 17) . . . Tf7-e7 würde Weiss durch 18) De6-g8! Sd7-f8 19) Tf1+f8! Ke8-d7 20) Tf8-d8! schnell gewinnen.

Weiss.	Schwarz.
18) Tf1+f7	c7—c6
19) e4—e5	Kd8—c7

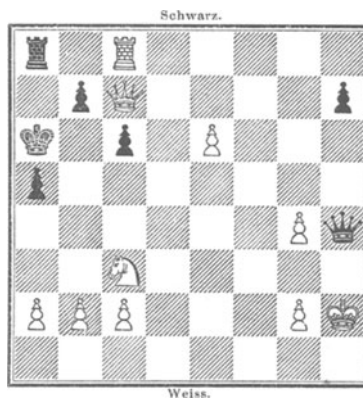
Schwarz darf den Bauer e5 nicht nehmen, da auf 19) . . . Sd7+e5 20) De6—e7 †, auf 19) . . . Dd4+e5 aber 20) Tf7+d7! Lc8+d7 21) De6+e5 folgen würde.

20) h2—h3

Hier wäre 20) De6—e7 nebst e5—e6 stärker.

20) . . .	a7—a5
21) De6—e7	Kc7—b6
22) e5—e6	Sd7—e5
23) De7—c7!	Kb6—a6
24) Tf7—f8	Dd4—e3
25) Tf8+c8	De3—e1!
26) Kh1—h2	Se5—g4!

Weiss.	Schwarz.
27) h3+g4	De1—h4!



28) Kh2—g1	Dh4—e1!
------------	---------

Schwarz gibt mit seiner Dame ewig Schach und macht dadurch die Partie unentschieden.

### Polerio-Gambit.

36.

v. d. Lasa.	Szén.
Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5
2) f2—f4	e5+f4
3) Sg1—f3	g7—g5
4) Lf1—c4	g5—g4
5) K—	g4+f3
6) Dd1+f3	Dd8—f6

Die Dame droht durch das Schach auf d4 den Läufer c4 zu gewinnen.

7) e4—e5

Weiss opfert diesen Bauer, um später die offene e-Linie als Angriffslinie für den Thurm benutzen zu können.

7) . . .	Df6+e5
8) d2—d3	Lf8—h6

Weiss.	Schwarz.
9) Sb1—c3	Sg8—e7
Ebenso hätte Schwarz auf 9) Lc1—d2 gezogen.	
10) Lc1—d2	K—
Die Rochade ist sehr gewagt. Besser ist 10) . . . Sb8—c6.	
11) Ta1—e1	De5—c5!
12) Kg1—h1	c7—c6
13) Sc3—e4	Dc5—f5
14) Ld2—c3	Lh6—g7
15) Se4—d6	Df5—g5
16) Te1+e7	

Noch stärker wäre 16) Lc3+g7, da auf 16) . . . Kg8+g7 17) Te1+e7 Dg5+e7 18) Sd6—f5! mit Damengewinn folgen könnte.

16) . . .	Lg7+c3
-----------	--------

Weiss.	Schwarz.
17) Te7+f7	Tf8+f7
18) Lc4+f7!	Kg8-g7
19) b2+c3	Sb8-a6
20) Df3+f4	



Weiss hat nicht nur den geopfer-  
ten Offizier zurückgewonnen, son-  
dern hat auch das besser entwickelte  
Spiel und das Uebergewicht eines  
Bauers.

Weiss.	Schwarz.
20) . . .	Dg5+f4
21) Tf1+f4	Sa6-c7
22) Lf7-b3	Sc7-d5
23) Lb3+d5	c6+d5
24) Tf4-f7!	Kg7-g8

Auf andere Züge gewinnt Weiss  
durch Tf7-f8 sofort den Läufer.

25) Tf7-e7	b7-b6
26) Te7-e8!	Kg8-g7
27) Te8+c8	und Weiss gewinnt durch das Uebergewicht von Springer und Bauer.

## 37.

Cohen und First.	Kipping und Lampert.
Weiss.	Schwarz.
1) e2-e4	e7-e5
2) f2-f4	e5+f4
3) Sg1-f3	g7-g5
4) Lf1-c4	g5-g4
5) K	g4+f3
6) Dd1+f3	Dd8-f6
7) e4-e5	Df6+e5
8) d2-d3	Lf8-h6
9) Lc1-d2	Sg8-e7
10) Kg1-h1	

Die gewöhnliche Fortsetzung ist  
10) Sb1-c3. Durch den Königs-  
zug droht Weiss 11) Ld2-c3, was

gegenwärtig mit 10) . . . De5-c5!  
würde beantwortet werden.

Weiss.	Schwarz.
10) . . .	Th8-g8
Hier könnte die Rochade statt- finden.	
11) Sb1-c3	c7-c6
12) Ta1-e1	De5-c7
Besser nach g7.	
13) Sc3-e4	Tg4-g6
14) Ld2-c3	d7-d5
15) Se4-f6!	Tg6+f6
Schwarz thäte besser, den König nach d8 zu ziehen.	
16) Lc3+f6	Lc8-e6
Besser wäre 16) . . . Lh6-f8.	
17) Df3-h5	



Weiss greift beide Läufer des Gegners an, indem die Dame den Bauer f7 fesselt.

Weiss.	Schwarz.
17) . . .	Se7—g6

Weiss.	Schwarz.
--------	----------

18) Dh5+h6	d5+c4
19) Dh6+h7	Sg6—f8

Es drohte 20) Te1+c6!

20) Dh7—h8	
------------	--

Weiss beabsichtigt, durch 21) Lf6—e5 den Bauer f4 zu erobern.

20) . . .	Sb8—d7
-----------	--------

Schwarz will dies hindern, gibt aber durch den gewählten Zug dem Gegner zu einer schnellen Entscheidung Gelegenheit.

21) Te1+c6!	f7+c6
22) Dh8—h5!	Sf8—g6
23) Dh5+g6!	Ke8—f8
24) Dg6—g7!	Kf8—e8
25) Dg7—e7+	

## 38.

W. Steinitz.

Weiss.

1) e2—e4  
 2) f2—f4  
 3) Sg1—f3  
 4) Lf1—c4  
 5) K—  
 6) Dd1+f3

A. Anderssen.

Schwarz.

e7—e5  
 e5+f4  
 g7—g5  
 g5—g4  
 g4+f3  
 Dd8—e7

Schwarz droht durch das Schach der Dame auf c5 den Läufer c4 zu gewinnen.

7) d2—d4

Ein guter Zug ist 7) Df3+f4 zieht dann Schwarz 7) . . . De7—c5! so folgt 8) d2—d4 Dc5+d4!  
 9) Lc1—e3 Dd4+c4 Df4—e5!

7) . . .	Sb8—c6
8) Sb1—c3	

Zieht Weiss zur Deckung des Bauers d4 8) c2—e3, so erlangt Schwarz durch 8) . . . Sc6—e5 9) d4+e5 De7—c5! 10) Kg1—h1, Dc5+c4 ein sicheres Spiel.

Weiss.

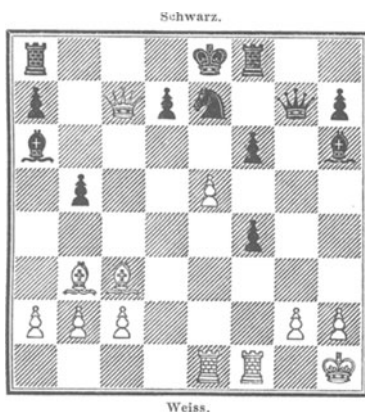
Schwarz.

7) . . .	Sc6+d4
9) Df3—d3	Sd4—e6
10) Sc3—d5	De7—c5!
11) Kg1—h1	b7—b5
12) Lc4—b3	

Weiss darf den Bauer b5 nicht nehmen, weil Schwarz durch 12) . . . c7—c6 Läufer und Springer angreifen, also einen Offizier gewinnen würde.

12) . . .	Lf8—h6
13) Lc1—d2	Dc5—f8

Weiss.	Schwarz.
14) Dd3—c3	Df8—g7
15) Sd5+c7!	Se6+c7
16) Dc3+c7	Sg8—e7
17) Ld2—c3	f7—f6
18) e4—e5	Th8—f8
19) Ta1—e1	Lc8—a6



20) e5+f6

Nicht der beste Zug! Es geschieht häufig, dass man über einen guten Zug einen bessern übersieht. Durch 20) e5—e6 hätte Weiss ebenfalls die e-Linie geöffnet, aber die Figuren der schwarzen Königsflügel in Thätigkeit nicht gesetzt.

20) . . . Tf8+f6

21) Lc3—b4

Weiss nimmt die Qualität nicht, um den Angriff festzuhalten, der bei 21) Lc3+f6 durch Dg7+f6 nebst Df6—c6 und La6—b7 bald auf Schwarz übergehen würde.

21) . . . Tf6—c6

22) Dc7—a5 Lh6—g5

23) Lb4+e7 Lg5+e7

24) Tf1+f4 Tc6—f6

25) Da5—c3

Weiss droht 26) Dc3+f6. Zöge

er 25) Tf4—e4, so würde Schwarz nach 25) . . . La6—b7 26) Te4+e7! Dg7+e7 27) Te1+e7! Ke8+e7 das bessere Spiel haben.

Weiss.

Schwarz.

25) . . . Ke8—d8

Ginge der König nach f8, so würde Weiss durch 26) Te1—f1 in Vortheil kommen.

26) Dc3—a5! Kd8—c8

27) Lb3—d5 Ta8—b8

28) Tf4—e4 Tb8—b6

29) h2—h3

Um den Läufer e7 schlagen zu können, was gegenwärtig wegen 29) . . . Dg7+e7 30) Te1+e7 Tf6—f1 † nicht geschehen darf.

29) . . . Tf6—e6

Schwarz giebt die Qualität, um mit zwei Läufern gegen einen Thurm im Vortheil zu bleiben und den Angriff zu erlangen.

30) Ld5+e6 d7+e6

31) a2—a4 b5—b4

32) Da5—h5

Weiss droht durch 33) Dh5—e8! Le7—d8 34) Te1+e6 in Vortheil zu kommen.

32) . . . Le7—d8

33) Te1—d1 Dg7—e7

34) Te4—d4 Ld8—c7

35) Td4—g4 Kc8—b7

36) Tg4—g8 Tb6—c6

37) Dh5—f3

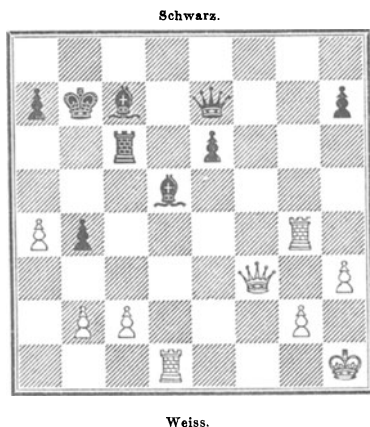
Die Dame fesselt den Thurm, der den Bauer c2 zu schlagen drohte.

37) . . . La6—c4

Schwarz will jetzt auch seinem weissen Läufer einen vortheilhaften Platz anweisen, nämlich das Feld d5.

38) Tg8—g4 Lc4—d5





Die beiden Läufer von Schwarz stehen jetzt so ausgezeichnet, dass die Partie sich nun sehr schnell für ihn entscheidet.

- 39) Df3—e2      De7—d6  
Schwarz droht auf h2 Mat.

Weiss kann zur Deckung desselben den Bauer g2, der durch den Läufer d5 gefesselt ist, nicht auf g3 setzen und muss daher sofort den König ziehen.

Weiss.                      Schwarz.

- 40) Kh1—g1      Dd6—h2!  
41) Kg1—f1      Lc7—b6

und Schwarz gewinnt.

Aus dieser Partie, die von beiden Seiten sehr gut gespielt ist, sieht man, wie schwierig es ist, sich gegen den Angriff, den der Gambitgeber durch das Opfer des Springers erlangt, mit Behauptung seines materiellen Uebergewichts zu vertheidigen. Wir haben gezeigt, das Weiss im 20. Zuge zu seinen Gunsten entscheiden konnte.

## Springergambit mit Flügelangriff.

39.

E. Schallop.                      Prof. Wolff.

Weiss.                      Schwarz.

- 1) e2—e4      e7—e5  
2) f2—f4      e5+f4  
3) Sg1—f3      g7—g5  
4) h2—h4

Um dem in den letzten Partien auf 4) Lf1—c4 durch 4) . . . g5—g4 eingetretenen Dilemma, entweder dem Gegner den Angriff zu überlassen oder einen Offizier preiszugeben, aus dem Wege zu gehen, kann Weiss 4) h2—h4 ziehen.

- 4) . . .                      g5—g4

Am besten! Den Bauer g5 durch den Läufer zu decken, wäre nicht gut. 4) . . . h7—h6 geht nicht, weil nach 5) h4+g5 h6+g5 der noch nicht gedeckte Thurm h8 geschlagen werden kann. Ganz schlecht ist 4) . . . f7—f6 wegen 5) Sf3+g5 f6+g5 6) Dd1—h5! Ke8—e7 7) Dh5+g5! Ke7—e8 8) Dg5—h5! Ke8—e7 9) Dh5—e5! Ke7—f7 10) Lf1—c4! d7—d5 [am besten!] 11) Lc4+d5! Kf7—g6 12) h4—h5! Kg6—h6 13) De5+f4! Dd8—g5 14) Df4+f8!

Dg5—g7 15) d2—d3 †. (Vgl. Partie 25).

Weiss.	Schwarz.
5) Sf3—e5	h7—h5
6) Lf1—c4	Th8—h7
7) d2—d4	Lf8—h6

Besser sofort d7—d6. Auf 7) . . . f4—f3 folgt 8) g2+f3; der schwächere Zug 8) g2—g3 bildet das „Kieseritzky-Gambit“, welchen Namen man unleidlicher Weise auf die ganze, drei Jahrhunderte zählende Spieleröffnung übertragen hat!

8) Sb1—c3	d7—d6
9) Se5+f7	Th7+f7
10) Lc4+f7!	Ke8+f7
11) Lc1+f4	Lh6+f4
12) K—	Dd8+h4

Den Läufer durch 12) . . . Dd8—f6 zu decken, würde nicht genügen, weil Weiss ihn durch 13) Sc3—d5 doch gewinnen würde. Den Bauer h4 zu schlagen ist jedoch ebenfalls nicht gut.



Weiss.	Schwarz.
13) Tf1+f4!	Kf7—e8

Der König würde auch in der g-Linie nicht gut stehen. Weiss würde dann Dd1—d2 nebst Ta1—f1 ziehen.

14) Sc3—d5	Sb8—a6
15) Dd1—f1	Lc8—e6
16) Tf4—f8!	Ke8—d7
17) Df1—b5!	c7—c6
18) Db5+b7!	Sa6—c7
19) Db7+c7 †.	

## 40.

Erkel.	Szén.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	7) e4+d5	Lf8—d6
1) e2—e4	e7—e5	8) d2—d4	Sf6—h5
2) f2—f4	e5+f4	9) Lc4—b5!	Ke8—f8
3) Sg1—f3	g7—g5	Besser ist 9) . . . c7—c6, vgl. die folgende Partie.	
4) h2—h4	g5—g4	10) Sb1—c3	a7—a6
5) Sf3—e5	Sg8—f6	11) Lb5—d3	Dd8—e7
6) Lf1—c4		Besser 11) . . . Sh5—g3.	
Auf 6) Se5+f4 folgt 6) . . . Sf6+e4.		12) K—	Ld6+e5
6) . . .	d7—d5	13) d4+e5	De7+e5

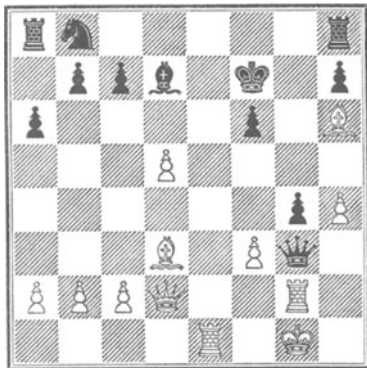
- | Weiss.      | Schwarz. |
|-------------|----------|
| 14) Sc3—e2  | f4—f3    |
| 15) Lc1—h6! | Kf8—g8   |
- Geht der König nach e8, so kann  
16) Tf1—e1 folgen.

- |            |        |
|------------|--------|
| 16) g2+f3  | Sh5—g3 |
| 17) Tf1—f2 | Lc8—d7 |
| 18) Dd1—d2 | f7—f6  |

Schwarz zieht diesen Bauer, um den König auf f7 zu stellen und den Königsthurm frei zu machen.

- |            |         |
|------------|---------|
| 19) Ta1—e1 | Kg8—f7  |
| 20) Se2+g3 | De5+g3! |
| 21) Tf2—g2 |         |

Schwarz.



Weiss.

- | Weiss.    | Schwarz. |
|-----------|----------|
| 21) . . . | Dg3—d6   |

Nimmt Schwarz den Bauer f3 mit der Dame, so folgt 22) Te1—f1. Schlägt sie nun den Bauer d5, so folgt 23) Ld3—g6! Kf7—e6 24) Lg6—f7!; geht sie nach h3, so entscheidet 23) Dd2—g5.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 22) f3+g4 | a6—a5 |
|-----------|-------|

Um für den Springer ein Ausgangsfeld zu gewinnen. Der Bauer d5 darf wegen 23) Ld3—g6! nicht genommen werden.

- |            |         |
|------------|---------|
| 23) g4—g5  | f6—f5   |
| 24) Dd2—c3 | Th8—g8  |
| 25) Te1—e5 | Sb8—a6  |
| 26) Ld3+f5 | Dd6—c5! |

Schwarz provocirt den Damentausch, um den Angriff von Weiss zu schwächen, welches letztere ihm jedoch nicht gelingt.

- |              |        |
|--------------|--------|
| 27) Dc3+c5   | Sa6+c5 |
| 28) Lf5+h7   | Tg8—e8 |
| 29) Tg2—f2!  | Ld7—f5 |
| 30) Tf2+f5 † |        |

## 41.

- | Rosanes.  | A. Anderssen. |
|-----------|---------------|
| Weiss.    | Schwarz.      |
| 1) e2—e4  | e7—e5         |
| 2) f2—f4  | e5+f4         |
| 3) Sg1—f3 | g7—g5         |
| 4) h2—h4  | g5—g4         |
| 5) Sf3—e5 | Sg8—f6        |
| 6) Lf1—c4 | d7—d5         |
| 7) e4+d5  | Lf8—d6        |
| 8) d2—d4  | Sf6—h5        |

- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 9) Lc4—b5! | c7—c6    |
- In Folge dieses Zuges, durch welchen der Thurm a8 preisgegeben wird, erlangt Schwarz einen starken Angriff.
- |             |        |
|-------------|--------|
| 10) d5+c6   | b7+c6  |
| 11) Se5+c6  | Sb8+c6 |
| 12) Lb5+c6! | Ke8—f8 |
| 13) Lc6+a8  | Sh5—g3 |

Weiss.

Schwarz.

14) Th1—h2

Der Thurm steht auf diesem Felde, wo er den Bauer h4 decken soll, unthätig und unbeweglich. Besser wäre der Zug 14) Ke1—f2, obgleich dann nach 14) . . . Sg3+h1! 15) Dd1+h1 die Dame eine missliche Stellung einnehmen würde.

14) . . . Le8—f5

15) La8—d5 Kf8—g7

16) Sb1—c3 Th8—e8!

17) Ke1—f2

Geht der König nach d2, so gewinnt Schwarz durch 17) . . . Ld5—b4 18) Ld5—c4 [die Dame drohte diesen Läufer zu nehmen] Dd8+d4!

19) Lc4—d3 Dd4—e3†.

17) . . . Dd8—b6

18) Sc3—a4 Db6—a6

19) Sa4—c3

Wollte Weiss den Springer durch 19) b2—b3 decken, um demnächst Ld5—c4 zu ziehen, so würde Schwarz in vier Zügen mat setzen: 19) . . . Da6—e2! 20) Dd1+e2 Te8+e2! 21) Kf2—g1 Te2—e1! 22) Kgl—f2 Te1—f1†.

19) . . . Ld6—e5

Durch diesen feinen Zug gewinnt Schwarz die Partie. Nimmt Weiss

den Läufer, so folgt 20) . . . Da6—b6! 21) Kf2—e1 Db6—g1! 22) Ke1—d2 Dg1—e3†.



Weiss.

Schwarz.

20) a2—a4

Weiss beabsichtigt durch 21) Sc3—b5 die Wirksamkeit der feindlichen Dame zu schwächen. Schwarz erzwingt jedoch jetzt das Mat in vier Zügen auf eine sehr elegante Weise.

20) . . . Da6—f1!

21) Dd1+f1 Le5+d4!

22) Lc1—e3 Te8+e3

Es droht jetzt 23) . . . Te3—e2† durch Doppelschach.

23) Kf2—g1 Te3—e1†.

## Läufergambit.

### 42 remis

B. Suhle.

A. Anderssen.

Weiss.

Schwarz.

1) e2—e4

e7—e5

2) f2—f4

e5+f4

3) Lf1—c4

Dieser Zug giebt dem Spiele den Namen „Läufergambit“. Weiss deckt das Schach der Dame auf h4 nicht, sondern zieht, wenn dasselbe gegeben wird, den König nach f1.

Die feindliche Dame ist dann meistens vielfachen Angriffen ausgesetzt.

Die folgende Vertheidigung des Läufergambits wurde früher die „klassische“ genannt.

- | Weiss.           | Schwarz.       |
|------------------|----------------|
| 3) . . .         | <b>Dd8—h4!</b> |
| 4) <b>Ke1—f1</b> | <b>g7—g5</b>   |
| 5) Sb1—c3        | Lf8—g7         |
| 6) d2—d4         | Sg8—e7         |
| 7) g2—g3         |                |

Die stärkste Fortsetzung des Angriffs.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 7) . . .  | f4 + g3 |
| 8) Kf1—g2 |         |

Weiss droht jetzt durch 9) h2—g3 die Dame zu erobern.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 8) . . .  | Dh4—h6 |
| 9) Sg1—f3 |        |

Weiss kann den Angriff auch mit 9) h2 + g3 Dh6—g6 10) Sg1—f3 oder am stärksten mit 9) h2—h4 Dh6—f6 10) Lc1—e3 g5 + h4 11) Dd1—d3 und 12) Ta1—f1 fortsetzen.

- |          |        |
|----------|--------|
| 9) . . . | Dh6—g6 |
|----------|--------|

Hier kann auch 9) . . . g3 + h4 geschehen.

- |              |        |
|--------------|--------|
| 10) Sf3 + g5 | Th8—f8 |
|--------------|--------|

Die Rochade wäre sehr gefährlich.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 11) h2 + g3 | h7—h6  |
| 12) Sg5—h3  | d7—d6  |
| 13) Sh3—f4  | Dg6—h7 |
| 14) Sf4—h5  | Lg7—h8 |

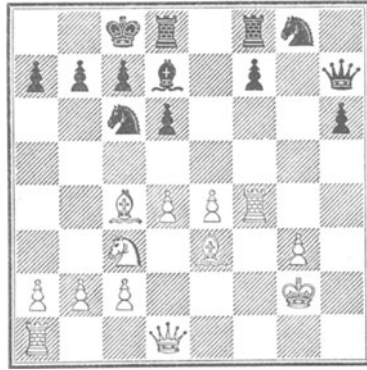
Es drohte 15) Sh5 + g7! Dh7 + g7 16) Lc1 + h6.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 15) Th1—f1   | Sb8—c6   |
| 16) Lc1—e3   | Lc8—d7   |
| 17) Sh5—f6!  | Lh8 + f6 |
| 18) Tf1 + f6 | Se7—g8   |

Um den Bauer h6 zu decken.

- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 19) Tf6—f4 | Kc8      |

Schwarz.



Weiss.

Der König von Schwarz ist immer noch nicht ganz in Sicherheit, wie die Fortsetzung zeigt.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 20) d4—d5   | Sc6—e5 |
| 21) Dd1—d4  | c7—c5  |
| 22) d5 + c6 |        |

Weiss schlägt diesen Bauer en passant. Zöge es die Dame, so würde der Läufer c4 seine Deckung verlieren.

- |            |          |
|------------|----------|
| 22) . . .  | Se5 + c6 |
| 23) Dd4—d2 | Sc6—e5   |
| 24) Lc4—d5 | Sg8—e7   |

Schwarz lässt den Bauer a7 en prise, um Zeit zu einem Gegenangriff auf den feindlichen König zu gewinnen.

- |              |        |
|--------------|--------|
| 25) Le3 + a7 | Tf8—g8 |
| 26) Sc3—e2   |        |

Weiss will seiner Dame den Weg nach c3, b4 oder a5 frei machen.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 26) . . .   | Se7 + d5 |
| 27) e4 + d5 | Ld7—g4   |
| 28) La7—b6  | Lg4 + e2 |
| 29) Dd2—c3! | Le2—c4   |

Am besten! Geht der König nach d7, so folgt 30) Dc3—c7! Kd7—e8

- 31) Dc7+d8†; wenn nach b8, so  
 30) Dc3—c7! Kb8—a8 31) Tf4—  
 a4! Le2—a6 32) Ta4+a6! b7+a6  
 33) Dc7—a7†.

Weiss.

Schwarz.

- 30) Tf4+c4! Kc8—d7

Am besten! Geht der König nach  
 b8, so entscheidet 31) Lb6—c7!  
 Kb8—c8 [sonst 32) Dc3—a3†] 32)  
 Lc7+d6! in wenigen Zügen; ge-  
 schieht 30) . . . Se5+c4, so folgt  
 31) Dc3+c4! und gewinnt.

- 31) Tc4—c7! Kd7—e8

- 32) Ta1—e1

Weiss droht 33) Te1+e5!.

- 32) . . . Dh7—f5

- 33) Tc7+b7 Td8—c8

- 34) Lb6—c7 Tg8—g6

Beide Parteien spielen sehr um-  
 sichtig.

- 35) Dc3—c6! Ke8—f8

Weiss.

Schwarz.

- 36) Lc7+d6! Tg6+d6

Am besten! Geht der König nach  
 g8, so würde Weiss nach 36) Dc6+  
 c8! Df5+c8 37) Tb7—b8 durch  
 das Uebergewicht seiner Bauern ge-  
 winnen.

- 36) Dc6+d6! Kf8—g8

Die Partie wurde als remis ab-  
 gebrochen. Nimmt Weiss den Sprin-  
 ger, so gewinnt Schwarz durch 37)  
 . . . Tc8+c2! in wenigen Zügen;  
 zieht er, um diesen Zug zu vermei-  
 den, 37) c2—c3, 37) Tb7—b8 oder  
 37) Tb7—c7, so macht Schwarz  
 mit 37) . . . Df5—f3! 38) Kg2—  
 g1 Df3+g3! 39) Kg1—f1 Dg3  
 —f3! oder 38) Kg2—h2 Se5—g4!  
 39) Kh2—h3 Sg4—f2! 40) Kh3—  
 h2 Sf2—g4! durch ewiges Schach  
 remis.

## 43.

A. Anderssen.

J. Löwenthal.

Weiss.

Schwarz.

- 1) e2—e4

- e7—e5

- 2) f2—f4

- e5+f4

- 3) Lf1—c4

- Dd8—h4!

- 4) Ke1—f1

- g7—g5

- 5) Sb1—c3

- Lf8—g7

- 6) d2—d4

- Sg8—e7

- 7) Sg1—f3

Auch diese Fortsetzung des An-  
 griffs ist zu empfehlen.

- 7) . . . Dh4—h5

- 8) h2—h4 h7—h6

Am besten! Weiss droht 9) Kf1  
 —g1 nebst 10) h4+g5.

- 9) e4—e5 Se7—f5

- 10) Kf1—g1 Sf5—g3

Die Stellung des Springers auf  
 g3 giebt Weiss zu dem eleganten  
 Schlussmanöver, welches er durch  
 den 12. Zug einleitet, Gelegenheit.

Weiss.

Schwarz.

- 11) Th1—h2

Es droht jetzt 12) h4+g5.

- 11) . . . Dh5—g6

Auf 11) . . . g5—g4 würde  
 Weiss 12) Lc1+f4 mit gutem Spiele  
 ziehen.

- 12) Sc3—d5 Ke8—d8

Schwarz muss den Bauer c7  
 decken. Bei 12) . . . Dg6—c6 hätte  
 Weiss nach 13) Lc4—b3 immer  
 den Bauer g5 gewonnen.

- 13) h4+g5 h6+g5

Weiss.	Schwarz.
14) Th2+h8!	Lg7+h8
15) Sf3+g5	Dg6+g5
16) Lc1+f4	Dg5-h4
17) Lf4+g3	Dh4+g3
18) Dd1-h5	

Weiss gewinnt.

(Siehe Diagramm.)

Schwarz kann 18) . . . Dg3—g7 oder 18) . . . d7—d6 versuchen. Im ersten Falle entscheidet 19) Dh5—h4! f7—f6 20) e5+f6 Dg7—f7 21) Dh4+h8! Df7—e8 22) Dh8+e8! Kd8+e8 23) Sd5+c7!, im zweiten Falle, auf 18) . . . d7—d6

Schwarz.

Weiss.

gewinnt Weiss durch 19) Dh5+h8!  
Kd8—d7 20) Ta1—f1.

## Flügelgambit gegen Läufergambit.

### 44. Bryan-Gambit

A. Anderssen.	L. Kieseritzky.
Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5
2) f2—f4	e5+f4
3) Lf1—c4	Dd8—h4!
4) Ke1—f1	b7—b5

Mit diesem Gegengambit (von Bryan) verbindet Schwarz die Absicht, gelegentlich den Damenläufer zum Angriff auf b7 zu postieren.

5) Lc4+b5	Sg8—f6
6) Sg1—f3	

Nothwendig, weil sonst Schwarz durch 6) . . . Sf6—g4 einen starken Angriff bekommt.

6) . . .	Dh4—h6
7) d2—d3	Sf6—h5

Schwarz droht durch 8) . . . Sh5—g3! die Qualität zu gewinnen.

8) Sf3—h4	Dh6—g5
-----------	--------

Weiss.	Schwarz.
9) Sh4—f5	c7—c6
10) g2—g4	Sh5—f6
Schlüge Schwarz den Bauer en passant, so würde der Läufer c1 die Dame nehmen.	
11) Th1—g1	

Schwarz.

Weiss.

Durch diesen Thurmzug, welcher den zweimal angegriffenen Bauer g4 deckt, erhält Weiss ein starkes Spiel, mag Schwarz den Läufer b5 nehmen oder nicht.

Weiss.	Schwarz.
11) . . .	c6+b5
12) h2—h4	Dg5—g6
13) h4—h5	Dg6—g5
14) Dd1—f3	

Weiss droht jetzt durch 15) Lc1 +f4 die Dame zu erobern. Der Springer f6 muss ihr Platz machen, und da das Opfern desselben gegen einen Bauern die Stellung der Schwarzen nicht verbessern würde, so bleibt nichts weiter übrig als

14) . . .	Sf6—g8
15) Lc1+f4	Dg5—f6
16) Sb1—c3	Lf8—c5
17) Sc3—d5	Df6+b2
18) Lf4—d6	

Eine geistreiche Combination. Weiss lässt sich sein schweres Geschütz unbekümmert schlagen und

opfert schliesslich noch die Dame, um mit den drei leichten Offizieren mat zu setzen.

Weiss.	Schwarz.
18) . . .	Lc5+g1
Nähme der Läufer den Läufer, so würde 19) Sf5+d6! Ke8—d8 [sonst 20) Df3+f7 †] 20) Sd6+f7! Kd8—e8 21) Sf7—d6! Ke8—d8 22) Df3—f8 † folgen.	

19) e4—e5  
Um dem Bauer g7 die Deckung durch die Dame zu entziehen.

19) . . .	Db2+a1!
20) Kf1—e2	
Es droht jetzt 21) Sf5+g7! Ke8—d8 22) Ld6—c7 †. Schwarz zieht, um den Punkt e7 zu decken,	

20) . . . Sb8—a6,  
worauf Weiss das Mat in drei Zügen erzwingt.

21) Sf5+g7!	Ke8—d8
22) Df3—f6!	Sg8+f6
23) Ld6—e7 †.	

## Springerspiel gegen Läufergambit.

### 45. *Berliner Verteidigung*

G. R. Neumann.	A. de Rivière.
Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5
2) f2—f4	e5+f4
3) Lf1—c4	Sg8—f6
Diese „Berliner“ Vertheidigung giebt ein nahezu gleiches Spiel.	
4) Sb1—c3	

Auf 4) e4—e5 würde 4) . . . d7—d5 folgen.

Weiss.	Schwarz.
4) . . .	d7—d5
Ohne dieses Gegenopfer würde sich Schwarz schwer entwickeln.	
5) Lc4+d5	Lf8—b4
6) Sg1—f3	K—



Weiss.                      Schwarz.  
 7) K—                      c7—c6  
 Schlägt Schwarz den Springer mit dem Läufer, so nimmt der Damenbauer wieder.

8) Ld5—b3              Lc8—g4

9) d2—d3              Sf6—h5

Auf 9) . . . Lg4 + f3 10) Dd1 + f3 Dd8—d4! 11) Kg1—h1 Lb4 + c3 12) b2 + c3 Dd4 + c3 13) Lc1 + f4 hat Weiss ein gut entwickeltes Spiel.

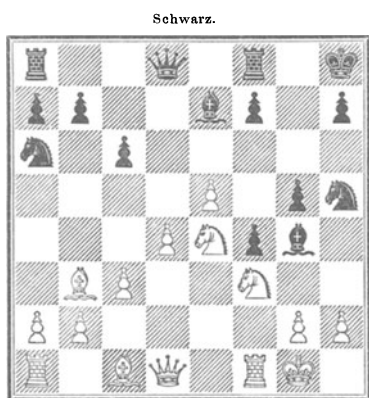
10) d3—d4              g7—g5

11) e4—e5              Sb8—a6

12) Sc3—e4              Lb4—e7

13) c2—c3              Kg8—h8

Ein Fehler, durch den Weiss einen starken Angriff erhält.



Weiss.

14) Lb3 + f7

Der Anfang einer auf mehrere Züge berechneten Combination.

14) . . .              Tf8 + f7

15) Sf3 + g5              Dd8—d7

Auf 15) . . . Lg4 + d1 würde Weiss durch 16) Sg5 + f7! Kh8—g7 17) Sf7 + d8 in Vortheil kommen.

Weiss.                      Schwarz.

16) e5—e6

Weit besser als den Thurm zu nehmen.

16) . . .              Lg4 + e6

17) Dd1 + h5              Le7 + g5

18) Se4 + g5              Tf7—f5

19) Lc1 + f4              Le6—c4

20) Lf4—e5!              Kh8—g8

Auf 20) . . . Tf5 + e5 würde

21) Tf1—f7 gewinnen.

21) Tf1 + f5              Dd7 + f5

22) Dh5—h6

Um die schwarze Dame von der f-Linie abzulenken.

22) . . .              Df5—g6

23) Dh6—h4              Ta8—f8

24) Sg5—e4              Lc4—d3

25) Se4—f6!              Kg8—f7

26) Ta1—e1              Sa6—c7

27) Le5—d6              Sc7—e6

Schwarz konnte den Verlust der Qualität nicht abwenden.

28) Ld6 + f8              Se6 + f8

29) Sf6—g4              Kf7—g8

30) Sg4—h6!              Kg8—h8

31) Te1—e8

Es ist ersichtlich, dass Schwarz diesen Thurm sich nehmen darf.

31) . . .              Kh8—g7

32) Te8—e7!              Kg7—h8

33) Dh4—f4

Schwarz giebt die Partie auf.

## Mittelgambit gegen Läufergambit.

46.

<b>W. Schulzen.</b>	<b>P. Morphy.</b>
---------------------	-------------------

Weiss.

Schwarz.

- |                  |              |
|------------------|--------------|
| 1) <b>e2—e4</b>  | <b>e7—e5</b> |
| 2) <b>f2—f4</b>  | <b>e5+f4</b> |
| 3) <b>Lf1—c4</b> | <b>d7—d5</b> |

Durch diesen Zug giebt Schwarz den gewonnenen Bauer wieder auf, entwickelt aber sein Spiel schnell.

- 4) e4+d5

Weit stärker ist 4) Lc4+d5.

- 4) . . . Lf8—d6

Der Läufer darf nicht nach c5 gehen, weil Weiss durch 5) d2—d4 ein Tempo gewinnen würde.

- 5) Sb1—c3 Sg8—f6

- 6) d2—d4 K—

- 7) Sg1—e2

Besser wäre 7) Sg1—f3.

Weiss spielt auf Eroberung des Bauers f4. Deckt Schwarz diesen mit 7) . . . Sf6—h5, so greift ihn Weiss durch 8) K— noch einmal an und bekommt ein gutes Spiel. Schwarz kommt dieser Absicht durch das Opfer des gefährdeten Bauers zuvor, welches ihm den Angriff verschafft.

- 7) . . . f4—f3

- 8) g2+f3 Sf6—h5

Schwarz beabsichtigt mit der Dame auf h4 Schach zu geben.

- 9) h2—h4 Tf8—e8

- 10) Sc3—e4 Ld6—g3!

- 11) Ke1—d2

Weiss könnte 11) Se4+g3 Sh5 +g3 12) Th1—h2 ziehen.

- 11) . . . Lg3—d6

Der Läufer hat seine Schuldig-

keit gethan, nämlich den weissen König der Rochade zu berauben. Da er nun von beiden Springern angegriffen ist, so geht er wieder zurück.

Weiss.

Schwarz.

- 12) Kd2—c3

Um den Damenläufer frei zu machen.

- 12) . . . b7—b5

Schwarz opfert den Bauer für den Angriff.

- 13) Lc4+b5 c7—c6

Schwarz droht 14) . . . Dd8 —a5!

- 14) Se4+d6 Dd8+d6

- 15) Lb5—a4

Da 15) d5+c6 oder 15) Lb5+c6 wegen 15) . . . Sb8+c6 nur die Entwicklung von Schwarz beschleunigen würde, und da auf 15) Lb5—d3 15) . . . c6+d5 geschehen könnte, so setzt Weiss den Läufer auf a4, giebt aber dadurch dem Gegner Gelegenheit zu dem Angriffszuge:

- 15) . . . Lc8—a6

- 16) Th1—e1 Sb8—d7

- 17) b2—b3

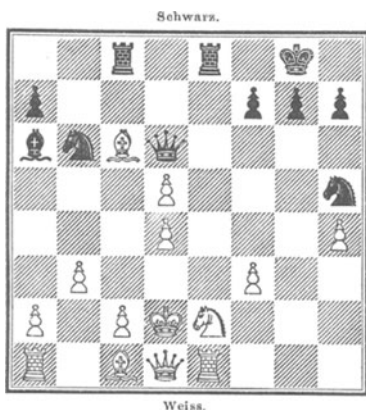
Um den König in Sicherheit zu bringen.

- 17) . . . Sd7—b6

- 18) La4+c6 Ta8—c8

- 19) Kc3—d2

Ginge der König nach b2, so machte er dadurch den 21. bis 24. Zug von Schwarz, wodurch er dahin getrieben wird, überflüssig.



Weiss.	Schwarz.
19) . . .	Tc8+c6
20) d5+c6	La6+e2
21) Te1+e2	Dd6+d4!
22) Kd2-e1	Dd4-g1!
23) Ke1-d2	Te8-d8!
24) Kd2-c3	Dg1-c5!

Dieses Schach ist stärker, als  
24) . . . Dg1+d1.

Weiss. Schwarz.

25) Kc3-b2

Nachdem nun der König nach  
b2 getrieben ist, thut Schwarz den  
entscheidenden Zug.

25) . . . Sb6-a4!

durch welchen es Dame und Thurm  
gegen die gebrachten Opfer von  
Qualität und zwei Bauern erobert.  
Nimmt Weiss den Springer, so folgt  
Mat; zieht er dagegen

26) Kb2-b1,

so folgt

26) . . . Sa4-c3!

27) Kb1-b2 Sc3+d1!

28) Kb2-b1 Sd1-c3!

29) Kb1-b2 Sc3+e2

und Schwarz muss gewinnen.

### Abgelehntes Königsgambit.

47.

G. R. Neumann.

J. Dufresne.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.	Schwarz.
1) e2-e4	e7-e5
2) f2-f4	Lf8-c5

Einer der besten Züge, mit  
denen das Königsgambit abgelehnt  
wird. Wollte Weiss nun 3) f4+e5  
ziehen, so würde Schwarz durch 3)  
. . . Dh8-h4! in entscheidenden  
Vorteil kommen.

3) Sg1-f3	d7-d6
4) Lf1-c4	Sg8-f6
5) Sb1-c3	K
6) d2-d3	Sf6-g4

Ein übereilter Angriffszug.

7) Th1-f1 Sg4+h2

Ein Fehler, durch den Weiss  
für seinen Thurm eine freie Linie  
zum Angriffe erhält.

8) Tf1-h1

Hätte Weiss statt dessen 8)  
Sf3+h2 gezogen, so hätte Schwarz  
mit 8) . . . Dd8-h4! geant-  
wortet.

8) . . . Sh2-g4

9) Dd1-e2 Lc5-f2!

Durch diesen Zug verliert zwar  
Weiss die Rochade, Schwarz aber  
mehrere wichtige Tempi.

- |            |          |
|------------|----------|
| Weiss.     | Schwarz. |
| 10) Ke1—f1 | Sb8—c6   |
| 11) f4—f5  |          |

Weiss beabsichtigt 12) Sf3—g5 zu ziehen, worauf Schwarz am besten mit 12) . . . Sg4—f6 antwortet und den Läufer f2 einbüßen würde.

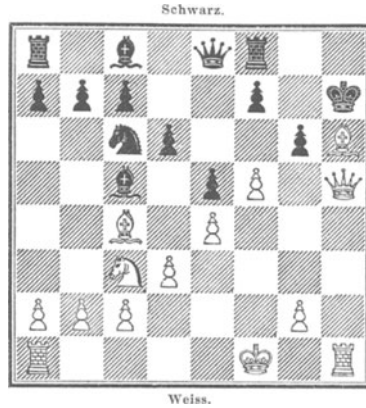
- |           |        |
|-----------|--------|
| 11) . . . | Lf2—c5 |
|-----------|--------|

Durch diesen erzwungenen Rückzug gewinnt nun Weiss zu einem neuen Angriffszuge Zeit.

- |            |        |
|------------|--------|
| 12) Sf3—g5 | Sg4—h6 |
| 13) De2—h5 | Dd8—e8 |
| 14) Sg5+h7 | Kg8+h7 |
| 15) Lc1+h6 | g7—g6  |

Hätte Schwarz statt dessen den Läufer h6 genommen, so hätte Weiss

ebenfalls in zwei Zügen Mat gegeben.



Weiss.	Schwarz.
--------	----------

- |              |       |
|--------------|-------|
| 16) Dh5+g6 ♀ | f7+g6 |
| 17) Lh6+f8 † |       |

### Mit Gegengambit abgelehntes Königsgambit.

#### 48. Falkbeer-Gambit

- |          |                |
|----------|----------------|
| M.       | G. R. Neumann. |
| Weiss.   | Schwarz.       |
| 1) e2—e4 | e7—e5          |
| 2) f2—f4 | d7—d5          |
| 3) e4+d5 |                |
- Am besten! Auf 3) . . . Dd8+d5, folgt 4) Sb1—c3, auf 3) . . . Lf8—d6 aber 4) Sg1—f3.

- |          |       |
|----------|-------|
| 3) . . . | e5—e4 |
|----------|-------|

Dieser Zug ist von Falkbeer angegeben. Es kostet einen Bauer, verschafft aber dafür den Angriff.

- |             |       |
|-------------|-------|
| 4) Lf1—b5 ♀ | c7—c6 |
| 5) d5+c6    | b7+c6 |
| 6) Lb5—c4   |       |

Das beste Rückzugsfeld, welches der Läufer in dieser Position hat.

- |          |          |
|----------|----------|
| Weiss.   | Schwarz. |
| 6) . . . | Sg8—f6   |
- Zöge Schwarz statt dessen 6) . . . Lf8—c5, so würde es durch 7) Lc4+f7 ♀ Ke8+f7 8) Dd1—h5 ♀ g7—g6 9) Dh5+c5 einen Bauer und die Rochade verlieren.
- |          |        |
|----------|--------|
| 7) d2—d4 | Lf8—d6 |
|----------|--------|
- Schwarz könnte den Bauer d4 en passant schlagen, würde aber dadurch keinen Vortheil erlangen.
- |            |        |
|------------|--------|
| 8) Sg1—e2  | K—     |
| 6) h2—h3   | Sb8—d7 |
| 10) K—     | Sd7—b6 |
| 11) Lc4—b3 | c6—c5  |

Dieser Bauer droht nach c4 zu gehen und den Läufer b3 zu erobern.

Weiss.                      Schwarz.  
 12) d4+c5  
 Weiss hätte besser 12) c2—c3 gezogen, da nun der Königsläufer von Schwarz eine gute Stellung bekommt.

12) . . .                      Ld6+c5!  
 13) Kg1—h1                      Dd8—e7  
 14) Sb1—c3                      Lc8—b7  
 15) Dd1—e1                      e4—e3

Durch diesen Zug wird dem Läufer c1 der Ausgang gewehrt und dem Läufer b7 die Diagonallinie zum Angriffe eröffnet.

16) Se2—g3                      Ta8—d8  
 17) f4—f5                      Tf8—e8  
 18) Sc3—a4                      Sb6+a4

Weiss.                      Schwarz.  
 19) Lb3+a4                      e3—e2



Schwarz gewinnt.

## Geschlossene Partien.

Alle Partien, in denen im ersten Zuge nicht auf beiden Seiten der Königsbauer zwei Schritt gezogen wird, werden geschlossene Partien genannt. Dieselben haben meistens keine so schnelle Figurenentwicklung wie die offenen; beide Parteien rücken gewöhnlich nur langsam vor.

## C-Bauer gegen E-Bauer.

### 49. Sicilianische Partie

**Szén.**                      **A. Anderssen.**  
 Weiss.                      Schwarz.  
 1) e2—e4                      c7—c5  
 Dieser Zug, aus Spass die „Sicilianische Partie“ genannt, der Weiss hindern soll, das Centrum mit seinen Bauern einzunehmen, ist durchaus gut.  
 2) Sg1—f3                      Sb8—c6

Weiss.                      Schwarz.  
 3) Sb1—c3  
 Weiss thäte besser 3) d2—d4 zu ziehen.  
 3) . . .                      e7—e6  
 4) Lf1—c4                      a7—a6  
 Schwarz will den Springer von dem Felde b5 abhalten und droht gleichzeitig b7—b5. Weiss ist da-

her zu einem Verteidigungszuge ge-  
nötigt.

Weiss.	Schwarz.
5) a2—a4	Sg8—e7
6) Dd1—e2	Se7—g6
7) d2—d3	Lf8—e7
8) Lc1—e3	K—
9) K—	

Hier hätte Weiss mit 9) d3—  
d4 c5+d4 10) Sf3+d4 fortfahren  
müssen.

9) . . .	f7—f5
10) e4+f5	Tf8+f5
11) Sc3—b1	

Weiss war mit Offizierverlust  
durch 11) . . . d7—d5 und 12) d5  
—d4 bedroht.



11) . . .	b7—b6
12) c2—c3	Lc8—b7
13) Sb1—d2	Dd8—c7
14) d3—d4	Sg6—f4
15) De2—d1	Ta8—f8

Schwarz steht jetzt vortrefflich  
entwickelt.

16) d4+c5	b6+c5
17) Le3+f4	

Der Abtausch ist nunmehr noth-  
wendig, da 17) . . . Sf4+g2 18)  
Kg1+g2 Sc6—e5 droht.

Weiss. Schwarz.

17) . . .	Dc7+f4
18) Tf1—e1	Sc6—e5
19) Lc4—e2	Tf5—g5

Weiss ist nun in Gefahr durch  
Abtausch auf f3 einen Offizier zu  
verlieren, da der Bauer g2 gefes-  
selt ist.

20) Kg1—f1	
------------	--

Weiss darf den Thurm nicht neh-  
men, weil durch die Dame in zwei  
Zügen Mat folgen würde.

20) . . .	Se5—g4
21) h2—h4	Df4—h2

Dieser Damenzug, der 22) . . .  
Dh2—h1! 23) Sf3—g1 Sg4+  
h2! droht, ist sehr fein. Nimmt  
Weiss die Dame, so giebt Schwarz  
in drei Zügen Mat durch Tf8+f2!,  
Tf2+g2! und Springer mat auf f2  
oder h2.



Weiss.	Schwarz.
22) Le2—c4	Dh2—h1!
23) Kf1—e2	Dh1+g2
24) Sf3+g5	

Auf 24) h4+g5 folgt 24) . . .  
Tf8+f3.

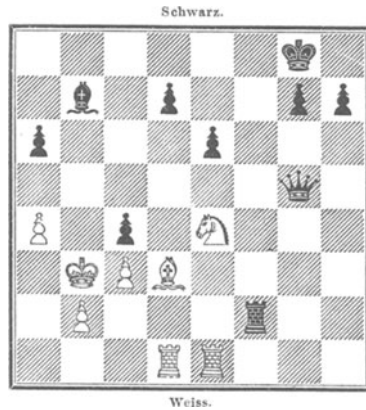
24) . . .	Le7+g5
-----------	--------

Weiss.	Schwarz.
25) h4+g5	Dg2+f2!
26) Ke2—d3	Df2—f5!
27) Kd3—e2	Df5—e5!
28) Ke2—d3	Sg4—f2!
29) Kd3—c2	De5—f5!
30) Kc2—b3	Sf2+d1
31) Ta1+d1	Df5+g5

Schwarz hat jetzt die Dame und drei Bauern gegen Thurm und Springer gewonnen.

32) Lc4—d3	Tf8—f2
33) Sd2—e4	c5—c4!

Wieder ein feiner Zug von Schwarz. Nimmt Weiss mit dem König, so gewinnt 34) . . . d7—d5! den Springer e4, nimmt er mit dem Läufer, so geschieht 34) . . . Lb7+e4 35) Te1+e4 d7—d5 mit Offiziergewinn.



Weiss.	Schwarz.
34) Kb3—a2	Lb7+e4
35) Ld3+e4	Dg5—a5
36) Td1—a1	

Auf 36) Ka2—a3 würde 36) . . . Da5—b6 entscheiden.

36) . . . Da5+c3 und Schwarz gewinnt.

## 50.

J. Löwenthal.	P. Morphy.
Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	c7—c5
2) d2—d4	c5+d4
3) Sg1—f3	e7—e6
4) Sf3+d4	Sb8—c6

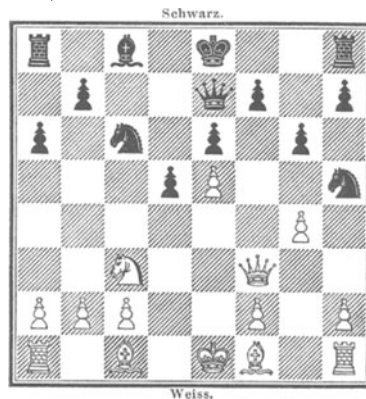
Weit besser ist 4) . . . Sg8—f6, da 5) e4—e5 wegen 5) . . . Dd8—a5! nicht angeht.

5) Sd4—b5	a7—a6
6) Sb5—d6!	Lf8+d6
7) Dd1+d6	Dd8—e7
8) Dd6—g3	Sg8—f6
9) Sb1—c3	d7—d5
10) e4—e5	Sf6—h5

Ginge der Springer nach d7, so

würde 11) Dg3+g7 nebst f2—f4 folgen.

Weiss.	Schwarz.
11) Dg3—f3	g7—g6
12) g2—g4	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12) . . .	Sc6+e5	23) . . .	De5—g7
Auf 12) . . .	Sh5—g7 würde	24) Dc7+g7!	Sh5+g7
Weiss durch 13)	Df3—f6 K	25) Sd5—b6	Ta8—b8
14) Lc1—h6 Sg7—e8	15) Df6+e7	26) c4—c5	Sg7—h5
16) Lh6+f7 die Qualität gewinnen.		27) b2—b4	Kg8—f7
13) Df3—e2	Se5+g4	28) K	g6—g5
14) De2+g4		29) Tf1—d1	Tf8—d8
Weiss hat einen leichten Offizier		30) Lc1+g5	Td8—g8
gegen zwei Bauern gewonnen.		Weiss hat ein Tempo gewonnen.	
14) . . .	e6—e5	31) h2—h4	Tg8—g6
15) Dg4—a4!	Lc8—d7	32) Td1+d4	Tb8—g8
16) Da4—b3	d5—d4	33) Sb6—d7	
17) Db3+b7	K	Weiss droht 24) Sd7—e5!	
18) Sc3—d5	De7—d6	33) . . .	Tg6+g5
Es droht Ld7—c6.		Der letzte Versuch, durch den	
19) Lf1—g2	e5—e4	Angriff etwas auszurichten.	
Dieser Bauer darf wegen Ta8—e8		34) h4+g5	Tg8+g5
nicht genommen werden. Es droht		35) Kg1—h2	Sh5—f4
von Neuem Ld7—c6.		36) Lg2—f1	Tg5—h5!
20) c2—c4	f7—f5	37) Kh2—g3	Sf4—d5
Schwarz schlägt nicht en passant,		38) f2—f4	
um seinen Freibauer zu erhalten.		Um dem Zuge 38) . . . f5—f4!	
21) Db7—b4		zu begegnen.	
Weiss strebt nach Damentausch,		38) . . .	e4+f3
um den Mehrbesitz eines Offiziers		39) Sd7—e5!	Kf7—f6
geltend zu machen.		40) Se5+f3	Th5—h6
21) . . .	Dd6—e5	41) Ta1—e1	Th6—g6!
22) Db4—e7	Ld7—e6	42) Kg3—f2	Sd5—c3
23) De7—c7		43) Lf1—d3	Le6—d5
Hiermit wird der Damentausch		44) Ld3+f5	Tg6—g7
erzwungen; denn ginge die Dame		45) Td4—f4	
nach h8, so würde Weiss durch Sd5		Schwarz giebt die längst unhalt-	
—e7! gewinnen.		bare Partie auf.	



**L. Paulsen.**      **G. R. Neumann.**

- | Weiss.    | Schwarz. |
|-----------|----------|
| 1) e2—e4  | c7—c5    |
| 2) Sb1—c3 | Sb8—c6   |
| 3) g2—g3  | d7—d6    |
| 4) Lf1—g2 | e7—e5    |

Dieser Zug hat den Zweck, den Bauer e4 festzusetzen, und dadurch den Läufer g2 in seiner Wirksamkeit zu beschränken.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 5) Sg1—e2 | Sg8—f6 |
| 6) K—     | h7—h5  |

Schwarz leitet sofort einen Angriff gegen die feindliche Rochadestellung ein.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 7) d2—d3  | h5—h4  |
| 8) Lc1—g5 | h4—h3  |
| 9) Lg2—h1 | Lf8—e7 |
| 10) f2—f4 | Sf6—g4 |

Der Springer droht auf e3 die Qualität zu gewinnen.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 11) Lg5 + e7 | Sc6 + e7 |
| 12) Dd1—d2   | f7—f6    |
| 13) Lh1—f3   | Sg4—h6   |
| 14) f4—f5    | Sh6—f7   |
| 15) Sc3—d1   | Sf7—g5   |
| 16) Lf3—h1   |          |



Dieser Rückzug ist nur aus einer persönlichen Vorliebe für die Läufer zu erklären, in Folge deren Weiss den Abtausch vermeiden will. Ein Unterschied zwischen Läufer und Springer in Betreff des Werthes ist im Allgemeinen nicht vorhanden.

- | Weiss.      | Schwarz. |
|-------------|----------|
| 16) . . .   | Lc8—d7   |
| 17) c2—c3   | Ta8—c8   |
| 18) d3—d4   | c5 + d4  |
| 19) c3 + d4 | Dd8—b6   |
| 20) Sd1—f2  | Ld7—b5   |

Schwarz will auf e2 tauschen, um den Bauer d4 zu gewinnen.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 21) d4 + e5  | d6 + e5  |
| 22) Tf1—d1   | Lb5 + e2 |
| 23) Dd2 + e2 | Se7—c6   |
| 24) Ta1—c1   |          |

Um den Springer nicht nach d4 zu lassen.

- |            |        |
|------------|--------|
| 24) . . .  | Ke8—e7 |
| 25) b2—b3  | Sc6—d4 |
| 26) De2—b2 | Th8—d8 |
| 27) b3—b4  | Db6—b5 |

Schwarz kann die Partie auch durch 27) . . . Tc8 + c1 entscheiden; die Fortsetzung könnte sein: 28) Td1 + c1 [auf 28) Db2 + c1 folgt 28) . . . Sd4 — e2!] Sd4 — f3! 29) Lh1 + f3 Sg6 + f3! 30) Kg1 + h1 Td8 — d2 31) Db2 — a3 Td2 + f2 32) b4 — b5! Ke7—d7 33) Tc1 — d1! Db6 — d4 34) Td1 + d4! e5 + d4 und Schwarz behält das Uebergewicht eines Thurmes, da Weiss, um das durch den Thurm auf f1 oder h2 drohende Mat zu verhindern, genöthigt ist,

die Dame gegen den Springer f3 zu opfern.

In der Partie geschah

Weiss.                      Schwarz.

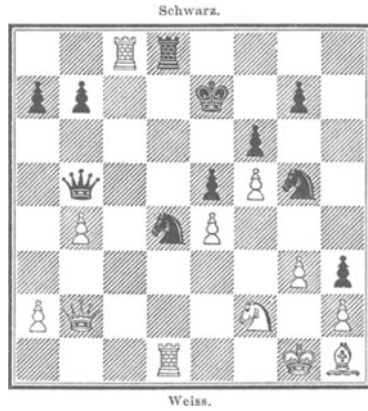
28) Tc1+c8

(siehe Diagramm)

worauf Schwarz Mat in vier Zügen ankündigte.

28) . . .                      Sg5—f3!  
 29) Lh1+f3                      Sd4+f3!  
 30) Kg1—h1                      Td8+d1!  
 31) Sf2+d1                      Db5—f1†.

Stellung nach dem 28. Zuge von Weiss.



## Geschlossene Normalpartie.

### 52. französische Partie

**W. Steinitz.**

**S. Winawer.**

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1) e2—e4                      e7—e6

Dieser Zug ist der sicherste auf dem ganzen Brett und wird darum ironisch „französische Partie“ genannt.

2) d2—d4                      d7—d5

3) Sb1—c3

Noch besser als gleich zu nehmen. Nicht ratsam ist 3) e4—e5, weil Schwarz durch 3) . . . c7—c5 4) c2—c3 Sb8—c6 und 5) . . . Dd8—b6 den Angriff auf das weisse Centrum erlangt.

3) . . .                      Lf8—b4

4) e4+d5                      e6+d5

5) Lf1—d3                      Lc8—e6

Statt dessen hätte Schwarz mit 5) . . . Sg8—f6 die Rochade vorbereiten sollen.

6) Sg1—f3                      h7—h6

7) K—

Lb4+c3

8) b2+c3

Sb8—d7

9) Ta1—b1

Sd7—b6

Ein schwacher Zug! Der Springer hat hier keinen andern Zweck, als den Bauer b7 zu schützen. 9) . . . Ta8—b8 musste geschehen.

10) Sf3—e5                      Sg8—e7

11) f2—f4

Wenn nun Schwarz rochirt, so rückt Weiss den Bauer nach f5 und im nächsten Zuge nach f6.

11) . . .                      Le6—f5

12) Ld3+f5                      Se7+f5

13) Lc1—a3

Würde Schwarz jetzt mit 23) . . . Sf5—e3 auf Qualitätsgewinn ausgehen, so würde es durch 14) Dd1—h5 Dd8—f6 15) Tf1—e1 oder 14) . . . g7—g6 15) Se5+g6 f7+g6 16) Dh5+g6! Ke8—d7

17) Dg6—f7! Kd7—c8 18) Df7—e6! in Nachtheil gerathen.

Weiss. Schwarz.

13) . . . Sf5—d6

Um rochiren zu können.

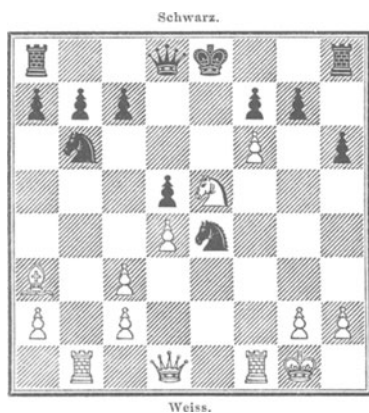
14) f4—f5

Auf 14) . . . K— würde Weiss

15) . . . f5—f6 ziehen.

14) . . . Sd6—e4

15) f5—f6



Sehr schön gespielt! Schwarz darf weder mit dem Bauer noch mit dem Springer nehmen. Auf 15) . . . g7+f6 gewinnt 16) Dd1—h4, auf 15) . . . Se4+f6 16) Dd1—e2.

15) . . . g7—g6

16) Dd1—g4

Weiss droht Mat in 2 Zügen durch 17) Dg4—e6! f7+e6 18) f6—f7+.

Weiss. Schwarz.

16) . . . Dd8—c8

17) Dg4+g6 Dc8—e6

Nimmt Schwarz statt dessen die Dame, so ist er in 3 Zügen mat.

18) Dg6—g7 K—c8

19) Se5+f7 Se4+c3

Auf 19) . . . Td8—g8 folgt 20) Sf7+h8 Tg8+g7 21) f6+g7 und Weiss gewinnt.

20) Sf7+d8 Th8+d8

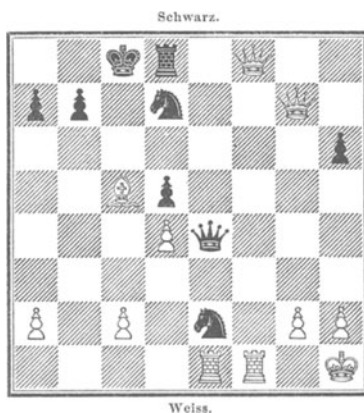
21) f6—f7 Sb6—d7

22) Tb1—e1 Sc3—e2!

23) Kgl—h1 c7—c5

24) La3+c5 De6—e4

25) f7—f8 Dame



25) . . . Sd7+f8

26) Tf1+f8 Se2—g3!

27) Dg7+g3 Td8+f8

28) Lc5+f8

Schwarz giebt die Partie auf.

**S. Rosenthal.**      **C. de Vere.**

Weiss.

Schwarz.

1) **e2—e4**      **e7—e6**

2) f2—f4

Die richtige Fortsetzung ist 2) d2—d4, wie wir in der vorigen Partie gesehen haben.

2) . . .      d7—d5

3) e4—e5

Besser ist es immer noch den Bauer d5 zu nehmen.

3) . . .      c7—c5

4) e2—c3      Sb8—c6

5) Lf1—d3      c4—c5

Um das Feld c5 für den Läufer frei zu machen und die Rochade zu hindern.

6) Ld3—c2      Lf8—c5

7) Sg1—f3      Sg8—h6

8) d2—d4      c4+d3

9) Dd1+d3      Dd8—b6

10) b2—b4      Lc5+b4

Schwarz opfert den Läufer, um den Angriff zu behaupten, den Weiss nach 10) . . . Lc5—e7 mit 11) Lc1—e3 aufnehmen würde. Hätte Schwarz aber mit dem Läufer Schach auf f2 gegeben, so wäre es nach 11) Ke1—e2 eine sichere Beute des Gegners geworden.

11) c3+b4      Sc6+b4

12) Dd3—e2

12) Lc2—a4! Lc8—d7 13) La4+d7! würde zur schnellsten Entwicklung der schwarzen Thürme führen.

12) . . .      Lc8—d7

13) Lc2—d3

Um 13) . . . Ld7—b5 zu vermeiden.

Weiss.

Schwarz.

13) . . .

Sh6—g4

Schwarz will diesen Springer nach f2 spielen.

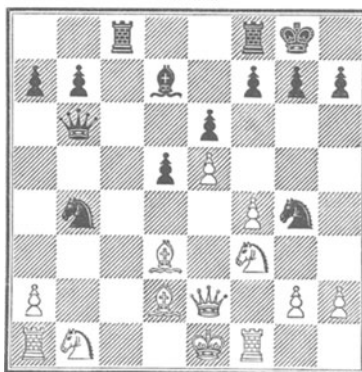
14) Th1—f1

Ta8—c8

15) Lc1—d2

K—

Schwarz.



Weiss.

16) Ld2+b4

Auf 16) h2—h3 würde folgen 16) . . . Ld7—b5 17) Ld3+b5 Sb4—c2! 18) Ke1—d1 Sg4—e3! u. s. w. oder 17) Ld2+b4 Lb5+d3 18) De2+d3 Tc8—c1! und Schwarz gewinnt.

16) . . .      Tc8—c1!

17) Ke1—d2

Tc1+f1

18) De2+f1

Db6+b4!

19) Kd2—e2

Db4+f4

20) Df1—g1

Sg4+e5

21) Dg1—e3

Se5+d3

22) Ke2+d3

Df4—c4!

23) Kd3—d2

Dc4—b4!

24) De3—c3

Db4—g4

25) Sb1—a3

Dg4+g2!

26) Kd2—e3

e6—e5

Alle diese Züge von Schwarz sind trefflich combinirt.

27) Sf3—e5

Tf8—e8

	Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
28)	Ta1—e1	f7—f6	32)	Kd4—e3 Dg4—h3!
29)	Ke3—d3	Ld7—f5!	Weiss giebt die Partie auf, da	
30)	Kd3—d4	f6+e5!	Schwarz die Damen tauscht und den	
31)	Te1+e5	Dg2—g4!	Thurm gewinnt.	

### Damengambit.

54.

	de la Bourdonnais.	Mac Donnel.
	Weiss.	Schwarz.
1)	<b>d2—d4</b>	<b>d7—d5</b>
2)	<b>c2—c4</b>	<b>d5+c4</b>

Am besten thut man, das Damengambit mit 2) . . . e7—e6 abzulehnen.

3) Sb1—c3

Auch 3) e2—e3 oder e4 ist gut, da der Versuch einer Vertheidigung des Bauers c4 durch 3) . . . b7—b5 sich an 4) a2—a4 als fehlerhaft erweisen würde.

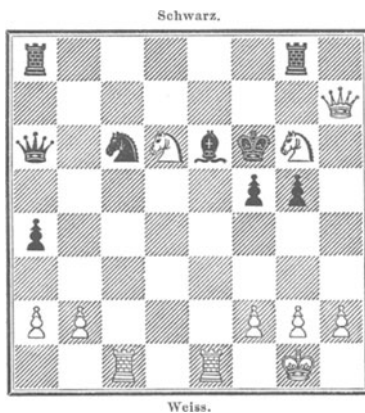
3)	. . .	f7—f5
4)	e2—e3	e7—e6
5)	Lf1+c4	c7—c6
6)	Sg1—f3	Lf8—d6
7)	e3—e4	b7—b5
8)	Lc4—b3	a7—a5
9)	e4+f5	e6+f5
10)	K—	a5—a4
11)	Lb3+g8	Th8+g8
12)	Lc1—g5	Dd8—c7
13)	Dd1—e2!	Ke8—f8
14)	Tf1—e1	Kf8—f7
15)	Ta1—c1	

Es droht 16) Sc3+b5.

15)	. . .	Dc7—b7
16)	d4—d5	h7—h6
17)	d5+c6	Db7—a6

Schwarz kann sich auch durch andere Züge nicht mehr halten.

	Weiss.	Schwarz.
18)	Sc3+b5	h6+g5
19)	Sb5+d6!	Kf7—g6
20)	Sf3—e5!	Kg6—f6
Auf 20) . . . Kg6—h6 folgt		
Mat in 2 Zügen.		
21)	De2—h5	g7—g6
22)	Dh5—h7	Lc8—e6
23)	Se5+g6	Sb8+c6



24) Tc1+c6 Da6—d3

Auf 24) . . . Da6+c6 folgt

25) Dh7—e7! Kf6+g6 26) Te1+e6! Kg6—h5 27) De7—h7! Kh5—g4 28) Dh7—h3! und 29) Dh3—g3 †.

Der von Schwarz gemachte Zug gestattet ein Mat in 2 Zügen, welches der Leser aufsuchen mag.

## Eröffnung mit dem C-Bauer.

55.

C. de Vere. S. Rosenthal.

Weiss.

Schwarz.

1) c2—c4

Man kann sein Spiel auch mit dem Zug 1) a2—a3 anfangen, er ist aber nur geübten Spielern zu empfehlen.

1) . . . e7—e5

Besser ist wohl 1) . . . f7—f5.

2) e2—e3 f7—f5

3) d2—d4 e5—e4

Der Königsbauer erscheint zu weit vorgeschoben, zumal er von dem Damenbauer nicht gehörig unterstützt werden kann.

4) Sb1—c3 c7—c6

5) f2—f3 Sg8—f6

Auf 5) . . . d7—d5 würde Weiss mit Vortheil 6) Dd1—b3 ziehen.

6) f3+e4 f5+e4

7) Sg1—e2 Lf8—d6

Mit der Absicht, den Springer e2 zu hindern, das Feld g3 zu betreten.

8) g2—g3 Ld6—c7

9) Lf1—g2 d7—d5

10) K— K—

11) c4+d5 c6+d5

12) Dd1—b3 Kg8—h8

13) Sc3+d5

Es wird sich zeigen, dass die Wegnahme dieses Bauers den Schwarzen das bessere Spiel zuwendet.

13) . . . Lc8—e6

14) Se2—c3 Sb8—c6

Weiss.

Schwarz.

15) Db3+b7

Le6+d5

16) Sc3+d5

Dd8+d5

17) Db7+c7

Sf6—g4



18) h2—h3

Auf 18) Lc1—d2 würde sofort

18) . . . Sc6+d4 folgen.

18) . . . Tf8+f1!

19) Lg2+f1 Sc6+d4

20) h3+g4 Sd4—f3!

21) Kg1—h1

Geht der König nach g2, so zieht Schwarz zunächst die Dame nach d1, wodurch das weisse Spiel gelähmt würde.

21) . . . Dd5—e6

22) Lf1—h3 De6—h6

23) Kh1—g2 Sf3—g5

Weiss giebt die Partie auf, da er mit seinen Figuren dem bedrängten Könige nicht zu Hilfe kommen kann.

Mit den geschlossenen **Flügelspielen** 1) b2—b3, 1) g2—g3 oder 1) . . . g7—g6, 1) . . . b7—b6, mit der Absicht, um die Läufer auf b2, g2, g7 oder b6 zu postiren, gebe sich nur der geübte Spieler ab, denn in den Händen der Anfänger führen sie in der Regel zu einer grausigen Prudelei, bei der die Thürme sehr oft ohne Gefahr eintreten. Interessant ist hier das Stratagem des berühmten Schachspielers Gioachino Greco, das wir zur Uebung des Lesers in der abgekürzten Notation mittheilen wollen: 1) e4 (d. h. es geht ein Bauer nach e4, und das kann bloß der Bauer e2), b6 (hier gilt dasselbe); 2) d4, Lb7 (nach b7 kann natürlich nur der Lc8); 3) Ld3 (deckt e4), f5 (Schwarz versucht e4 zu entfernen, um für Lb7 die Diagonale bis g2 frei zu machen); 4) ef5 (Bauer e4 nimmt f5, Weiss geht auf die Falle ein), Lg2; 5) Dh5♗, g6; 6) fg6 (und droht mit aufgedecktem Schach in nächstem Zuge, darum greift Schwarz jetzt die Dame an), Sf6; 7) gh7♗, Sh5; 8) Lg6♠. Für den abergläubischen Bauer (nämlich auf dem Lande, der Bauer auf dem Schachbrett ist ein aufgeklärter) ist eine Taufe in deutscher Sprache werthlos — „das könnte er ja selbst auch machen!“ — ein Pfaffe muss dabei lateinisch leiern. Mit derselben dummen Bewunderung des Ausländischen und Unverstandenen nennt man diese Flügelspiele (mit verdorbener Aussprache) „*fianchetto di Donna*“ oder „*fianchetto di Re*“. So soll auch ein Schachspieler einen Stein nur auf französisch berühren oder zurechtstellen dürfen („*J'adoube!*“), und ein Anfänger ruft gerne mit Wonne: („*Gardez la reine!*“). Der Leser spreche aber auch beim Schachspiel nur getrost seine Muttersprache, beim Schachbieten der Dame aber gar nichts, und kehre sich ferner so wenig wie möglich an das Chaos der durch alle Lehrbücher fortgeschleppten „Schachnomenclatur“, denn sie repräsentirt bloß einen überwundenen Standpunkt wissenschaftlicher Barbarei.

### Vorgabepartie.

56.

Weiss giebt den Springer g1 vor, der also vor Beginn der Partie vom Brette zu nehmen ist.<sup>1)</sup>

G. R. Neumann.	L. Robin.	Schwarz verwerthet hier theo-
Weiss.	Schwarz.	retische Kenntnisse auf eine fehler-
1) e2—e4	e7—e5	hafte Weise. Der Zug 3) . . . Dd8
2) Lf1—c4	Lf8—c5	—g5 ist, wie wir aus Partie 26
3) c2—c3	Dd8—g5	ersehen haben, die richtige Antwort

<sup>1)</sup> Wer sich besonders aufgelegt fühlt, ein Schachstümper zu werden, dem sind die „Vorgaben“ als zweckentsprechend zu empfehlen.

in einer gleich aufgespielten Partie. In dieser Vorgabepartie dagegen hätte Schwarz 3) . . . Sb8—c6 ziehen sollen, um d2—d4 zu hindern.

Weiss.	Schwarz.
4) K $\curvearrowright$	
Weiss droht nun durch d2—d4 Dame und Läufer von Schwarz zugleich anzugreifen.	

4) . . .	Dg5—g6
5) d2—d4	e5+d4
Auf 5) . . . Dg4+e4 folgt 6) Tf1—e1.	

6) c3+d4	Lc5—b6
7) Sb1—c3	d7—d6
8) Kg1—h1	Sg8—f6
9) f2—f4	

Man mache sich klar, dass Schwarz den Bauer e4 ohne Verlust nicht nehmen kann.

9) . . . K $\curvearrowright$   
Schwarz kommt nun mit seiner Dame in arge Verlegenheit, wie es Anfängern häufig zu gehen pflegt. Sie bringen nämlich meistens die Dame ohne gehörige Vorberbeitungszüge in das Spiel, und geben dem Gegner Gelegenheit, dieselbe zu erobern, oder durch wiederholte Angriffe auf sie, seine Steine zu entwickeln.

10) f4—f5	Dg6—h5
11) Lc4—e2	Dh5—h4
12) Tf1—f4	Dh4—h6
13) e4—e5	

Tf4—f3 hätte die Partie noch

schneller entschieden; z. B. 13) Tf4—f3 Dh6—h4 14) Tf3—h3 Dh4—f2 15) Lc1—e3 und gewinnt die Dame.

Weiss.	Schwarz.
13) . . .	d6+e5
14) d4+e5	Sf6—e8
15) Tf4—e4	Dh6—c6
16) Le2—b5	Dc6—c5
17) Lc1—e3	Dc5—e7
18) f5—f6	g7+f6
De7—e6 ist besser.	

19) Sc3—d5	De7—e6
20) Lb5+e8	Tf8+e8
21) Sd5+f6!	Kg8—f8

Auf 21) . . . Kg8—h8 würde folgen 22) Te4—h4. Schwarz wäre nun genöthigt, das Mat am besten mit der Dame auf f5 zu decken, worauf Weiss die Läufer tauschte, und den Thurm e8 gewönne.

22) Le3—h6!	Kf8—e7
23) Sf6—d5!	Ke7—d8
24) Lh6—g5!	Kd8—d7
25) Sd5+b6!!	

Weiss unterlässt es, durch 25) Sd5—f4! die Dame zu erobern, weil die von ihm gewählte Fortsetzung zum baldigen Mat führt.

25) . . .	Kd7—c6
26) Ta1—c1!	Kc6+b6
27) Te4—b4!	Kb6—a6
28) Dd1—a4 †.	

Man achte darauf, dass Schwarz gar nicht zur Entwicklung des Damenflügels gekommen ist.



# Dritter Abschnitt.

## Einfache Endspiele.

Selten vermag man das Mat zu erzwingen, während noch viele Steine auf dem Brette sind. Weit häufiger erringt man in der Mitte der Partie nur einen kleinen Vortheil, der meistens erst nach „zweckmässigem Abtausch der Figuren“ zur Geltung gebracht werden kann.

Wie man gegen Ende der Partie am besten verfährt, um mit einem Uebergewicht das Mat, oder andererseits als schwächere Partei wenigstens ein Remis zu erzielen, lehrt das Studium der Endspiele.

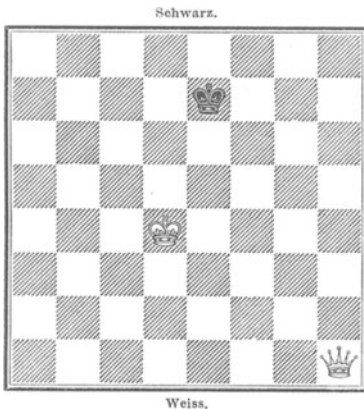
Wir werden uns zunächst mit den einfachen Endspielen beschäftigen, d. h. mit Positionen, in denen auf einer Seite der König mit einem oder mehreren Steinen, auf der anderen Seite aber nur der König vorhanden ist.

1.

### König und Dame gegen den König.

Das Mat ist leicht herbeizuführen, wenn man sich nur vor dem Pattsetzen hütet.

Man drängt den König auf eine Randlinie, nähert den eigenen König und giebt nun von diesem gedeckt das Mat; z. B.:



weisse Dame den schwarzen König auf die möglichst kleine Anzahl von Feldern.

- | Weiss.    | Schwarz. |
|-----------|----------|
| 1) . . .  | Ke7—f7   |
| 2) De6—d6 | Kf7—g7   |
| 3) Dd6—e6 | Kg7—h7   |
| 4) De6—f6 | Kh7—g8   |
| 5) Df6—e7 | Kg8—h8   |
| 6) Kd4—e5 |          |

Zöge Weiss statt dessen De7—f7, so wäre Schwarz patt.

- |                                |             |        |
|--------------------------------|-------------|--------|
| 1) Dh1—c6                      | 6) . . .    | Kh8—g8 |
| Mit diesem Zuge beschränkt die | 7) Ke5—f6   | Kg8—h8 |
|                                | 8) De7—g7†. |        |

oder:

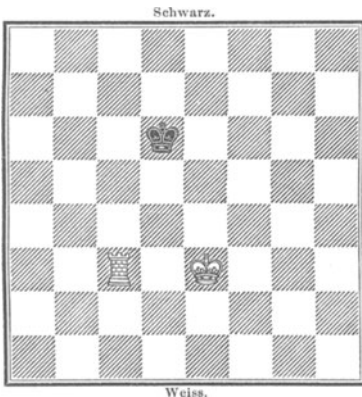
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1) . . .	Ke6—d8	4) Ke5—f6	Kf8—g8
2) Dc6—b7	Kd8—e8	5) Db7—g7†.	
3) Kd4—e5	Ke8—f8		

2.

### König und Thurm gegen den König.

Das Mat kann nur am Rande des Brettes gegeben werden. Hat man den feindlichen König mit Hilfe von König und Thurm dahin getrieben, so muss man noch die Opposition (s. § 11) herbeiführen.

In beigezeichneter Position wird das Mat auf folgende Weise erzwungen:



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1) Ke3—e4	Kd6—e6	3) Ke4—d5	Kd7—e7
Auf 1) . . . Kd6—d7 folgt 2)		Auf 3) . . . Kd7—e8 folgt	
Ke4—e5.		4) Tc6—c7; auf 3) . . . Kd7—d8	
2) Tc3—c6!	Ke6—d7	aber 4) Kd5—e6 Kd8—e8 5) Tc6—c8 †.	
		4) Kd5—e5	Ke7—d7
		5) Tc6—c5	Kd7—e7
		6) Tc5—c7!	Ke7—d8
		7) Ke5—d6	Kd8—e8
		8) Kd6—e6	Ke8—f8
		Auf 9) . . . Ke8—d8 folgt 10)	
		Tc7—c6 Kd8—e8 11) Tc6—c8 †.	
		9) Tc7—f7!	Kf8—e8
		10) Tf7—f5	Ke8—d8
		11) Tf5—c5	Kd8—e8
		12) Tc5—c8 †.	

oder:

Weiss.	Schwarz.
9) . . .	Kf8—g8
10) Ke6—f6	Kg8—h8
11) Kf6—g6	

Vor dem Pattsetzen durch 11) Tf7—g7 braucht wohl nicht gewarnt zu werden.

12) . . .	Kh8—g8
13) Tf7—f6	Kg8—h8
14) Tf6—f8 †.	

Man versuche den König auf einem vorherbestimmten Randfelde mat zu setzen, was nach dem Studium des gegebenen Beispiels nicht schwer fallen kann.

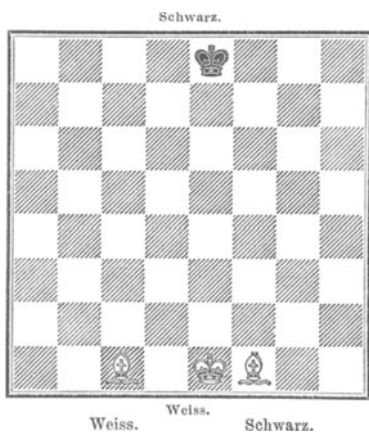
Dass man mit zwei Thürmen dem entblösten Könige auf jedem beliebigen Felde des Brettes Mat geben kann, bedarf wohl keiner besonderen Erwähnung.

3.

**König und beide Läufer gegen den König.**

Der König wird vorerst auf ein Eckfeld getrieben.

I.

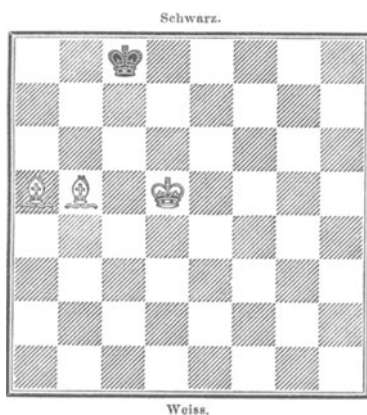


1) Lf1—h3

Mit keinem andern Zuge könnte Weiss den schwarzen König auf einen so kleinen Raum verweisen.

Weiss.	Schwarz.
1) . . .	Kc8—d8
2) Lc1—f4	Kd8—e7
3) Ke1—e2	Ke7—f6
4) Ke2—f3	Kf6—e7
5) Lh3—f5	Ke7—f6
6) Kf3—g4	Kf6—e7
7) Kg4—g5	Ke7—d8
8) Kg5—f6	Kd8—e8
9) Lf4—c7	Ke8—f8
10) Lf5—d7	Kf8—g8
11) Kf6—g6	Kg8—f8
12) Lc7—d6 ♀	Kf8—g8
13) Ld7—e6 ♀	Kg8—h8
14) Ld6—e5 †.	

II.



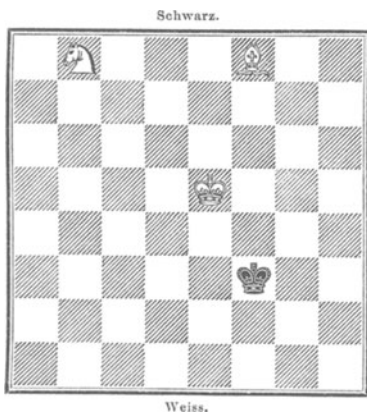
Weiss.	Schwarz.
1) Kd5—c6	Kc8—b8
2) Lb5—a6	Kb8—a7
3) Kc6—b5	Ka7—a8
4) Kb5—b6	Ka8—b8
5) La5—b4	Kb8—a8
6) La6—b7 ♀	Ka8—b8
7) Lb4—d6 †.	

## 4.

**König, Läufer und Springer gegen den König.**

Dieses schwierige Mat kann nur erzwungen werden, wenn man den feindlichen König auf ein Eckfeld von der Farbe des Läufers drängt.

## I.



Weiss.	Schwarz.
1) Lf8—c5	Kf3—g3
2) Ke5—f5	Kg3—f3
3) Sb8—c6	Kf3—g3
4) Sc6—e5	

Der Springer muss meistens dazu verwandt werden, dem feindlichen Könige die Fehler abzuschneiden, die nicht von der Farbe des Läufers sind.

4) . . .	Kg3—h3
5) Kf5—f4	Kh3—h2

Schwarz sucht sich von dem gefährlichen schwarzen Eckfelde fern zu halten.

6) Kf4—f3	Kh2—h1
-----------	--------

Weiss.	Schwarz.
7) Se5—d3	Kh1—h2
8) Sd3—f2	Kh2—g1
9) Lc5—d6	Kg1—f1
10) Ld6—h2	Kf1—e1
11) Sf2—e4	Ke1—f1

Geht der König nach d1, so gilt die Variante A.

12) Se4—d2!	Kf1—e1
13) Kf3—e3	Ke1—d1
14) Ke3—d3	Kd1—e1
15) Lh2—g3!	Ke1—d1
16) Lg3—f2.	

Um ein Tempo zu gewinnen.

16) . . .	Kd1—c1
17) Sd2—c4	Kc1—d1
18) Sc4—b2!	Kd1—c1
19) Kd3—c3	Kc1—b1
20) Kc3—b3	Kb1—c1

Der Zug 20) . . . Kb1—a1 würde nichts ändern.

21) Lf2—e3!	Kc1—b1
22) Sb2—c4	Kb1—a1
23) Le3—d2	

Man vergleiche die Anmerkung zum 16. Zuge von Weiss.

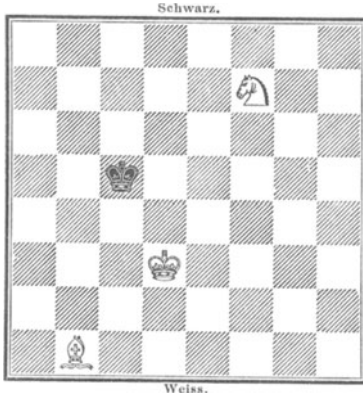
23) . . .	Ka1—b1
24) Sc4—a3!	Kb1—a1
25) Ld2—c3 †.	

## A.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
11) . . .	Ke1—d1	13) Se4—d2	Kc2—c3
12) Kf3—e3	Kd1—c2	14) Lh2—d6	Kc3—c2
Auf 12) . . . Kd1—e1 ist 13)		15) Ke3—e2	Kc2—c3
Se4—d2 ebenfalls der richtige Zug.		16) Ld6—c5	Kc3—c2

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
17)	Lc5—d4	Kc2—c1	19)	Ld4—f2	Kd1—c1
18)	Ke2—d3	Kc1—d1	20)	Sd2—c4 u. s. w.	

## II.

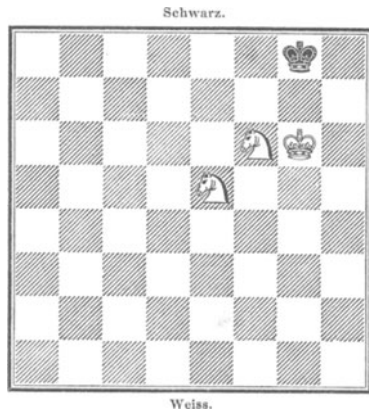


	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1)	Kd3—c3	Kc5—d5	5)	Le4—f5	Kc7—c6
2)	Lb1—f5	Kd5—c5	6)	Lf5—e6	Kc6—b6
3)	Lf5—e4	Kc5—b6	7)	Le6—d7	Kb6—c7
4)	Kc3—b4	Kb6—c7	8)	Ld7—e8	Kc7—b6
			9)	Le8—b5	Kb6—c7
			10)	Kb4—c5	Kc7—b7
			11)	Sf7—d8 !	Kb7—c7
			12)	Sd8—e6 !	Kc7—b7
			13)	Kc5—b4	Kb7—b6
			14)	Kb4—a4	Kb6—b7
			15)	Ka4—a5	Kb7—a7
			16)	Lb5—a6	Ka7—a8
			17)	Ka5—b6	Ka8—b8
			18)	Sd6—c5	Kb8—a8
			19)	La6—b7 !	Ka8—b8
			20)	Sc5—d7 †.	

## 5.

**König und zwei Springer gegen den König.**

Dieses Mat kann nicht erzwungen werden (es geschieht jedoch häufig, wenn der Gegner noch ein oder mehrere Bauern hat), sondern nur nach einem Fehlzuge des Gegners erfolgen. Zöge z. B. Schwarz in der hier gegebenen Position Kg8—h8, so würde er allerdings durch Se5—f7 mat werden. Er kann aber statt dessen nach f8 ausweichen.

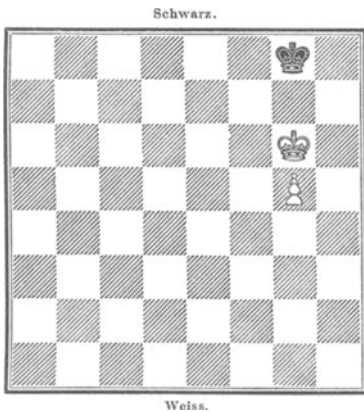


6.

### König und Bauer gegen den König.

Die folgenden Beispiele, welche dieses Endspiel erschöpfen, verdienen ein genaues Studium.

I.



In dieser Position muss Weiss gewinnen, gleichviel, ob es oder Schwarz den Zug hat.

a.

Schwarz ist am Zuge.

Zieht Schwarz den König nach f8 oder h8, so geht Weiss nach h7 oder f7 und führt den Bauer ungehindert zur Dame.

b.

Weiss ist am Zuge.

Weiss.

Schwarz.

1) Kg6—h6

Auf 1) Kg6—f6 würde Schwarz mit 1) . . . Kg8—h7, und auf 2) Kg6—f7 mit 2) . . . Kh7—h8 antworten, worauf Weiss am besten thäte, den König wieder nach g6 zu ziehen.

1) . . . Kg8—h8

2) g5—g6 Kh8—g8

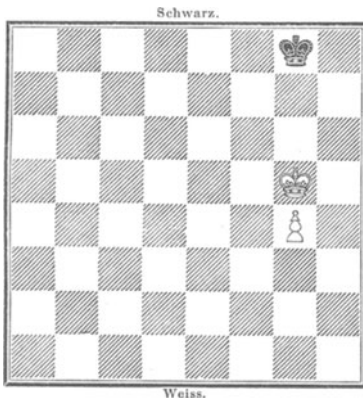
3) g6—g7 Kg8—f7

4) Kh6—h7 und gewinnt.

Man merke sich folgende Regel:

„In Positionen, in denen der eigene König nicht bereits das Feld beherrscht, auf das der Bauer gelangen soll, wird er nur dann zur Dame gehen, wenn er die vorletzte Reihe erreicht, ohne Schach zu geben; thut er dieses, so kann nur Patt erfolgen“.

II.



Ist Weiss am Zuge, so kann es mit Leichtigkeit die Position erreichen, welche durch das vorige Diagramm veranschaulicht wurde. Zieht aber Schwarz, so kann es Remis erzwingen.

Weiss.

Schwarz.

1) . . . Kg8—g7

Der einzig richtige Zug!

2) Kg5—f5 Kg7—f7

3) Kf5—f4 Kf7—f6

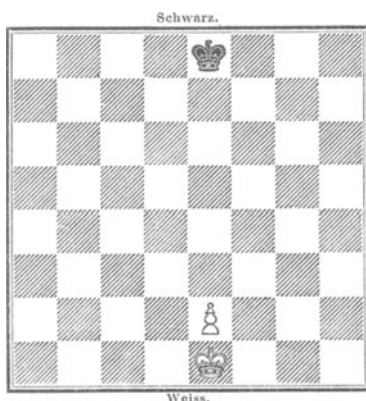
4) Kf4—g3 Kf6—g6

5) Kg3—h4 Kg6—h6

Weiss.	Schwarz.
6) g4—g5!	Kh6—g6
7) Kh4—g4	Kg6—g7
8) Kg4—f5	Kg7—f7
9) g5—g6!	Kf7—g7
10) Kf5—g5	Kg7—g8

Weiss.	Schwarz.
11) Kg5—f6	Kg8—f8
12) g6—g7!	Kf8—g8
Weiss muss nun von der Deckung des Bauers ablassen oder durch	
13) Kf6—g6	patt setzen.

## III.



Weiss. Schwarz.

Weiss gewinnt, wenn es am  
Zuge ist, und macht remis, wenn  
Schwarz anzieht.

a.

Weiss ist am Zuge.

1) Ke1—f2	Ke8—f7
2) Kf2—f3	Kf7—f6
3) Kf3—e4	Kf6—e6
4) e2—e3	

Damit Schwarz die Opposition  
aufgebe.

4) . . .	Ke6—d6
5) Ke4—f5	Kd6—e7
6) Kf5—e5	Ke7—f7
7) Ke5—d6	Kf7—f6
8) e4—e5	Kf6—f7

Weiss.	Schwarz.
9) e4—e5	Kf7—e8
10) Kd6—e6 u. s. w.	

b.

Schwarz ist am Zuge.

1) . . .	Ke8—e7
2) Ke1—f2	Ke7—f6
3) Kf2—f1	Kf6—f5

Schwarz behauptet stets die Op-  
position. Das einzige Mittel, womit  
Weiss dieses hindern kann, ist ein  
Zug mit dem Bauer.

4) e2—e4!	
-----------	--

Auf 4) e2—e3 würde ebenfalls

4) . . . Kf5—e5 folgen.

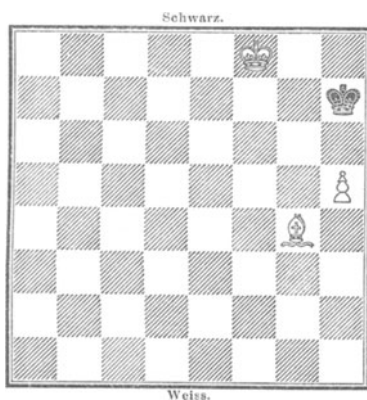
4) . . .	Kf5—e5
5) Kf3—e3	Ke5—e6
6) Ke3—f4	

Auf 6) Ke3—d4 würde 6) . . .

Ke6—d6 folgen.

6) . . .	Ke6—f6
7) e4—e5!	Kf6—e6
8) Kf4—e4	Ke6—e7
9) Ke4—f5	Ke7—f7
10) e5—e6!	Kf7—e7
11) Kf5—e5	Ke7—e8
12) Ke5—f6	Ke8—f8
13) e6—e7!	Kf8—e8
14) Kf6—e6	Patt.

Die hier gegebenen Regeln haben für den Bauer auf der Thurmlinie  
keine Geltung. Gegen diesen vermag der entblösste König stets das Remis  
zu erzielen, sobald er nur das entsprechende Eckfeld erreicht. In diesem  
Falle kann der Bauer selbst nicht mit Hülfe eines Läufers, der von an-  
derer Farbe als das Eckfeld ist, etwas ausrichten.



Weiss.                      Schwarz.  
 1) Lg4—f5!              Kh7—h8  
 Falsch wäre 1) . . . Kh7—h6,  
 da dann Weiss durch 2) Lf5—g6  
 Kh6—g5 3) Kf8—g7 gewinnen  
 würde.

2) Lf5—e6

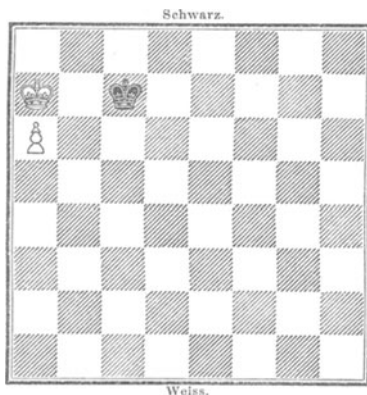
Um Schwarz nicht patt zu setzen.

2) . . .                      Kh8—h7

3) Le6—f7                Kh7—h8

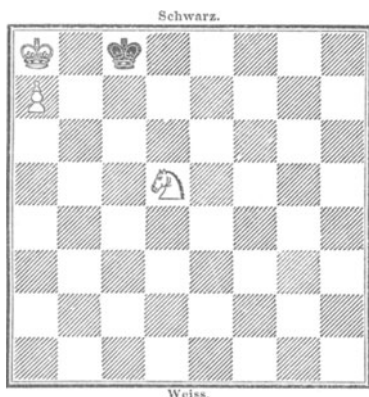
Remis.

Der Thurmbauer lässt noch eine andere Remisposition zu, in welcher der König vor seinem eigenen Bauer eingesperrt ist.



Weiss.                      Schwarz.  
 1) Ka7—a8                Kc7—c8  
 2) Ka8—a7  
 Wollte er den Bauer ziehen, so  
 wäre er nach 2) Kc8—c7 patt.  
 2) . . .                      Kc8—c7  
 Remis.

In folgender Position vernag Weiss selbst durch den Springer nichts auszurichten, wenn es am Zuge ist.



Weiss.                      Schwarz.  
 1) Sd5—e7!                Kc8—c7  
 2) Se7—f5                Kc7—c8  
 3) Sf5—d6!                Kc8—c7  
 Remis.



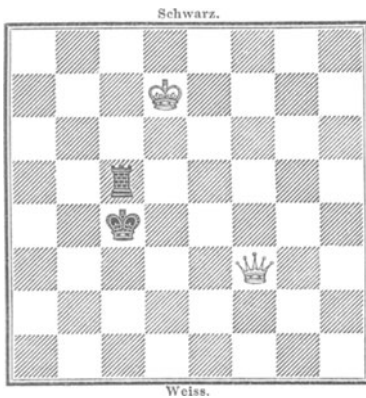
## Zusammengesetzte Endspiele.

Von den Endspielen, in denen ausser den Königen noch auf beiden Seiten Figuren vorhanden sind, verdienen vorzüglich folgende Beachtung:

1.

### König und Dame gegen König und Thurm.

I.



Weiss.	Schwarz.
1) Df3—e4!	Kc4—b3
2) Kd7—d6	Tc5—c2

Auf 2) . . . Tc5—c2 würde Weiss 3) De4—e1 und im nächsten Zuge den König nach d5 ziehen.

3) Kd6—d5	Kb3—b2
4) Kd5—d4	Kc2—a1
5) Kd4—d3	

Wollte Weiss statt dessen mit der Dame den Thurm nehmen, so wäre Schwarz patt.

Weiss.	Schwarz.
5) . . .	Tc2—b2
6) Dd4—a4!	Ka1—b1

Auf 6) . . . Tb2—a2 müsste Weiss die Variante a. spielen.

7) Kd3—c3  
Schwarz ist nun genöthigt, den Thurm von dem Könige zu entfernen.

7) . . .	Tb2—h2
----------	--------

Auf 7) . . . Kb1—c1 würde Weiss durch 8) Da4—a1! Tb2—b1 9) Da1—a2 gewinnen.

8) Da4—b5!	Kb1—a1
------------	--------

Geht der König nach c1, so giebt die Dame auf f1 Mat.

9) Db5—a6!	Ka1—b1
------------	--------

Der Thurm darf nicht vorziehen.

10) Da6—b6!	Kb1—a2
-------------	--------

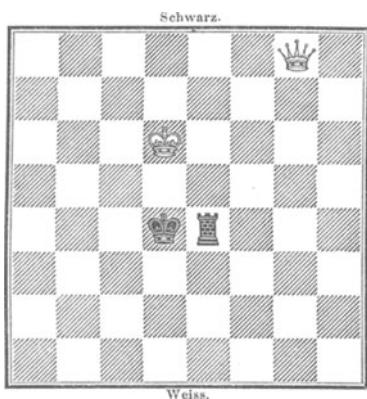
Auf 10) . . . Kb1—a1 würde 11) Db6—g1! folgen.

11) Db6—a7!	Ka2—b1
12) Da7—b8!	und gewinnt.

#### Variante a.

6) . . .	Tb2—a2	9) Dc2—c3!	Ka3—a4
7) Da4—d1!	Ka1—b2	10) Kd3—c4	
8) Dd1—c2!	Kb2—a3	und gewinnt.	

## II.



- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 1) Dg8—b3  | Te4—f5   |
| 2) Db3—d5! | Kd4—e3   |
| 3) Kd6—e5  | Tf4—f3   |
| 4) Dd5—d4! | Ke3—e2   |
| 5) Ke5—e4  | Tf3—f2   |
| 6) Dd4—d3! | Ke2—e1   |
| 7) Dd3—b1! |          |

Auf 7) Ke4—e3 würde Schwarz durch 7) . . . Tf2—f3! Remis erzielen.

- |            |        |
|------------|--------|
| 7) . . .   | Ke1—d2 |
| 8) Dc1—b2! | Kd2—e1 |

Weiss.	Schwarz.
--------	----------

- |            |        |
|------------|--------|
| 9) Db2—c1! | Ke1—e2 |
| 10) Dc1—g1 | Tf2—f6 |
- Zöge Schwarz 10) . . . Tf2—f1, so würde Weiss durch 11) Dg1—e3! Ke2—d1 12) Ke4—d3 gewinnen.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 11) Dg1—g4! | Ke2—f1 |
| 12) Ke4—e3  | Tf6—f2 |
| 13) Dg4—h3! | Kf1—g1 |

Deckt der Thurm das Schach, so wird er durch 14) Ke3—f8 gewonnen.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 14) Dh3—g3! | Kg1—h1 |
|-------------|--------|

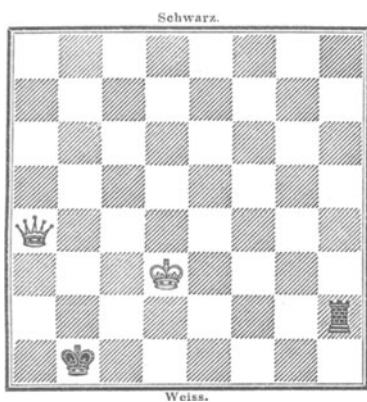
Auf 15) . . . Tf2—g2 würde folgen 16) Dg3—e1! Kg1—h2 17) Ke3—f3.

- |             |  |
|-------------|--|
| 15) Dg3—h4! |  |
|-------------|--|

Weiss kann den Thurm nicht nehmen, ohne patt zu setzen.

- |                         |        |
|-------------------------|--------|
| 15) . . .               | Tf2—h2 |
| 16) Dh4—e1!             | Kh1—g2 |
| 17) De1—f2!             | Kg2—h3 |
| 18) Df2—f3!             | Kh3—h4 |
| 19) Ke3—f4 und gewinnt. |        |

## III.



- | Weiss.    | Schwarz. |
|-----------|----------|
| 1) Da4—g4 | Th2—c2   |

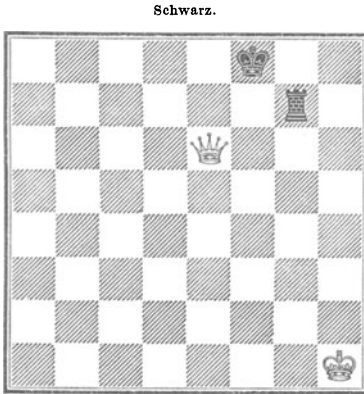
Weiss.	Schwarz.
--------	----------

- |            |        |
|------------|--------|
| 2) Dg4—d1! | Tc2—c1 |
| 3) Dd1—b3! | Kb1—a1 |
| 4) Db3—a4! | Ka1—b2 |
| 5) Kd3—d2  | Tc1—b1 |

Auf einem andern Felde würde der Thurm bald verloren gehen.

- |                         |         |
|-------------------------|---------|
| 6) Da4—b5!              | Kb2—a2  |
| 7) Db5—a6!              | Ka2—b3  |
| 8) Da6—a5               | Tb1—b2! |
| 9) Kd2—d3               | Tb2—b1  |
| 10) Da5—b5!             | Kb3—a2  |
| 11) Db5—a4!             | Ka2—b2  |
| 12) Kd3—d2 und gewinnt. |         |

Hat Schwarz in folgender Position den Zug, so macht es das Spiel unentschieden.



Weiss.                      Schwarz.

1) . . .                      Tg7—h7!

Weiss.                      Schwarz.

2) Kh1—g2                Th7—g7!  
 3) Kg2—f3                Tg7—f7!  
 4) Kf3—g4

Zieht der König auf die e-Linie, so geht der Thurm nach e7.

4) . . .                      Tf7—g7!  
 5) Kg4—f5                Tg7—f7!  
 6) Kf5—g6                Tf7—g7!  
 7) Kg6—h6

Geht der König nach f6, so erzwingt Schwarz durch Tg7—g6! das Remis.

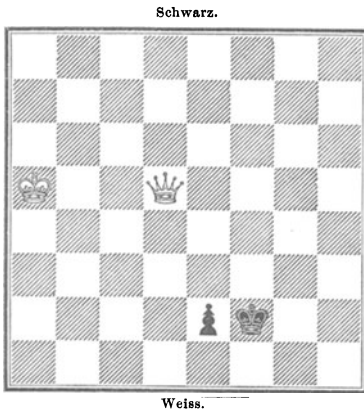
7) . . .                      Tg7—h7!  
 Remis.

## 2.

### König und Dame gegen König und Bauer.

Die Dame gewinnt meistens gegen einen Bauer. Steht jedoch der Bauer, vom Könige gedeckt, bereits auf der 7. Linie, so ist der Sieg gewöhnlich nur zu erzwingen, wenn der Bauer ein Mittel- oder ein Springerbauer ist. Zur Erläuterung mögen folgende Beispiele dienen:

## II.

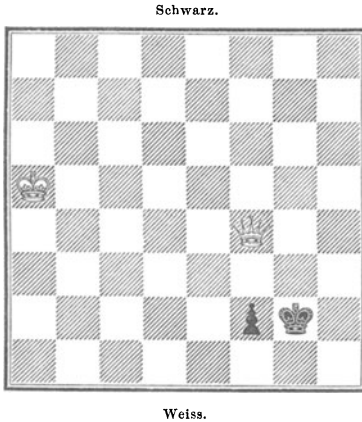


Weiss.                      Schwarz.

1) Dd5—f5!                Kf2—g2  
 2) Df5—e4!                Kg2—f2  
 3) De4—f4!                Kf2—g2  
 4) Df4—e3                Kg2—f1  
 5) De3—f3!                Kf1—e1  
 6) Ka5—b4                Ke1—d2  
 7) Df3—f2                Kd2—d1  
 8) Df2—d4!                Kd1—c1  
 9) Dd4—e3!                Kc1—d1  
 10) De3—d3!              Kd1—e1  
 11) Kb4—c3 u. s. w.

Dasselbe Verfahren gilt bei dem Springerbauer. Gegen den Läufer- und Thurmbauer jedoch vermag die Dame gewöhnlich nichts auszurichten.

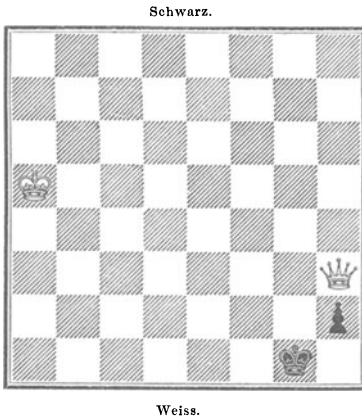
## II.



- | Weiss.      | Schwarz. |
|-------------|----------|
| 1) Df4—g4 ♗ | Kg1—h2   |
| 2) Dg4—f3   | Kh2—g1   |
| 3) Df3—g3 ♜ | Kg1—h1   |

Schwarz kann den Bauer ungedeckt stehen lassen, da ihn die Dame nicht nehmen darf ohne patt zu setzen.

## III.



- | Weiss.      | Schwarz. |
|-------------|----------|
| 1) Dh3—g3 ♜ | Kg1—h1   |

Schwarz steht nun auf Patt. Weiss hat also auch hier kein Mittel, den Gewinn zu erzwingen.

## Vierter Abschnitt.

### Geschichte des Schachspiels.

Die Verbreiter des Schachspiels im Mittelalter, die tonangebenden Araber, nannten das Spiel *Schatrandsch*, ihre Lehrer aber, die Perser, haben es, wie neulich auch litterarisch nachgewiesen worden ist, *schatrang* genannt. Diese Benennungen waren Fremdwörter, von denen die arabischen und persischen Lexikographen die seltsamsten Erklärungen ersonnen haben. Folglich war das Schach weder eine arabische noch eine persische Erfindung. Und in der That, die poetischen Erzählungen arabischer und persischer Autoren über den Ursprung des Schachspiels weisen entweder nach Indien als Wiege des Schach, oder sie nennen es ganz einfach „das indische Spiel“. In der alten Sprache Indiens, im Sanskrit, liegt auch wirklich die ungezwungene Erklärung des arabischen Ausdrucks *Schatrandsch*<sup>1)</sup> und der persischen Uebergangsform *Schatrang*: es ist das indische Wort *tschaturanga*. Dieses Wort ist aus *tschatur*, vier, und *anga*, Glied, zusammengesetzt. Es ist ein Adjectiv, das man mit *bala*, Heer, verbindet und auch als Substantiv gebraucht: aus vier Gliedern (Theilen) zusammengesetztes Heer, nämlich von Elefanten, Wagen, Pferden und Fussgängern (Soldaten). Aus diesen „Waffen“ bestand in der That das indische Heer, uns seit den Schuljahren aus Alexanders des Grossen indischen Kriegszügen bekannt.

Dieses indische Heer hat der unbekannte Erfinder unseres Spiels auf einem der vielen bereits vorhandenen Spielbretter dargestellt. Er that, was noch fortwährend geschieht, er ersann — vor dem siebenten Jahrhundert unserer Aera<sup>2)</sup>, etwa während des Zeitraums 500—600 — ein nationales

---

1) Hariri († 1121) sagt über die Vocalisation im Namen „des indischen Spiels *schitrandsch* und *schatrandsch*, dass das Volk *schatrandsch* spreche“. Bei dieser Aussprache des gewöhnlichen Lebens wollen wir also bleiben.

2) Der Geschichtschreiber Hamza von Içfâhân schreibt (um 350 = 961), dass der Sassanide Shâhpûr (um 240—70 nach Chr.) die Stadt Gondisapor gegründet habe: „die Bauart dieser Stadt war nach der Figur des Schachbretts, sie ward von achtmal acht Strassen durchschnitten“. Dies wiederholt ein persischer Historiker im elften Jahrhundert, mit dem Zusatz „damals war das Schachspiel noch nicht, aber die Figur war auf diese Weise“.

Kriegsspiel, das erste und in seiner späteren Entwicklung zugleich auch das schönste der Welt. Das ursprüngliche Schachspiel zeigt sich demnach, auf einem indischen Brett ohne Farbenwechsel, wie folgt:

### Tschaturanga.

<i>Ratha.</i>	<i>Açva.</i>	<i>Hastin.</i>	<i>Man- trin.</i>	<i>Rá- dschan.</i>	<i>Hastin.</i>	<i>Açva.</i>	<i>Ratha.</i>
<i>Pa- dâti.</i>	<i>Pa- dâti.</i>	<i>Pa- dâti.</i>	<i>Pa- dâti.</i>	<i>Pa- dâti.</i>	<i>Pa- dâti.</i>	<i>Pa- dâti.</i>	<i>Pa- dâti.</i>
<i>Fuss- gänger.</i>	<i>Fuss- gänger.</i>	<i>Fuss- gänger.</i>	<i>Fuss- gänger.</i>	<i>Fuss- gänger.</i>	<i>Fuss- gänger.</i>	<i>Fuss- gänger.</i>	<i>Fuss- gänger.</i>
<i>Wagen.</i>	<i>Ross.</i>	<i>Ele- fant.</i>	<i>Rath.</i>	<i>König.</i>	<i>Ele- fant.</i>	<i>Ross.</i>	<i>Wagen.</i>

### Indisches Kriegsspiel.

Wenn wir diese Aufstellung des alten indischen Kriegsspiels oder des „Urschach“ mit dem Diagramm des modernen Schach auf Seite 3 vergleichen, so finden wir zunächst die beiden Könige (e1 und e8), sodann ihre Kavallerie (b1, g1, b8 und g8), endlich auch die beiden Feldherren (stellvertretenden Kriegsminister oder Ráthe, d1 und d8, aber mit der unkriegerischen Benennung Dame!) wieder. Zwar nicht so unkriegerisch ist das Sinnbild, das der Leser auf den Feldern c1, f1, c8 und f8 entdeckt, aber — ein Elefant kann doch nie Bischof werden? Und wodurch versteinerte sich der daherbrausende Kriegswagen, der die Flügel des Heeres deckt (a1, h1, a8 und h8), zu einem unbeweglichen Thurm? Wie gerieth endlich gerade der grösste Soldatenfeind, der Bauer, auf das Schachbrett? Die Geschichte des Schachspiels giebt auf diese Fragen Antwort. Vorab aber müssen wir uns mit dem Gang der Figuren im alten Schach beschäftigen.

Der König, das Ross, der Wagen, die Fussgänger gingen immer wie oben S. 3 und 4 im „Gang der Steine“ beschrieben worden ist. Diese Stücke und ihr Gang sind folglich schon älter als tausend Jahre!

Der indische Erfinder hat jede Figur ihre eigenthümliche Bewegung höchst sinnig beigelegt: der unumschränkte König schreitet nach allen Seiten seines jeweiligen Standortes hin; das bäumende Ross ist in dem Sprung ecküber sehr gut dargestellt; der gewaltige Streitwagen — in den herrlichen Hussitenkriegen lebte er unter genialer Führung Schrecken verbreitend wieder auf, bis er schliesslich auf immer dem modernen „Feuerschlund“ erlag — der gewaltige Orlogswagen fährt unaufhaltsam geradeaus. Der Rath des Königs aber spielte eine sehr untergeordnete Rolle, er war wirklich ein asiatischer „Rath“: nur die von ihm berührten Querfelder durfte er, einen Schritt weit, — zum Beispiel von d1 aus allein e2 oder e2, oder von d3 aus die vier Felder e2, e2, c4 oder e4 — betreten. Die beiden Feldherren konnten sich also gegenseitig nie etwas anhaben, ein Princip, das noch auf keinem Friedenskongress aufgetaucht ist.

Der Elefant ging um einen Schritt weiter, genau wie der Feldherr: er sprang (so lautet der Ausdruck in alten Quellen) schräg ins dritte Feld, und ging dabei, wie das Ross, auch über eine Figur hinweg. Ee1 konnte also die Felder a3, c5, a7, e3, g5, e7 und g1; Ef1 die Felder h3, f5, h7, d7, b5, e3 und b1 erreichen. Dem entsprechend ziehen die beiden Elefanten c8 und f8. Auch die vier Elefanten waren also, genau wie die zwei Feldherren, gegenseitig unverletzlich (vergl. unsere „ungleichfarbigen Läufer“).

Für den König in unserem Spiel gebrauchen die Araber das persische Wort *Schâh*, das auch in unserem Wort Schachspiel steckt. Auch das Wort *mât* ist nicht, wie ich früher mit Dozy und Pertsch annahm, ein arabisches Zeitwort mit der Bedeutung „er ist todt“, sondern es ist als Adjectiv in der Bedeutung „verblüfft, nicht aus noch ein wissend“ zu fassen, denn die bei den Persern gebrauchten Synonyma, wie „entkräftet, besiegt, zu handeln unfähig“ sind Adjectiva. Den vollständigen Ausdruck *schâhmât* haben die Araber demnach den Persern entliehen und von den Arabern verbreitete er sich über das ganze schachspielende Europa.

Der *farzân* (d1, d8), bei den Persern *farzân*, *firzân*, *firz*, steht auf allen Schachdiagrammen des Mittelalters als *Fers* (Wezir).

Der arabische *fil* (c1, f1, c8, f8), im persischen Schach *pîlu*, *pîl*, gilt jetzt überall für ursprünglich persisch, erscheint aber in den älteren persischen Sprachdenkmälern nicht. Gildemeister fragt mit Recht „ob die Perser für ein durchaus ausländisches Thier einen einheimischen, noch dazu einen auf persischem Boden sprachlich nicht erklärbaren Namen schufen?“ Auch hier also ein technischer Ausdruck unsers indischen Spiels.

Das Pferd (*faras*) haben die Araber aus dem Persischen (*asp*) übersetzt.

Jetzt folgt der Wagen, bei den Persern in verstümmelter Form *rukḥ*. Dass dieser *rukḥ* wirklich den ursprünglichen Wagen bedeutet, geht unwiderleglich daraus hervor, dass das Wort *rokh* noch bei den spanischen Arabern das gewöhnliche Wort für Wagen war, und dass ein lateinisches Glossarium aus dem 12. Jahrhundert, *currus* einfach mit *rokh* (auszusprechen mit dem tiefen holländischen oder schweizerischen Kehllaut), *quadriga*, mit vierrädriem *rokh*, und, als Wagenmacher aufgefasst, mit *rokh*macher übersetzt. Wir verstehen also vollkommen, was der *Roch* unserer Schach-spielenden Ahnen (spanisch *roque*, italienisch *rocco*, französisch und holländisch *roc*, englisch *rook*, spr. rúk) besagen will.

Der persische Ursprung endlich des arabischen Schachausdrucks *baidaq* (pers. *payâdah*, von *pai*, Fuss, schlechtere spätere Aussprache *piyâdah*, Plural *payâdagân*, im Pahlawi *payâdak*, bei den Arabern *payâdik*, *paidaq* oder, da sie kein *p* haben, *baidaq*) und seine Rückkehr nach Persien, ist Beweis für meinen Satz, dass das Spiel bei den Arabern seine Ausbildung und vorzüglichste Pflege erhielt.

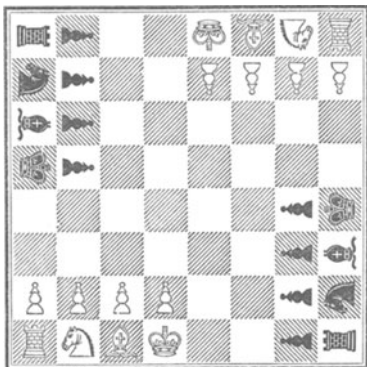
Einem gleichartigen Kreislauf begegnen wir in Indien selbst. In einem Märchen von König Vikramâditya (*Pāncadandachattraprabandha*, herausgegeben von A. Weber, Berlin 1877) erhält der König die Aufgabe, die Tochter einer weisen Frau dreimal im Spiel zu besiegen. Der König sprach: „mit welchem Spiel willst du etwa spielen?“ Sie sprach: „Was sollen die anderen Spiele: râmḍhika, . . . *tschaturanga*, sâri, pâsika u. s. w.? Wir wollen mit dem Geistspiel (buddhidyûta) spielen“. „Zu Befehl!“ sagte der König. Der König liess das Brett holen. Das Spiel wurde auf beiden Parteien aufgestellt, Fürst, Minister, Elefanten, Rosse, Fussvolk, Vorläufer (*nripa-mantri-hasty-açva-padâty-agresaram*); allmählig begann man die Züge zu ziehen. — Das Wort *agresara* ist, nach Gildemeisters richtiger Bemerkung, ein Abklatsch des persischen *mubâriz*, Campeador, Vor- und Einzelkämpfer, womit in Firdôsî's Shâh Nâme der *Rukḥ* bezeichnet wird, und woraus man Held für diesen gemacht hat. Offenbar ist der *Rukḥ* so aus richtigem Andenken an die alte epische Rolle des Wagenkämpfers genannt worden. — Ein indisches Blatt schrieb im Jahre 1877: „Eine fremde Nation hat es für angemessen erachtet, das Land unter ungeheurem Blutbade zu erobern. Nachdem wir gesehen haben, dass so mächtige Könige, wie Vikramâditya (das ist unser Schachspieler?) u. a. dahin gegangen sind, können auch die kurzlebenden Könige der Gegenwart keinen Bestand haben . . . Alle Behörden, vom höchsten Vicekönig bis zum niedrigsten Peon (der Fusssoldat vom Schachbrett!), zeigen eine Neigung zur Willkür. England hat Indien arm gemacht.“

Wie konnte nun aber eine Erzählung aus dem 15<sup>ten</sup> Jahrhundert das Normalschach als Geistspiel, dem *Tschaturanga* als Glückspiel entgegen setzen? Dies führt uns auf die Beseitigung eines besonders durch die



Schwindeleien eines Duncan Forbes in die Schachbücher eingedrungenen geschichtlichen Irrthums.

Der ausgezeichnete arabische Autor Albîrûnî erzählt, in seinem Werk über Indien vom Jahre der Hidschra 422 (= A. D. 1031), nachdem er das gewöhnliche Zweischach beschrieben, Folgendes: „Sie (die Inder)



spielen das Schach (auch) mit zwei Würfeln zu vier Personen. Die Aufstellung der Figuren auf dem Brett ist die folgende (wie im Diagramm, wo wir uns statt der Wagen mit Thürme, statt der Elefanten mit Bischofsmützen behelfen müssen). Weil dies Spiel bei uns (den Arabern) unbekannt ist (Maçûdî, ein arabischer Autor des 10. Jahrhunderts, kennt es noch gar nicht), so will ich erzählen, was ich davon weiss.

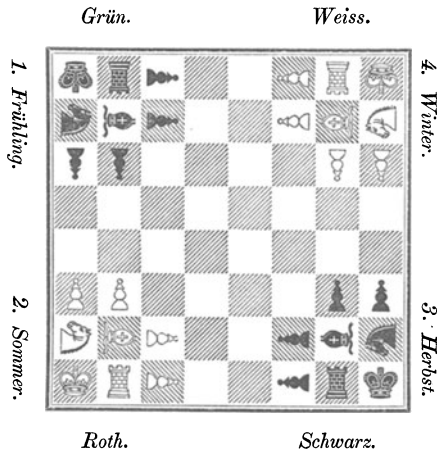
Die vier Spieler sitzen in einem Viereck um das Brett und würfeln der Reihe nach im Kreise herum. Jede einzelne der Zahlen des Würfels setzt eine der Figuren in Bewegung. Die Eins gehört entweder dem Fussgänger oder dem König, deren Bewegung dieselbe ist, wie in dem bekannten Schach. Der König kann genommen werden (d. h. braucht sich nicht dem „Schach“ zu entziehen). Die Zwei gehört dem Wagen (*rukħ*), der sich, wie der Elefant bei uns im Schach, nach dem dritten Felde in der Richtung der Diagonale bewegt. Die Drei gehört dem Ross, seine Bewegung ist die bekannte nach dem dritten Felde in schiefer Richtung. Die Vier gehört dem Elefanten; seine Bewegung ist die gradlinige, wie die gewöhnliche des Rukħ . . . Die Figuren haben gewisse Werthe, denen entsprechend man gewisse Theile von dem Einsatz erhält, wenn die Figuren geschlagen werden. Der König gilt 5, der Elefant 4, das Ross 3, der Wagen 2, der Fussgänger 1. Wer einen König wegnimmt, bekommt 5, für zwei Könige bekommt er 10, für drei Könige 15, wenn der Nehmende selbst keinen König mehr hat. Wenn er aber selbst seinen König noch hat und aller anderen drei Könige sich bemächtigt, so bekommt er 54.” (Im 3. Bande meiner Schachgeschichte.)

Die verkommenen Inder spielten allmählig nur noch „Tchaturanga zu Vier“ und hatten das „Kriegsspiel“ gleichsam wieder zu erlernen. Ebenso nannten z. B. die See-fahrenden und Länder-bezwingenden Portugiesen den *alfil* auf ihrem Schachbrett *delfim*, die entschlummerten Nachkommen aber haben das Schach wieder neu von den Engländern gelernt und diesen den *bispo* (Bischof) entliehen.

Einmal bekannt, kamen die Abarten des ursprünglichen Spiels durch die Araber nach Europa. Ein spanisches Schachwerk des Königs Alphonso X.,

das arabischen Quellen entnommen und um 1280 beendet wurde, handelt erst sehr ausführlich das Zweischach ab, und zählt dann die Abarten oder Schachcuriosa auf. Darunter befindet sich auch eine Nachahmung des indischen Würfelschach (s. Diagramm unten). Die vier Jahreszeiten entsprechen den vier Elementen — Luft, Feuer, Erde und Wasser — und den vier Temperamenten (*sangra, colera, melenconia, flemma*). Grün beginnt und spielt (nach den gewöhnlichen Zügen) gegen Roth, so wie ja auch der Lenz dem Sommer entgegen geht, und so nach der Reihe.

Die Zahlen der Würfel bedeuten: 1 = Fussgänger, 2 = Elefant, 3 = Ross, 4 = Wagen, 5 = Fers, 6 = König. Wer Mat steht, fällt aus, bis zuletzt ein Sieger übrig bleibt, der den ganzen Einsatz erhält. „Man hat“, sagt meine arabisch-spanische Quelle, die übrigens ausdrücklich Indien das Vaterland unseres Spiels nennt, „man hat die Würfel in das Schach eingeführt, um das Spiel zu beschleunigen, simpler zu machen“. Und ein mittel-



Die vier Jahreszeiten.

alterlicher lateinischer Dichter sagt sogar: „derjenige aber, der es zuerst mit Würfeln spielte, beschmutzte (*foedavit*) dadurch das Schach!“

Eine indische Spielerei, die wesentlich der von Biruni beschriebenen Abart entspricht — nur stehen auf den Eckfeldern nicht vier Wagen, sondern vier Nachen — beschreibt ein von dem Inder Raghunādana im 15. Jahrhundert citirter Text. Und — traurig zu sagen! — diese ziemlich moderne Spielart einer Abart des indischen Spiels haben wir Alle miteinander eine Zeitlang für das „Urschach“ gehalten und höchst scharfsinnig über seine Entwicklung zum Normalschach philosophirt! Und doch ist es innerlich unmöglich, dass das richtige Schach sich aus jenem Zwitter entwickelt haben könne, und war es der natürliche Weg, dass man das Combinationsspiel durch Hineinmischung der Würfel verpfuscht habe. Die Verschiedenheit der Figuren, der Züge, passt ja ursprünglich gar nicht zu den dummen Würfeln: Qualität kann nicht durch Quantität bestimmt werden. Jetzt ist zwar die Wissenschaft von dem Unsinn erlöst, in der gewöhnlichen Schachlitteratur aber wird er nach wie vor auf unabschbare Zeiten fortwuchern.

Persisch-arabische Schachspieler und Schachautoren sind im achten, neunten und zehnten Jahrhundert historisch nachgewiesen. Bei den spani-

schen Arabern ist die Kenntniss des Schachspiels für das neunte Jahrhundert verbürgt. Ein späteres Zeugniß für das Schach in Spanien findet sich bei dem klassischen Historiker Ibn Hayyân (377—469 = 987—1067), der von seinem Zeitgenossen, dem Wezir Abu Dschafar Ahmad ibn Alabbâs von Almeria († 1038), berichtet, dass und mit welchem Hochmuth er Schach gespielt habe. Daran reiht sich der berühmte, etwa in das Jahr 485 = 1092 fallende Vers des Ibn Allabbânah Aldâni:

In des Schicksals Hand sind wir ein Schachspiel, und oft wird  
der König durch den Fussgänger besiegt.

Die Verbreitung des Schachspiels über Europa ist ein Stück der Verbreitung arabischer Kultur im Mittelalter. Die „Kreuzzüge“ hatten damit ebensowenig zu thun, wie z. B. jetzt die Matrosen. Im Gesetzbuch des Ordens der Tempelherren, unter dem Einfluss des heiligen Bernhard von Clairvaux um 1128—53 entstanden, wird den „Kämpfern Christi“ das Schach einfach verboten.

Die christlichen Spanier nannten das Spiel ursprünglich *axedrex* (mit der Aussprache *aschédresch* = Alschatrandsch) und die Figuren *Rey*, *Alferza*, *Alfil*, *Cavallo*, *Roque* und *Peon*, d. h. der König, das Ross und der Fussgänger (jetzt noch französisch und holländisch *pion*, englisch *pawn*, russisch *pjeschka*, altdeutsch *fendo*, italienisch *pedona*) waren aus dem Arabischen übersetzt, die übrigen Benennungen waren direct von den arabischen Lehrern in die Spielterminologie hinübergenommen worden. Da die Araber bilderlose Spielstücke — etwa wie die heutigen uniformen, blos durch verschiedene Grösse unterschiedenen Schachsteine der Türken und Inder — gebrauchten, hatte die Allegorisirungssucht im Mittelalter mit der Deutung der Steine freies Spiel. So entstanden im abendländischen Schach allmählig französische, englische, deutsche und andere Schachnamen, die mit dem ursprünglichen Spiele gar nichts zu thun haben. Der Elefant z. B. wurde in Frankreich ein Narr (*fou*), in England ein Bischof, in Deutschland ein Greis (*Alter*), in Holland ein Rathsherr. Der unbekannte Wezir wurde zur Königin, jeder einzelne Fussgänger sogar von dem berühmten Dominikaner Cessoles (um 1260) als besonderes Gewerbe gedeutet. Der erste dieser „gemeinen Leute“ (auf den Feldern h2 und h7) bedeutete einen „Ackerer, d. h. einen Mann mit einer Hacke, mit der man die Erde aufgräbt, in der rechten Hand, und einen Stab, mit welchem eine Heerde Rindvieh getrieben wird, in seiner linken Hand, und mit einer Sichel, mit welcher man Korn mäht und die unnützen Ranken der Weinstöcke und Bäume beschneidet, in seinem Gürtel“, — diese durchaus nicht sachgemässe mittelalterliche Spielerei hat auf dem deutschen und skandinavischen Schachbrett (Bauer, Bonde) den indischen Peon verdrängt.

Wir müssen uns in dieser flüchtigen Skizze mit diesen Andeutungen begnügen. Nur sei noch bemerkt, dass der Thurm erst seit 1525 durch das

bekannte in mehr als 120 Ausgaben und Uebersetzungen verbreitete Schachgedicht des Bischofs Vida von Cremona in die Schachsprache eingedrungen ist und leider den alten Roch verdrängt hat: allein durch die Rochade zieht sich der König noch immer hinter seine Wagenburg zurück!

Mit der eigentlichen Spielgeschichte können wir uns hier nicht befassen. Im Allgemeinen ist zu bemerken, dass dem König einmal in jeder Partie ein Sprung nach einem beliebigen dritten Felde — folglich von e1 nach g1, g2, f3, e3, d3, c2 und c1 — erlaubt war. Hätte also ein Spieler z. B. den Zug Ra1—d1 oder Rh1—f1 gemacht, so konnte er im nächsten Zuge Ke1—g1 oder Ke1—c1 spielen. Daraus hat sich im 16. Jahrhundert die Rochade in einem Zuge entwickelt, man hat dafür aber den freien Sprung des Königs abgeschafft.

Der Doppelschritt der Bauern findet sich schon in dem erwähnten Schachwerke des Königs Alphonso; jeder avancirte Fussgänger wurde zum Vezir, bildlich zur Königin erhoben, und durfte ebenfalls in ein drittes Feld springen.

Die genannte spanische Handschrift beschäftigt sich auch mit einem sogenannten „grossen Schach“ auf einem Brett vom  $12 \times 12 = 144$  Feldern. Die zwölf Figuren heissen von der linken nach der rechten Hand: Roch, Löwe, Einhorn, Giraffe, Krokodil, König, Greif, Krokodil, Giraffe, Einhorn, Löwe, Roch. Der Giraffe springt wie ein Pferd, aber bis ins vierte Feld; der Greif wie ein Pferd, aber bis ins fünfte Feld; das Krokodil wie unser Läufer, das Einhorn wie Läufer und Pferd u. s. w. (wie in dem sogenannten Schach des Kaisers Timur). Der spanische Text enthält die richtige Bemerkung, dass das Krokodil schief über das ganze Brett gehen könne, dass aber das auf einem weissen Felde stehende Stück immer auf Weiss, die auf Schwarz stehende Figur immer auf Schwarz bleiben müsse. Das Stück ist identisch mit dem Kurier im grossen deutschen Schach aus dem Anfang des 14. Jahrhunderts. Ein Freund des „grossen Schach“, ein Schach-Columbus, brauchte also blos auf den glücklichen Einfall zu kommen, die Bewegung der ihm bekannten Figur auf den *alfil* im gewöhnlichen Spiel zu übertragen, und dann im *Fers* Roch und Läufer zu combiniren — und das neue Schach war erfunden. Denn solche Gedankenblitze sind Eingebungen des Augenblicks. Vielleicht erklärt sich so am einfachsten die Entstehung des neuen Schachspiels in Spanien (zwischen 1450—1500). Das älteste Schachbuch, das das moderne Schach (*de la dama*), zugleich mit dem alten (*alferezza*) beschreibt, hat einen spanischen Verfasser, Lucena, und wurde im Jahr 1497 in Salamanca gedruckt. Aber auch das alte Schach vegetirt noch immer fort in einigen hinterasiatischen Abarten.



Wilhelm Gronau's Buchdruckerei in Berlin.