





Eduard Lasker

# Moderne Schachstrategie

7. erweiterte Auflage

Walter de Gruyter & Co Berlin 1961

Herausgegeben von Rudolf Teschner und Kurt Richter



Copyright 1955, 1961 by Walter de Gruyter & Co.

vormals G. J. Göschen'sche Verlagshandlung, J. Guttentag, Verlagsbuchhandlung, Georg Reimer,

Karl J. Trübner, Veit & Comp., Berlin W 30, Genthiner Str. 13

Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Abdrucks, der photomechanischen Wiedergabe,  
der Herstellung von Mikrofilmen und der Übersetzung, vorbehalten

Archiv-Nummer 53 10 61 Printed in Germany

Satz und Druck: Walter de Gruyter & Co., Berlin

## Vorwort

Dieser Band ist eine moderne Fassung der „Schachstrategie“, meines Erstlingswerkes, an dem ich vor fast 40 Jahren arbeitete. Obwohl das Buch einen Erfolg hatte, der meine optimistischsten Erwartungen übertraf, war es für mich seit langem eine Quelle widerstreitender Gefühle. Einerseits schmeichelte mir seine Volkstümlichkeit, andererseits aber störten mich in zunehmendem Maße einige meiner Behauptungen, je mehr Jahre zwischen mir und dem jungen Mann lagen, der das Buch geschrieben hatte.

Ich bin glücklich, nun die Gelegenheit zu haben, jene Behauptungen zu berichtigen und meinen Versuch einer wissenschaftlichen Darstellung der das Geschehen auf dem Schachbrett beherrschenden Gesetze zu modernisieren. Ich hege keinen Zweifel, daß die Entwicklungen der vergangenen 25 Jahre meinen ersten Versuch mehr oder weniger veralten ließen.

Den ersten Anstoß, die „Schachstrategie“ zu schreiben, erhielt ich, als ich an der Berliner Technischen Hochschule Maschinenbau und zugleich im Café Kaiserhof und im Café Bauer Schach studierte, wo zur einen oder anderen Stunde jeder berühmte Meister jener Epoche zu finden war. Es waren gewiß farbige Menschen, und ich gab ihnen vor einigen meiner Hochschulprofessoren weitaus den Vorzug. Da war der einäugige Teichmann, der — wie Polypthem — über die tägliche Versammlung von Schachliebhabern herrschte, der mit einem Auge mehr sah als die meisten Schachmeister mit beiden; da waren Emanuel und Berthold Lasker, die — während sie nie eine Partie selbst spielten — sich oft mit faszinierenden Analysen aktueller Turnierpartien beschäftigten; und der große, bärtige vielsprachige Ossip Bernstein, der zwischen Petersburg und Paris hin- und herzureisen schien und häufig hereinzukommen pflegte, um von seltsamen Vorgängen in Rußland zu erzählen, wo zwei Schuljungen, Aljechin und Nimzowitsch („die niemand wegen ihrer Jugend leicht nehmen sollte“), etwas begonnen hatten, was wie eine völlig neue Schachschule aussah.

Zu Füßen dieser Meister lernte ich Dinge, die in keinem Buch zu lesen waren. In jenen Tagen waren die meisten Schachbücher reine Sammlungen zahlloser

Eröffnungsvarianten, die in Meisterturnieren ausprobiert worden waren. Wie ich viel später herausfand, waren viele dieser Varianten fehlerhaft, und der Versuch sie auswendig zu lernen, war reine Zeitverschwendung. Noch stärker kam mir zum Bewußtsein, wie unzureichend diese Bücher waren, als ich sie mit den Lehrbüchern verglich, die mir auf der Hochschule zugänglich waren. So entwarf ich allmählich den Plan eines Buches, in dem ich die allgemeinen Gesetze, die das Geschehen auf dem Schachbrett beherrschen, entwickeln wollte, gerade so wie es allgemeine Gesetze für das Verhalten der Elemente in der Physik und der Technik gibt.

Die Übereinstimmung zwischen Schach und Technik nahm mich von Anfang an gefangen. Die Schachfiguren unterschieden sich im Wert offenbar nicht durch ihren Namen und ihr Aussehen — wie Menschen im Film — sondern durch ihre Fähigkeit, mehr oder weniger Kampfkraft zur Erreichung des Ziels der Partie beizutragen. Diese Kampfkraft wandelte sich entsprechend der „potentiellen Energie“, die der Spieler in jeder Figur ansammelte und die sich im richtigen Augenblick in „kinetische Energie“ entlud.

Sechs Monate erzwungener Ruhe nach einem Unfall gaben mir Muße, diese Ideen über „Schach-Kinetik“ zu entwickeln und die „Schachstrategie“ zu schreiben.

Nach dem ersten Weltkriege führten Veröffentlichungen Rétis („Moderne Ideen im Schach“), Tartakowers („Hypermoderne Schachpartie“) und Nimzowitschs („Mein System“) zu einem neuen, modernen Stil, der die Dynamik auf dem Schachbrett in den Vordergrund rückte. Die tiefere Auslegung der allgemeinen Gesetze, die ich im vorliegenden Buch vornahm, schließt auch die modernen Spielmethoden ein, so daß dem Spieler, der sich nach ihnen richtet, geholfen ist, seinen Weg in jeder beliebigen Stellung zu finden.

Eduard Lasker

# Inhalt

Einleitung	I
Fundamentale Mittelspielkombinationen	4
Die Eröffnung	18
Rasche Entwicklung	19
Kontrolle des Raumes	19
Das Prinzip der Beweglichkeit	20
Verfrühte Angriffszüge	23
Eine erläuternde Partie	25
Auswahl der Plätze für die Figuren	28
Das Bauernskelett	28
Bedeutung der Zentralfelder	29
Eröffnungen mit den Königsbauern	31
Beengte Stellungen	32
Bevorzugte Felder für die Mittelbauern	34
Der schwarze Gegenstoß d7—d5	39
Die Italienische Partie	40
Die Spanische Partie	42
Die Morphy Verteidigung	44
Tschigorin-Verteidigung	45
Marshall's Gegenangriff	46
Die offene Variante	48
Russisch	50
Vierspringerspiel	52
Die Fesselung des Königsspringers	52
Rubinsteins Gegenangriff	55
Das Königsgambit	57
Abgelehntes Königsgambit	59
Falkbeers Gegengambit	60
Wiener Partie	61
Evans Gambit	62
Skandinavisch	63
Französische Verteidigung	64
Caro-Kann	69
Sizilianische Verteidigung	71
Moderne Schacheröffnungen	74
Aljechin-Verteidigung	75
Damenbauer-Eröffnungen	76
Damengambit	77
Tarrasch-Verteidigung	79
Orthodoxe Verteidigung	79
Lasker-Verteidigung	80
Slawische Verteidigung	83
Angenommenes Damengambit	85
Cambridge-Springs-Verteidigung	87
Meraner Verteidigung	87
Colle-System	88
Albins Gegengambit	89
Die Indischen Verteidigungen	89
Königsindische Verteidigung	90

Nimzowitsch-Verteidigung	91
Damenindische Verteidigung	92
Holländische Verteidigung	93
Budapester Verteidigung	94
Ben Oni-Gegengambit	94
Réti-Eröffnung	95
Englische Eröffnung	97
Froms Gambit	97
Mittelspiel und Endspiel	100
Erläuternde Partien	104
Partie Nr. 1: Eduard Lasker—Efim Bogoljubow	104
Passive Methoden verlieren die Initiative	105
Partie Nr. 2: Eduard Lasker—Savielly Tartakower	110
Wann keine Figuren zu tauschen sind	111
Partie Nr. 3: Wassily Smyslov—Michael Botwinnik	115
Wann es gefährlich ist, Bauern zu gewinnen	117
Partie Nr. 4: E. Forgacz—S. Tartakower	121
Hervorrufen schwächender Bauernzüge	122
Partie Nr. 5: Herman Steiner—Savielly Tartakower	123
Partie Nr. 6: Eduard Lasker—Carlos Guimard	126
Partie Nr. 7: Alapin-Akiba Rubinstein	130
Angriff ohne Dame	131
Über den Bauernvorposten auf d <sub>5</sub>	133
Partie Nr. 8: Larry Evans—Mark Taimanov	134
Mehr über d <sub>4</sub> —d <sub>5</sub>	135
Partie Nr. 9: Eduard Lasker—Richard Réti	136
Über f <sub>4</sub> —f <sub>5</sub>	138
Partie Nr. 10: Emanuel Lasker—J. R. Capablanca	138
Wann das Tempo des Angriffs wichtig ist	141
Partie Nr. 11: Eduard Lasker—Erich Eliskases	141
Partie Nr. 12: Reuben Fine—Emanuel Lasker	143
Gefahren der Symmetrie	145
Partie Nr. 13: Erich Eliskases—Arturo Pomar	145
Druck durch Raumvorteil	147
Partie Nr. 14: Eduard Lasker—J. R. Capablanca	147
Partie Nr. 15: Eduard Lasker—Frank Marshall	152
Die Macht eines entfernten Freibauern	155
Partie Nr. 16: Alexander Aljechin—Samuel Reshevsky	157
Zwei Springer gegen Läufer und Springer	158
Partie Nr. 17: Miguel Najdorf—Reuben Fine	160
Partie Nr. 18: Machgielis Euwe—Paul Keres	162
Beweglicher Turm plus Läuferpaar übertrumpfen Dame und Springer	163
Partie Nr. 19: Herman Steiner—Reuben Fine	164
Könige auf entgegengesetzten Flügeln	165
Rennen der Freibauern	166
Partie Nr. 20: Samuel Reshevsky—Eduard Lasker	167
Zeitnot im Alter	169
Partie Nr. 21: Eduard Lasker—Nicholas Rossolimo	171
Psychologie im Schachkampf	172
Partie Nr. 22: Robert Byrne—Robert Fischer	174
Die ungeheure Kraft der Dame	176

## Einleitung

Der Anfänger, der glaubt, daß er Schach spielen kann, wenn er die Figuren richtig zu bewegen weiß, ist mit dem Soldaten zu vergleichen, der eine Armee führen will, nachdem er eben Schießen gelernt hat. Wie groß auch seine strategische Begabung sein mag, er kann sie nicht verwerten, solange er nicht mit den Aufgaben der verschiedenen Zweige der Armee gründlich vertraut ist und mit den taktischen Möglichkeiten, die sich aus ihrem richtigen Zusammenwirken ergeben.

Ebenso kann sich ein Schachspieler keine Vorstellung davon machen, was er von seinen Steinen erwarten kann, bevor er genau weiß, was sie zu leisten imstande sind und wie sie zum Gewinn der Partie zusammenarbeiten können.

Da das Endziel das Mattsetzen des Königs ist, ist es logisch, zunächst festzustellen, wie groß das geringste Übergewicht an Streitkräften sein muß, um das Matt gegen den allein übriggebliebenen König zu erzwingen. Dann ist die Mattführung gegen einen König zu erforschen, dem noch Truppen zur Seite stehen, und schließlich wendet sich das Studium den Umständen und Methoden zu, die den Spieler in die Lage versetzen, ein zum Gewinn ausreichendes Übergewicht zu erzielen.

Der Anfänger, der sich dieses Wissen durch eigene Versuche aneignen will, verlängert seine „Schach-Jugend“ — die Zeit der Entwicklung von wildem, chaotischem bis zu gereiftem, zurückhaltendem Spiel, durch die jeder Schachfreund hindurchgehen muß. Wielange er für die Entwicklung braucht, hängt natürlich von den besonderen Gaben des Lernenden ab, außerdem aber davon, auf welche Weise er seine Studien betreibt. Die meisten Anfänger kümmern sich wenig um einen Plan, sondern stürzen sich in den Strudel praktischen Spiels ohne jede Spur der Vorbereitung.

Es ist klar, daß diese Methode keine befriedigenden Ergebnisse bringen kann. Das Spiel des Anfängers ist planlos, weil er zu viele Pläne hat. Ihm fehlt die Fähigkeit, alle seine Kombinationen einer führenden Idee unterzuordnen. Die meisten Anfänger scheinen geführt — oder eher verführt — zu sein von einem seltsamen Gedanken, der ihnen offenbar ganz naturgemäß zufliegt. Zuerst stürmen sie mit ihren Bauern vor und zeigen keine Wertschätzung für die Kampfkraft ihrer Figuren. Im Bewußtsein des geringeren Wertes der Bauern kommt der Anfänger nicht zu der Schlußfolgerung, daß es vorteilhaft sein muß, mit seinen eigenen Figuren zu agieren, sondern er befaßt sich hauptsächlich damit, die gegnerischen Figuren mit seinen Bauern anzugreifen in der Hoffnung, sie zu erobern.

Sein Ziel ist es nicht, die eigenen Kräfte zu verwerten, sondern die des anderen zu schwächen. Weiter führt er die meisten seiner Kombinationen mit dem Gedanken aus, daß sein Gegner sie nicht durchschauen wird, er versucht auch gar nicht, die Absichten des Gegners zu erforschen. Erst nachdem die meisten seiner Bauern verloren gegangen sind, sind die Figuren an der Reihe. Er hat eine große Vorliebe für Dame und Springer, für die erstere wegen ihres mächtigen Aktionsradius, für den letzteren wegen seines sonderbaren Schrittes, der ganz besonders geeignet erscheint, den Feind zu überraschen. Das ist der Grund, warum wir in den Partien der Anfänger so oft zahllose Damenzüge und rücksichtslose Springerausflüge in das gegnerische Lager sehen; und wenn die anderen Figuren sich in das Handgemenge einmischen, lösen phantastische Kombinationen einander in verwirrender Folge ab. Sie planen den Fang von Figuren, die sich leicht auf sichere Plätze zurückziehen können, oder unternehmen Mattangriffe mit völlig unzureichenden Kräften gegen einen wohlverteidigten König, mit souveräner Nichtachtung gegnerischer Drohungen.

Natürlich ist der Anfänger über den Ausgang dieser unangebrachten Kombinationen sehr überrascht, der immer so sehr davon abweicht, was er geplant hatte; aber, solange er seinen Humor behält, verschaffen ihm solche Überraschungen viel Vergnügen — fast in jedem Falle ist eine verlorene Partie der Ausgang des Abenteuers — und ein paar Dutzend Partien dieser Art bedeuten eine Erfahrung, die nicht ganz ohne Wert ist.

Nachdem bestimmte Konstellationen der Figuren seine Irrtümer wieder und wieder verdeutlichten, entwickelt der Anfänger das Verständnis für Drohungen. Er erkennt die Gefahren ein oder zwei Züge vorher und erreicht so das zweite Stadium seines Werdeganges, das durch die größere Genauigkeit seiner Kombinationen und die bessere Einschätzung seiner Kräfte charakterisiert wird. In diesem zweiten Stadium wird er nicht nur seine Figuren sondern sogar die Bauern mit größerer Sorgfalt und Ökonomie führen, und seine Spielstärke wird stetig zunehmen. Allerdings — und dies ist der Nachteil — nur seine Kombinationskraft verbessert sich. Wenn ein Spieler nicht außergewöhnlich begabt ist, wird er erst nach Jahren der Übung — wenn überhaupt — lernen, was man gemeinhin Positionsspiel nennt. Dieser Ausdruck bezeichnet die Führung der Eröffnung in einer Weise, die die Grundlage für ein günstiges Mittelspiel legt, und eine derartige Behandlung des Mittelspiels, die die dringenden Erfordernisse des Endspiels unablässig im Auge behält.

Ein solches Spiel besteht nicht aus einer Serie unzusammenhängender Kombinationen, sondern befaßt sich mit den dauerhafteren Charakteristiken einer Stellung, die sich aus der Struktur des Bauernskeletts ergeben und alle kombinatorischen Bemühungen in die geeignete Richtung lenken.

Dies bringt mich zum Kern meiner Absicht. Es ist hauptsächlich das Verständnis für gesundes Positionsspiel, das ich mich bemühe, dem Leser zu vermitteln. Dieses Verständnis unterscheidet den Spieler, der es

zur Meisterstärke bringen kann, von demjenigen, der das nie erreichen wird, ganz gleich wie seine kombinatorische Virtuosität sein mag.

Natürlich wird der Nutzen, den der Leser aus dem Inhalt dieses Buches ziehen wird, mit seiner Spielstärke zunehmen. Darum wird der Lernende Vieles, dessen volle Bedeutung ihm vorher entgangen ist, beim Wiederlesen des Buches entdecken.

Wer an Schachturnieren teilnehmen will, muß natürlich einige Zeit dem eingehenderen Studium von Eröffnungs- und Endspielanalysen widmen, die in dieses Buch nicht aufgenommen werden konnten, ohne das gesteckte Ziel zu überschreiten.

Für diesen Zweck stehen Spezialwerke zur Verfügung.

Sammlungen von Meisterpartien, von Meistern kommentiert, erweisen sich ebenfalls als große Hilfe, besonders wenn die Partien von den Spielern selbst erörtert werden. Auf diesem Gebiet ragen die Sammlungen der besten Partien Tarraschs und Aljechins hervor. Sehr interessant und lehrreich, wenn auch in vielen Einzelheiten weniger genau, sind die Bücher, die Partien der verschiedenen Meisterturniere der letzten 25 Jahre enthalten. Ihr Studium, besonders soweit Mittelspielprobleme betroffen sind, wird durch das Studium von Nimzowitschs „Mein System“ und Emanuel Laskers „Lehrbuch des Schachspiels“ sehr erleichtert.

Wohlverstanden — durch Lesen allein kann es ein Spieler nicht zum Meister bringen, wenn er nicht die Gelegenheit hat, mit Schachmeistern im Wettkampf- oder Turnierspiel zusammenzutreffen. Man benötigt beträchtliche Erfahrungen dieser Art, um den „positionellen Instinkt“ auszubilden, der den Spieler befähigt, die richtige Auswahl zu treffen, wenn vom Standpunkt allgemeiner strategischer Gesetze zwei oder drei Züge gleich gut zu sein scheinen, oder um zu entscheiden, welches strategische Prinzip am wichtigsten zu befolgen ist, wenn mehrere anwendbar zu sein scheinen, die ganz verschiedenartige Fortsetzungen ergeben.

Auch der stärkste Spieler der Welt wird nicht immer die beste Wahl treffen, und er wird daher dann und wann eine Partie verlieren. Deswegen ist der Gewinner der Partie nicht der bessere Spieler. Nur das Ergebnis, das ein Spieler über eine Reihe von Jahren gegen Meister erzielt, zeigt seine Klasse.

Die Ausrüstung des modernen Meisters für Turnier- und Wettkampfspiel muß notwendigerweise eine gründliche Kenntnis moderner Eröffnungsanalysen einschließen, weil die dem Spieler auferlegte Zeitbeschränkung ihm ein zu großes Handicap auferlegen würde, wollte er versuchen, den Weg durch eine Variante zu finden, die ihm unbekannt, seinem Gegner aber bekannt ist.

Der durchschnittliche Schachspieler kann die Belastung des Gehirns, die mit dieser Art Vorbereitung verbunden ist, entbehren. Solange er die Bedeutung der wichtigsten Prinzipien der Schachstrategie verstanden hat, wird er jeden Gegner, dem dieses Verständnis fehlt, leicht überspielen, mag er auch noch so viel „Buchweisheit“ besitzen.

## Fundamentale Mittelspielkombinationen

Bei dem Studium elementarer Endspiele wird der Anfänger zu der Schlußfolgerung kommen, daß, auch wenn er nur einen Bauern verliert, er sehr wahrscheinlich zum Schluß mattgesetzt wird, weil der zusätzliche Bauer seines Gegners eine potentielle Dame darstellt. Weiter wird der Lernende den relativen Wert der Figuren besser beurteilen können. Er wird — mit Ausnahme von Stellungen, in denen ein Bauer weit vorgerückt ist und an der Umwandlung in die Dame nicht gehindert werden kann — den Turm mit einer leichten Figur und zwei Bauern gleichsetzen, zwei leichte Figuren mit Turm und einem oder zwei Bauern und eine Dame fast mit zwei Türmen.

Gewöhnlich wird eine leichte Figur mit drei Bauern gleichgesetzt, weil ein Läufer oder Springer in den meisten Endspielen die Partie gegen drei Bauern halten können, es sei denn, sie wären zu weit vorgerückt. Der Turm würde daher fünf Bauern wert sein; es kommen aber nur wenige Endspiele vor, in welchen diese Schätzung erprobt werden kann.

Es gibt eine offensichtliche Ausnahme, bei der der relative Wert der in Tauschaktionen verwickelten Figuren nicht erwogen zu werden braucht. Wenn es möglich ist, den König in einem plötzlichen Überfall mattzusetzen, spielt es gar keine Rolle, wieviel Material für diesen Zweck geopfert worden ist.

Stellungen, die die Möglichkeit solcher Mattangriffe in sich bergen, teilen sich in bestimmte Typen auf, die wir nun untersuchen. Wir werden aus ihnen eine Menge lernen über die Methoden der Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Figuren in „Kombinationen“, d. s. Folgen von Zwangszügen, die berechnet sind, das Matt oder materiellen Vorteil gegen jede Verteidigung zu erzielen. Solche Kombinationen können verhältnismäßig leicht zu erkennen sein, wenn jeder dazugehörige Zug eine Drohung darstellt, auf die es nur eine Antwort gibt. Sie können komplizierter sein und sorgfältigste Berechnungen erfordern, wenn einer oder mehrere der in der Kombination enthaltenen Züge dem Gegner die Wahl zwischen verschiedenen Erwidierungen gestatten.

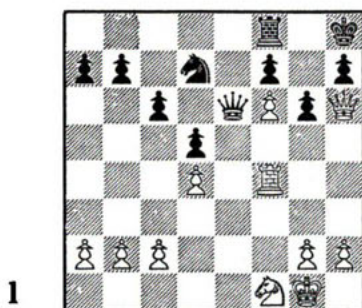
Die Fähigkeit, eine Kombination richtig einzuschätzen, ist nicht nur Erfahrungssache. Sie hängt von einer bestimmten Begabung ab, die Stellungen klar vor dem geistigen Auge zu sehen, die nach jedem Zug der betreffenden Kombination entstehen. Oft zeigen Spieler mit verhältnismäßig wenig Erfahrung eine bemerkenswerte Kombinationsgabe. Sie verschwenden jedoch gewöhnlich einen großen Teil ihrer Bemühungen im

Durcharbeiten von Kombinationen, die keine Aussicht auf Erfolg bieten, weil ihnen die Kenntnis bestimmter allgemeiner Merkmale mangelt, die dem vorgeschrittenen Spieler anzeigen, daß das erstrebte Ziel nicht zu erreichen ist.

Die Erklärung dieser Merkmale ist das hauptsächliche Ziel dieses Kapitels. Die ausgewählten typischen Stellungen enthalten die Elemente der meisten Kombinationen, die im praktischen Spiel auftreten. Ihr Studium wird dem Neuling ein groß Teil Zeit sparen, die er gewöhnlich braucht, um sich mit ihnen durch eigene Erfahrungen vertraut zu machen.

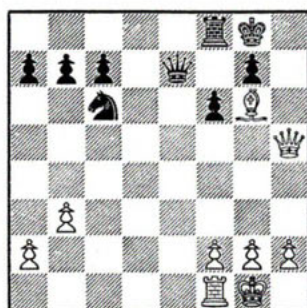
Am häufigsten — und ganz natürlich — spielt die Dame, die machtvollste Figur, eine wichtige Rolle beim Mattangriff im Mittelspiel. Der besondere Unterschied dieser Kombinationen von denen, die wir in den Endspielen antreffen, ist die Abwesenheit des angreifenden Königs.

Aus Gründen, die wir später erklären, rochieren die Spieler gewöhnlich kurz, und die meisten der folgenden Beispiele wurden ausgewählt, um den Mattangriff gegen den König, der kurz rochiert hat, anschaulich zu machen.



1

In Diagramm 1 droht die weiße Dame Matt auf g7, wo sie von dem Bauern f6 geschützt wäre. Schwarz kann sich scheinbar mit Tf8—g8 verteidigen. Weiß würde jedoch dann durch Dh6×h7† Kh8×h7; Tf4—h4 in zwei Zügen mattsetzen. Spielt er Tf4—h4, anstatt die Dame auf h7 zu opfern, würde er nichts erreichen, denn Schwarz könnte h7 durch Sd7×f6 schützen. Spielt Schwarz Sd7×f6 anstatt Tf8—g8, würde Weiß den Turm mit seiner Dame schlagen.

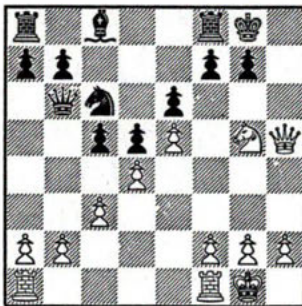


2

In der Stellung des Diagramms 2 gibt es keinen Weg für Schwarz, das von der weißen Dame gedrohte Matt zu verteidigen. Er kann den Turm wegziehen, so daß sein König nach Dh5—h7† nach f8 gehen kann, aber die eigene Dame blockiert die Flucht des Königs auf die 7. Reihe und Weiß setzt mit Dh7—h8 matt.

In Diagramm 3 droht die weiße Dame wieder Matt auf h7, aber nachdem Schwarz seinen Turm nach d8 gezogen hat, kann er mit

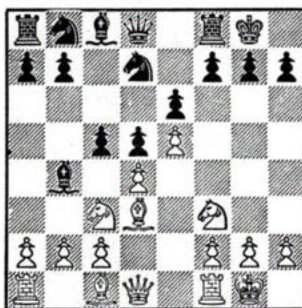
3



seinem König nach e7 entfliehen, wenn Weiß auf h7 und h8, wie in dem vorigen Beispiel, Schach bietet. Weiß könnte dann mit Dh8 × g7 fortsetzen und Matt auf f7 drohen, aber Schwarz würde sich mit Td8—f8 verteidigen und noch lange standhalten.

Weiß kann viel stärker spielen. Als Antwort auf Tf8—d8 schlägt er zuerst den Bf7 mit Schach und nach Kg8—h8 kehrt er mit der Dame nach h5 zurück. Die Folge wäre Kh8—g8 und nun Matt in vier Zügen durch Dh5—h7†, Kg8—f8; Dh7—h8†, Kf8—e7; Dh8 × g7†, Ke7—e8; Dg7—f7#. Ähnlich, wenn auch komplizierter durch eine zusätzliche Variante ist die Kombination, die in der Stellung des Diagramms 4 möglich ist.

4



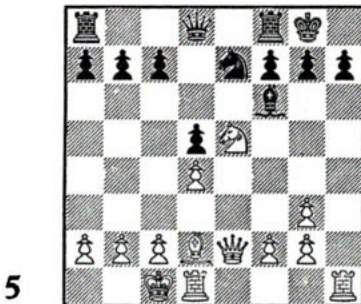
6

Hier beginnt Weiß mit 1. Lh7:†, um nach Kh7: mit 2. Sg5† fortzusetzen, so daß Kg8 3. Dh5 zu einem ähnlichen Matt führen würde wie im vorigen Beispiel. Daher muß Schwarz 2. ... Kg6 spielen. Dort ist er jedoch auch nicht auf Rosen gebettet. Weiß setzt mit 3. Dd3† fort und der König kann nicht nach h5 gehen wegen Dh7† nebst Matt im nächsten Zuge. Die einzige Antwort ist daher 3. ... f5. Dann hat Weiß die Wahl zwischen Se6: und ef e.p.†. Nach 4. Se6: De8 (Da5?, 5. Dg3†), 5. Sd5:! gewinnt Weiß wenigstens einen der Türme für einen Springer und erhält ein materielles Übergewicht, ganz abgesehen von dem bloßgestellten schwarzen König, der die Fortsetzung des Mattangriffs herausfordert. Die schwarze Dame kann den Springer nicht schlagen, weil Weiß durch Sf4† die Dame gewinnen würde.

Die andere Möglichkeit 4. ef e.p.† verschafft Weiß einen noch verheerenderen Angriff. Nach 4. ... Kf6: könnte Weiß 5. Tex spielen und Matt durch 6. Te6:† drohen, so daß praktisch 5. ... Sb6 erzwungen ist. Darauf kann er durch weitere Figurenopfer den König weiter ins Feld zwingen, in ein Mattnetz: 6. Se6:! (mit der Drohung 7. Lg5† und Damengewinn), 6. ... Le6:, 7. Lg5†! Kg5:, 8. Te6: droht Matt durch 9. Dg6† Kh4, 10. g3† Kh3, 11. Dh5† usw. oder 10. Te5 gefolgt von Th5 oder Dg3. Schwarz kann sich nicht mit Tf6 verteidigen, weil 9. Te5† Kh6, 10. Dh3† zum Damenmatt auf h5 führt. Sein einziger Zug ist 8. ... Df6, der die Dame für

den Turm preisgibt. Weiß hat es mit dem Schlagen der Dame nicht eilig. Er kann mit dem entblößten schwarzen König Katz' und Maus spielen. 9.  $f4\uparrow$   $Kh5$  (nicht  $Df4$ : wegen 10.  $Dg6\uparrow$  und  $g3\uparrow$  mit Damengewinn), 10.  $Tf6$ :  $Tf6$ ., 11.  $Dh7\uparrow$   $Kg4$  ( $Th6$ , 12.  $Df5\uparrow$   $Kh4$ , 13.  $Dh3\neq$ ). 12.  $Tf1$  (drohend  $Dh3\neq$ ). 12. ...  $Th6$ , 13.  $h3\uparrow$   $Kh4$ , 14.  $Dg7$ : mit undeckbarem Matt.

Dies Beispiel zeigt, wie leicht der König in ein Mattnetz geraten kann, sobald er ins Freie gejagt worden ist, wo ihm der Bauernschutz fehlt. Ein Einbruch in die Schutzreihe dieser Bauern ist der erste Schritt in fast jedem Mattangriff. Wo ein Turm eine offene Linie in Richtung auf den feindlichen König besetzt hat, ist ein solcher Einbruch oft unschwer durchzuführen.

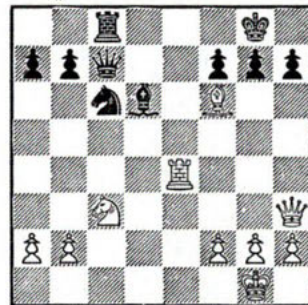


In Diagramm 5 darf Schwarz das Turmopfer 1.  $Th7$ : nicht annehmen, da 2.  $Dh5\uparrow$  nebst 3.  $Th1$  zum Matt auf  $h7$  bzw.  $h8$  führen würde. Die Drohung nach 1.  $Th7$ : ist 2.  $Th8\uparrow$  nebst 3.  $Dh5\uparrow$  usw. wie eben beschrieben. Schwarz kann sich mit 1. ...  $Sg6$  vorübergehend verteidigen, aber nach 2.  $Dh5$ , gefolgt von 3.  $Th1$  nebst Turmschach

auf  $h8$  nebst Matt gibt es keine befriedigende Fortsetzung. Aus dem Fluchtversuch des Königs durch 2. ...  $Te8$  wird nichts, weil er nach 3.  $Sg6$ :  $fg$ , 4.  $Dg6$ :  $Kf8$ , 5.  $Lh6$   $Ke7$  (nicht  $gh$  wegen  $Df7\neq$ , auch nicht  $Dd7$  wegen  $Df6$ : $\uparrow$  noch  $Te7$  wegen  $Th8\neq$ ), 6.  $Lg7$ : mindestens den Läufer einbüßt. Es droht 7.  $Lf6$ : $\uparrow\uparrow$ , und falls 6. ...  $Ke6$ , so 7.  $Lf6$ :  $Df6$ .; 8.  $Te1\uparrow$  nebst Matt durch 9.  $Df6$ ..

Da 1. ...  $Sg6$  den weißen Angriff nicht aufhält, bleibt als einzige Parade 1. ...  $g6$  übrig, um der weißen Dame das Feld  $h5$  zu nehmen. Weiß spielt dann 2.  $Tdhr$  und behält wenigstens einen Bauern mehr, mit vielen Gelegenheiten für weitere direkte Angriffe auf den schwarzen König in der offenen Turmlinie. Unter anderem droht er mit 3.  $Sg4$  den schwarzen Verteidigungsläufer abzutauschen und so den Widerstand rasch zu brechen.

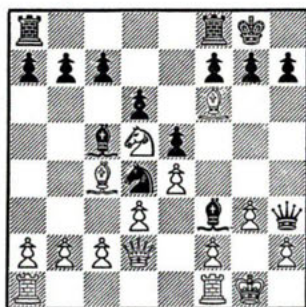
Ein Läufer auf  $f6$ , dazu Turm und Dame auf der  $g$ - oder  $h$ -Linie führt sehr häufig zu einem Mattangriff, gewöhnlich nachdem einer der Bauern vor dem König durch ein Figurenopfer beseitigt worden ist. Diagramm 6 bietet ein typisches Beispiel.



Mit 1. Tg4 greift Weiß den g-Bauern an. Schwarz kann ihn nicht durch Vorrücken nach g6 verteidigen, weil er dann durch das Damnopfer 2. Dh7:† Kh7:, 3. Th4† und 4. Th8 mattgesetzt würde. Den Bauern durch 1. ... Lf8 zu schützen, führt zu einem ebenso unheilvollen Ende: 2. Tg7:†! Lg7: (Kh8, 2. Dh7:≠), 3. Dg4 Kf8, 4. Dg7:† Ke8, 5. Dg8† Kd7, 6. Df7:† Se7 (Kd6?, 7. Se4≠), 7. De7:† Kc6, 8. De6† Dd6 (Schwarz muß seinen Turm im Stich lassen, da Kc5 Matt in zwei Zügen durch 9. Dd5† und Db5 zulassen würde), 9. Dc8:† Dc7, 10. De6†. (Der Damentausch würde natürlich auch genügen, aber Weiß kann die Dame gewinnen oder mattsetzen.) 10. ... Dd6, 11. De4† Kb6, 12. Ld4†, und Schwarz verliert die Dame durch Sb5†, falls der König nach c7 geht, oder er wird matt durch Dd3† oder Df5† (je nachdem, wohin der König geht), gefolgt von Db5.

Nun wollen wir ein paar typische Mattführungen mit Dame und Springer betrachten. Die folgenden drei Stellungen sind gespielten Partien entnommen. In Diagramm 7 droht Weiß durch

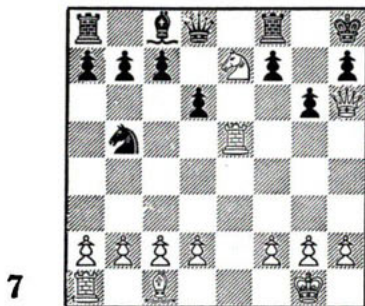
1. Th5 matt. Er erzwingt damit die Antwort 1. ... gh, worauf 2. Df6 mattsetzt.



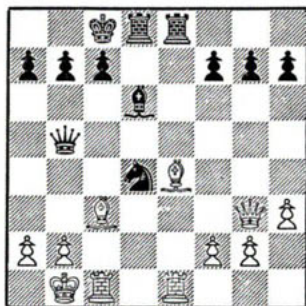
8

In Diagramm 8 kann Weiß offenbar das Matt, das die schwarze Dame auf g2 droht, nicht decken. Aber ein Spieler, der die Mattstellung, die im Diagramm 7 gezeigt worden ist, kennt, wird mit 1. Se7† Kh8, 2. Lg7:† Kg7:, 3. Dg5† Kh8, 4. Df6≠ den Spieß umdrehen.

Eine Mattkombination, in der Dame und Springer häufig im Mittelspiel zusammenarbeiten, aber an welche nicht einer von einer Million Spieler denken würde, wäre sie ihm nicht in ähnlicher Stellung gezeigt worden, ist von dem französischen Meister André Philidor gefunden worden.



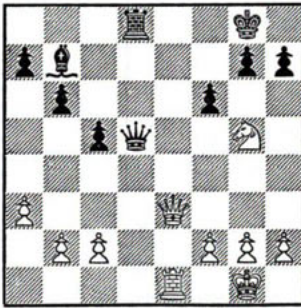
7



9

Beide Spieler, die in der Partie, aus welcher die Diagrammstellung stammt, miteinander rangen, kannten diese Kombination, aber Weiß übersah, daß nach 1. Dg7:? Schwarz Gelegenheit hat, durch 1. ... Te4!., 2. Te4: Dd3† in sie einzulenken. Der Turm kann nicht dazwischenziehen, weil die Dame ihn nehmen und dann auf c1 mattsetzen würde. Aber nach 3. Kar folgt Sc2†, 4. Kbr Sa3††, 5. Kar Dbr††!. Der Turm muß die Dame nehmen, worauf der Springer auf c2 mattsetzt.

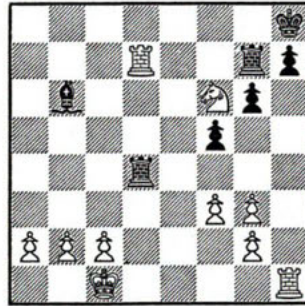
Mattstellungen mit Turm und Springer kommen im Mittelspiel ziemlich selten vor.



10

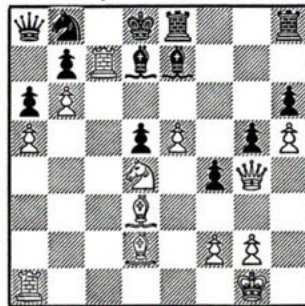
Ein Beispiel der einfachen Kombinationsart, mit der diese Figuren das Matt herbeiführen, zeigt Diagramm 10. 1. De8† erzwingt Te8: und 2. Te8: setzt matt. Die gleiche Kombination in etwas verschleierte Form wäre im Diagramm 7 möglich, wenn der schwarze g-Bauer auf g7 statt auf g6 stünde. Dann könnte Weiß durch Dh7:† in zwei Zügen mattsetzen. Der König müßte nehmen und der Turm geht mit Matt nach h5.

Die einzigen weiteren typischen Mattstellungen mit Turm und



11

Springer zeigen die Diagramme 11 und 12. In der ersteren sehen wir eine Stellung von der Art, die nicht selten in Partien vorkommt, in denen es einem Spieler gelungen ist, eine offene Turmlinie auf dem Flügel zu erhalten, wohin der Gegner rochiert hat. Weiß setzt durch Th7:†, nach Th7: gefolgt von Th7: matt.



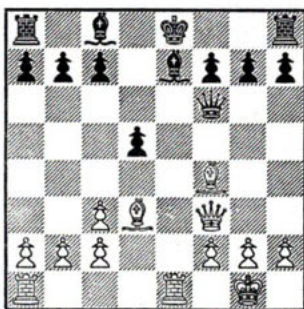
12

Das Mattbild, das sich in Diagramm 12 ereignet, ist sehr ähnlich, ausgenommen daß der Springer Matt setzt an Stelle des Turms. In der Partie, in der die Stellung vorkam, führte Nimzowitsch die weißen Steine gegen Hakansson (Kristianbad 1922). Er opferte die Dame auf d7 und setzte nach Sd7: durch Se6 matt.

Mit dem Turm auf der 7. Reihe und dem Springer derart postiert,



dem er 3. **Sg4** mit **Dfz:!!** beantwortet. Nach 4. **Sf6:† Df6:**, 5. **Df6:** entgeht Schwarz dem ewigen Schach durch **Tb8**, 6. **Kh3: Tfc8**, worauf einer der Freibauern zur Dame geht.



15

Es kommt sehr selten vor, daß zwei Läufer im Mittelspiel Matt setzen, sie helfen jedoch sehr oft mit, einen durchschlagenden Angriff in Zusammenarbeit mit Dame oder Turm in die Wege zu leiten, der zu baldigem Matt führt.

In Stellung 15, die in einer meiner Partien gegen Englund (Scheveningen 1913) vorkam, wurde wie folgt fortgesetzt: 1. **Dd5:!** Schwarz darf den Läufer, den dieser Zug ungedeckt läßt, nicht schlagen<sup>c</sup> weil 2. **Lb5:†** zum Matt durch **Kf8**, 3. **Dd8:†!! Ld8:** und 4. **Te8** oder nach 2. ... **c6** zum Gewinn von Turm und drei Bauern für zwei Läufer bei verbleibendem Angriff führen würde. Die Fortsetzung würde sein 3. **Lc6:† bc**, 4. **Dc6:† Kf8**, 5. **Da8:** usw.

Aus diesem Grunde spielte Schwarz 1. ... **c6**. Ich antwortete 2. **De4** und Schwarz mußte den **Le7** mit 2. ... **Le6** decken, bevor er an die Rochade denken konnte. Nun zog ich 3. **Tad1**, und Schwarz

ahnte nicht, daß dieser unschuldig aussehende Zug eine Dosis tödlichen Gifts enthielt. Er hätte 3. ... **Dh4** ziehen sollen zur Deckung von **h7**, um die kurze Rochade vorzubereiten. Statt dessen rochierte er hastig lang, 3. ... **0-0-0**, und wurde mattgesetzt: 4. **Dc6:†!! bc**, 5. **La6:†**.

Der Anteil der Partien, bei denen der König bei vollem Brett mattgesetzt wird, ist verhältnismäßig gering. Gewöhnlich beschäftigen beide Parteien ihre Streitkräfte in der Ausführung von Manövern, die beabsichtigen, ein materielles Übergewicht zu erzielen, welches, nach allmählichem Abtausch der meisten Figuren, zu einem der im vorhergehenden Kapitel besprochenen typischen Gewinnspiele führt.

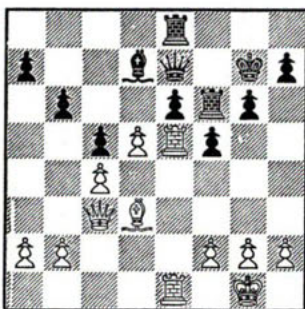
Wir wissen, daß, abgesehen von wenigen Ausnahmen, ein einziger Bauer zum Gewinn ausreichen kann. Daher müssen wir immer darauf achten, kein Material einzubüßen, mag es auch nur der Schatten eines Bauern sein. Eine gute Angewohnheit ist es, jeden Bauern als künftige Dame zu betrachten. Dies hat einen ernüchternden Einfluß auf impulsive Angriffe, deren Ausgang nicht klar vorherzusehen ist.

Es ist wahr, daß manchmal Material geopfert wird, nicht mit dem Matt im Auge, sondern lediglich um positionellen Vorteil zu erzielen. Die Erwägungen jedoch, die solchen Manövern unterliegen, sind für den Anfänger schwierig zu verstehen, bevor er die Bedeutung derjenigen Kombinationen zu würdigen gelernt hat, die Material gewinnen. Daher wollen wir zuerst

untersuchen, ob wir nicht bestimmte Charakteristiken finden können, die uns sagen, ob eine Kombination Aussicht auf Erfolg bietet. Dies würde eine unschätzbare Hilfe bedeuten, wenn wir dem Labyrinth von Varianten gegenüberstehen, die es erforderlich machen, zu weit vorausszusehen, als daß wir unseren Berechnungen trauen könnten.

Grundsätzlich gruppieren sich alle Kombinationen in zwei Klassen. Eine, in welcher ein Stein zwei oder mehr gegnerische Figuren gleichzeitig angreift, wobei es keine Antwort gibt, die alle verteidigt. Die andere, in welcher nur ein Stein angegriffen ist, aber wo dieser Stein aus diesem oder jenem Grunde nicht wegziehen kann, und wo mehr Figuren gegen ihn gerichtet werden können als zur Verteidigung bereit stehen.

Eine einfache Regel, die auf eine elementare Rechenaufgabe herauskommt, hilft bei der Berechnung von Kombinationen der letzteren Art. Wenn der Anfänger die Beachtung dieser Regel versäumt, wird er es sehr schwer haben, sich schon bei ziemlich einfachen Kombinationen zurechtzufinden.



16

Diagramm 16 zeigt eine Stellung aus einer Partie Capablanca-Blanco (Havanna 1913). Der schwarze e-Bauer ist dreimal angegriffen — einmal vom d-Bauern und zweimal durch die Türme. Der Te1 muß in diese Rechnung eingeschlossen werden, obwohl seine Linie gegen den Be6 durch den anderen Turm unterbrochen wird, weil diese Behinderung nach 1. de Le6; 2. Te6: De6: nicht mehr besteht. Der Be6 ist scheinbar viermal verteidigt, durch Läufer, Dame und die beiden Türme. Der Tf6 kann jedoch nicht in den Zählprozeß einbezogen werden, weil der schwarze Turm und der König sich in der von der weißen Dame kontrollierten Diagonale befinden, sobald der Te5 seinen Platz verläßt. Nach 1. de Le6; 2. Te6: ist also der schwarze Turm gefesselt und kann nicht wiedernehmen, und falls 1. . . . Te6: gewinnt Weiß den Turm, weil 2. Te6: ein Abzugsschach durch die Dame gibt, so daß Schwarz nicht zurückschlagen kann.

In der Partie geschah 1. de Lc8, 2. Le2. Nun kann Schwarz den Bauern nehmen, weil er ihn dreimal angreift und nur der weiße Turm ihn verteidigt. Der Grund, warum Weiß den Bauern zurückgibt, liegt darin, daß der schwarze Läufer auf e6 gefesselt wird, so daß der weiße Läufer nach d5 manövriert werden kann und dort mehr Druck auf den armen Läufer ausübt, als dieser vertragen kann.

Schwarz schlug den Bauern, und nach 2. . . . Le6; 3. Lf3 bewegte er seinen König, um den Turm zu entfesseln: 3. . . . Kf7, 4. Ld5. Nun