

Der Schachfreund.

Lehrbuch des Schachspiels
an praktischen Beispielen.

Für Anfänger und Geübtere.

Herausgegeben von

Jean Dufresne, mit Beiträgen von A. Anderssen.



Berlin, 1862.

Verlag von Carl Heymann.

Vorrede.

Mit der Herausgabe dieses Werkes hoffe ich einem ausgedehnten Kreise von Verehrern des Schachspiels nützlich zu sein. Es ist seinem Plane nach so eingerichtet, dass Laien darin einen vollständigen, von den ersten Elementen beginnenden Unterricht, und fortgeschrittenere Spieler eine bequeme Gelegenheit zur Erweiterung ihrer Kenntniss finden können. Ich bin der Meinung, dass in den meisten Schachlehrbüchern die Mitte der Partie mit geringerer Sorgfalt als die Eröffnung und das Ende behandelt wird, und zwar aus dem richtigen Grunde, weil dieser Theil des Spiels sich keinen allgemeinen Regeln unterwerfen lässt. Indessen leuchtet es wohl ein, dass jene Lücke, die der Praxis Alles überlässt, durch Sammlung von Musterpartien und fortlaufende Erläuterung derselben wenigstens einigermaassen ausgefüllt werden kann. Eine solche Zusammenstellung findet man in diesem Werke und zwar sind Musterpartien für beinahe jede Eröffnung gewählt. Nach der-

selben Seite hin hat Herr Prof. Anderssen einen werthvollen Beitrag geliefert, indem er 12 zwischen den berühmten Schachspielern De la Bourdonnais und Mac Donnell gespielte Partien seinen Untersuchungen unterzog.

Da sehr viele Schachfreunde mit besonderer Vorliebe Probleme lösen, so habe ich 100 derselben von verschiedener Art ausgewählt und glaube ich hierdurch das Nützliche mit dem Angenehmen vereint zu haben.

Berlin, Juni 1861.

Jean Dufresne.

Inhalts-Verzeichniss.

Erster Abschnitt.

Erklärungen.

	Seite
I. Das Schachbrett und die Aufstellung der Steine	1
Bewegung der Steine	2
Der König	3
Die Dame oder Königin	3
Der Thurm	4
Der Läufer	4
Der Springer	4
Der Bauer	5
II. Zweck des Spiels, das Schachmatt	6
Das Schachbieten	8
Patt	9
Die Rochade	10
III. Fernere Erklärungen und Bezeichnungen.	
Decken	12
Opfern	12
Doppelbauer	13
Gewinn der Qualität	13
Das Schäfer-Matt	14
Gambit	14
Giuoco piano	14
En prise	14
Abzugs-Schach	15
IV. Die Bezeichnung	17

VIII

	Seite
V. Allgemeine Regeln über den Werth und die Bedeutung der Steine	18
Allgemeine Rathschläge	24
Spiel-Gesetze	25

Zweiter Abschnitt.

I. Ueber Eröffnungen im Allgemeinen	29
39 Fintenspiele	29
II. Regelmässige Eröffnungen.	
Eröffnung des Königs-Springers	49
Philidor's Vertheidigung	51
Das Zweispringer-Spiel	60
Das Spiel des Lopez	66
Gambit Evans	71
Das Giuoco piano	112
Schottisches Gambit	134
Gegen-Gambit in der Springer-Eröffnung	157
Ein Gegen-Gambit im Königs-Springerspiel	162
Das Spiel des Petroff	169
Die Eröffnung des Königs Läufers	179
Das Gambit des Königs	188
Fintenspiele des Königs-Gambit	201
Erörternde Spiele zum Gambit des Königs-Springer	213
Das Gambit Allgaiers	223
Das Gambit des Cunningham	225
Das Gambit des Salvio	226
Das Gambit des Muzio	227
Das Gambit des Königs-Läufers	238
Das abgelehnte Königs-Gambit	245
Unregelmässige Eröffnungen	247

Dritter Abschnitt.

Endspiele	289
----------------------------	-----

Vierter Abschnitt.

Aufgaben	314
Lösungen	333

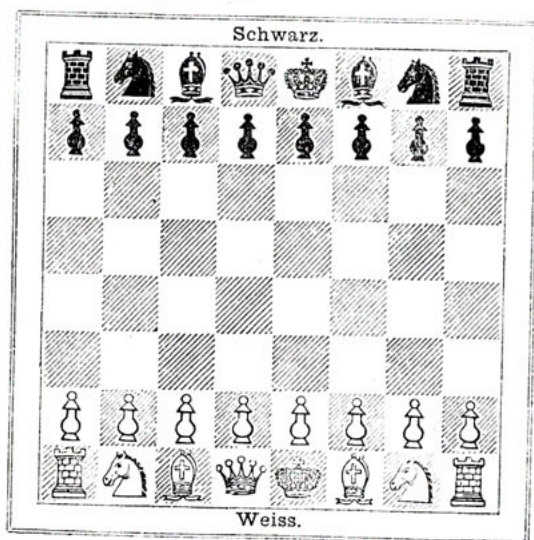
Erster Abschnitt.

Erklärungen.

I.

Das Schachbrett und die Aufstellung der Steine.

Das Schachspiel wird auf einem in 64 Quadratfelder getheilten Quadrat-Brett gespielt, und zwar von zwei Personen, die je ein aus 16 Steinen bestehendes Heerlager zu ihrer Disposition haben. Das Brett ist gewöhnlich abwechselnd weiss und schwarz gefärbt, und man stellt es nach Uebereinkunft so auf, dass das Eckfeld zur Linken jedes Spielers ein schwarzes ist. Um weitläufige Beschreibungen zu ersparen, geben wir hiermit eine Zeichnung des ganzen Brettes mit den darauf be-



findlichen Steinen, und zwar in der Stellung, die sie beim Beginn des Spiels einnehmen.

Man sieht, dass die Lager der beiden Gegner aus ganz gleichen Kräften zusammengesetzt sind, und dass die gegenseitigen Steine nur der Farbe nach sich von einander unterscheiden. Wesswegen sie ursprünglich gerade so, wie hier dargestellt, geordnet werden, ist eine Frage, deren Beantwortung mit der Geschichte des Schachspiels zusammenhängt und deren Erledigung sich erst durch eine genaue Kenntniss des Spiels ergibt. Jedenfalls beruht die ganze jetzige Theorie des Schachspiels auf dieser hier gegebenen Aufstellung.

Das einzelne Lager besteht aus acht Officieren und acht Bauern. Jeder Spieler hat

	Einen König	
	Eine Königin	
	Zwei Thürme	
	Zwei Läufer	
	Zwei Springer.	

Zu jedem dieser Officiere gehört ein Bauer.

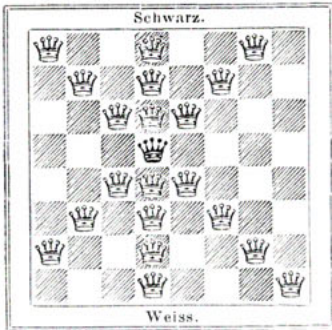


Die Officiere, welche auf der rechten Seite des Königs stehen, pflegt man nach diesem zu benennen, und eben so nach der Dame diejenigen, welche sich zu ihrer Linken befinden; also Königs-Läufer, Königs-Springer, Königs-Thurm, und Damen-Läufer, Damen-Springer, Damen-Thurm. Auch die Bauern werden nach den hinter ihnen stehenden Figuren benannt und zwar der (Königs- oder Damen-) Thurm-Bauer, der (Königs- oder Damen-) Springer-Bauer, der (Königs- oder Damen-) Läufer-Bauer, der Königs-Bauer und der Damen-Bauer.

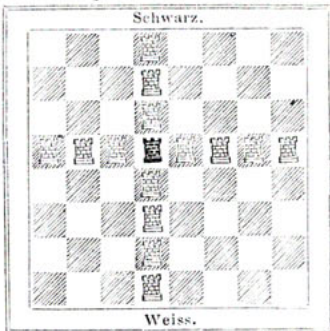
Bewegung der Steine.

Jedes Spiel besteht an sich aus sechs verschiedenen Steinen, dem Könige, der Dame, dem Thurme, dem Läufer, dem Springer und dem Bauer. Die beiden ersten sind nur einmal da, die drei folgenden zweimal, der letzte achtmal. Jeder dieser sechs Steine hat eine selbstständige Bewegung.

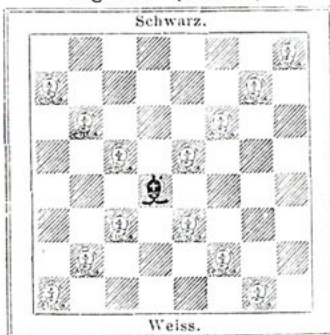
Figur 1. (Seite 3.)



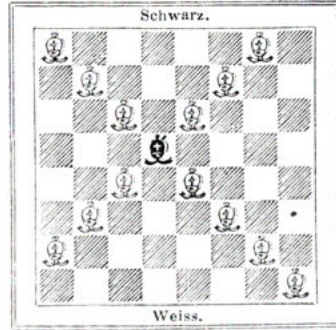
Figur 2. (Seite 4.)



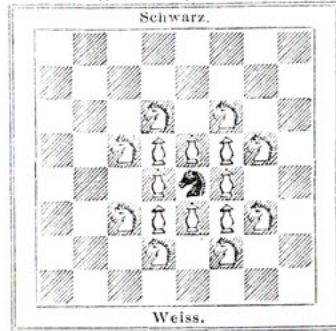
Figur 3. (Seite 4.)



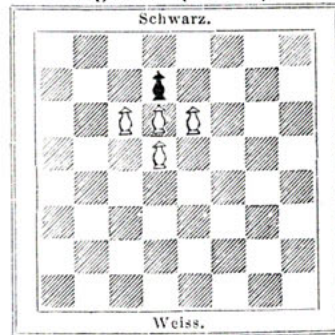
Figur 4. (Seite 4.)



Figur 5. (Seite 4.)



Figur 6. (Seite 5.)



Sämmtliche schwarze Figuren bewegen sich und schlagen von ihrem Standpunkte aus nach allen Feldern, welche durch betreffende weisse Figuren bezeichnet sind; nur der Bauer bewegt sich um einen Schritt vorwärts und schlägt von seinem jedesmaligen Standpunkte aus nach rechts und links nur ein Feld. Ueber die Bewegungen des Königs siehe S. 3.

♔ Der König. ♔

Dem Könige ist es gestattet, von seinem Felde aus auf die angrenzenden acht Felder zu gehen und auf eben diesen Feldern einen feindlichen Stein zu schlagen. Hier sei gleichzeitig bemerkt, dass im Schachspiel der schlagende Stein sich an die Stelle des geschlagenen setzt. Letzterer wird ganz vom Brette entfernt. Der König geht oder schlägt also nach allen ihn umgrenzenden Feldern. Er selbst jedoch kann nicht genommen werden, wie aus der später angegebenen Grundidee des Schachspiels hervorgeht, und er darf sich daher auf kein Feld bewegen, auf dem er von einer Figur seines Gegners weggenommen werden könnte. Nur einmal im Spiele ist es dem Könige gestattet, sich zwei Schritte zu bewegen und zwar gleichzeitig mit dem Thurme, eine Bewegung, die „Rochade“ genannt wird, und deren Gesetze später genauer beschrieben werden.

Wenn der König nicht auf dem Rande des Brettes steht, so beherrscht er acht, auf dem Rande fünf, auf dem Eckfelde desselben nur drei Felder.

♔ Die Dame oder Königin. ♔

Die Dame ist die stärkste Figur. Sie darf gerade und schräg nach jedem beliebigen Felde gehen und schlagen. Jedoch ist zu bemerken, dass kein Stein, mit Ausnahme des Springers, über einen Stein seiner eigenen Farbe hinweggehen oder schlagen darf. Steht aber ein feindlicher Stein auf dem Wege, den er seiner Natur nach beherrscht, so kann er diesen wegnehmen, wenn er will, aber damit ist auch für diesen einzelnen Fall seine Wirksamkeit abgeschlossen. Die Ausnahme, welche der Springer macht, wird bei der Erklärung dieses Steines erörtert. Wir geben hiermit eine Stellung, in der die Dame auf der Mitte des Brettes sich befindet und bezeichnen durch einen Strich alle Felder, die sie von dort aus berührt. Wenn die Dame auf einem der vier Mittelfelder steht, und das Brett leer ist, so kann sie von ihrem Platze aus nach 27 verschiedenen Punkten sich bewegen.

(Siehe Figur 1. auf eingelegtem Blatte.)

♖ Der Thurm. ♜

Der Thurm ist nächst der Königin der stärkste Stein, er bewegt sich, das heisst, er geht und schlägt nach dem eben angegebenen Prinzip in senkrechter und wagerechter Linie, so weit das Brett reicht. Demnach hat der Thurm nur einen Theil der Kraft, welchen die Dame besitzt, denn dieser stehen ausser der wagerechten und senkrechten Linie auch die Diagonalen zu Gebote. Er beherrscht immer 14 Felder.

(Siehe Figur 2. auf eingelegtem Blatte.)

♗ Der Läufer. ♘

Der Läufer beherrscht die schrägen Linien (Diagonalen) vorwärts und rückwärts, so weit das Brett reicht, entsprechend den bei der Dame angegebenen Gesetzen des Gehens und Schlagens. Demnach besitzt der Läufer ebenfalls nur einen Theil von der Kraft der Dame. Eben so ist es klar, dass der Läufer stets die Farbe desjenigen Feldes bewahrt, auf dem er ursprünglich sich befunden hat. Jeder Spieler hat also einen weissen und einen schwarzen Läufer. Er beherrscht auf einem Mittelfelde 13 Felder.

(Siehe Figur 3. u. 4. auf eingelegtem Blatte.)

♙ Der Springer. ♞

Der Springer unterscheidet sich dadurch von den andern Steinen, dass seine Bewegung nicht unterbrochen wird, wenn zwischen dem Felde, auf welchem er sich befindet, und dem, auf welches er sich begeben will, ein eigener oder ein feindlicher Stein steht. Er kann daher zum Beispiel in der ursprünglichen oben angegebenen Stellung der Steine sich bereits in Bewegung setzen, während die andern Officiere, um in Wirksamkeit zu treten, erst ihre Bauern vorrücken müssen.

Der Springer geht ein Feld gerade und eins schräg nach allen Richtungen, das heisst so, dass seine einmalige Bewegung vollendet ist, wenn er sich auf das schräge Feld stellt.

(Siehe Figur 5. auf eingelegtem Blatte.)

In dieser Stellung ist der Springer ganz von feindlichen Steinen umringt und kein anderer Stein würde sich über dieselben hinweg begeben können. Er jedoch bestreicht unge-

hindert die angegebenen 8 Felder. Der Springer bewegt sich, wie aus seiner Erklärung hervorgeht, stets nur von einem weissen auf ein schwarzes oder von einem schwarzen auf ein weisses Feld. Auf der Mitte des Brettes beherrscht er acht Felder, am Rande drei und vier, in der Ecke nur zwei Felder.

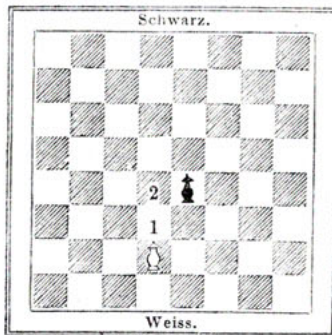
♞ Der Bauer. ♚

Der Bauer ist der schwächste Stein und unterscheidet sich durch einige wesentliche Eigenthümlichkeiten von allen übrigen.

Er geht eigentlich nur einen Schritt vorwärts, aber es ist ihm gestattet von seinem ursprünglichen Platze aus zwei Schritte vorwärts zu gehen. Er schlägt anders als er geht, nämlich in schräger Linie.

(Siehe Figur 6. auf eingelegtem Blatte.)

Bei dem hier aufgezeichneten Bauer sind die Felder, auf welche er nach Belieben gehen kann, durch Wiederholung seiner Zeichnung angegeben und diejenigen, auf welche er schlägt, mit feindlichen Bauern besetzt. Die erwähnte Freiheit des Bauern von seinem Platze aus zwei Schritte zu machen, unterliegt der Beschränkung, dass es einem feindlichen Bauer, jedoch nur einem solchen, gestattet ist, ihn im Vorübergehen zu schlagen, wenn jener nämlich über das Feld weggehen will, auf welches dieser zu schlagen berechtigt ist. Der feindliche Bauer nimmt dann dasjenige Feld ein, auf welches er schlagen könnte, wenn der ziehende Bauer nur einen Schritt gegangen wäre. Der Deutlichkeit wegen geben wir diese Manipulation wiederum durch eine Zeichnung.



Nehmen wir z. B. an, dass der weisse Bauer nach dem Felde 2 sich begeben will, so hat der schwarze Bauer das Recht ihn wegzunehmen, und sich selbst auf das Feld 1 zu setzen.

Eine fernere wichtige Eigenschaft des Bauern besteht darin, dass er, auf den dem Lager des Spielers gegenüber liegenden Rand des Brettes gelangt, sich sofort in einen Officier verwandelt, den der Spielende, zu dessen Partei er gehört, nach Belieben wählt. Man hat das Recht, den Bauer in eine Dame, einen Thurm, Springer oder Läufer zu verwandeln, wenn diese Figuren auch einmal oder mehrfach noch vorhanden sind. Man kann also 3 Damen und 3 Springer machen, wenn man es sonst für gut hält. Gezwungen ist man aber jedenfalls den Bauer in einen Officier zu verwandeln. Er darf nicht in seiner Eigenschaft als Bauer einen Platz auf dem beregten Rande des Brettes einnehmen.

II.

Zweck des Spiels: das Schachmatt.

Nachdem wir die Eigenschaften der Steine angegeben, ist es nöthig auszuführen, wie sie in Anwendung gebracht werden, und worin eigentlich der Endzweck besteht, den beide Spieler zu verfolgen haben.

Einer von Beiden eröffnet das Spiel mit einer beliebigen Bewegung eines Steines, wie sie nach den angegebenen Gesetzen zulässig ist, und wie sie nach seiner Meinung dem Endzweck des Spiels, der gleich mitgetheilt werden soll, entspricht. Nun ist der Gegner an der Reihe. Er antwortet ebenfalls mit einer Bewegung eines seiner Steine. Eine jede solche einzelne Bewegung heisst ein Zug. Niemand darf zwei Züge hintereinander machen. Hat der zweite nun gezogen, so ist der Zug wiederum an den ersten und dieser macht den zweiten Zug etc. Der Zweck des Spiels besteht darin, dass man den feindlichen König in eine Lage bringt, in der seine Wegnahme im nächsten Zuge nicht verhindert werden kann.

Man könnte vielleicht sagen, das Spiel ist von demjenigen gewonnen, der zuerst den König des andern fortnimmt, aber

Nehmen wir z. B. an, dass der weisse Bauer nach dem Felde 2 sich begeben will, so hat der schwarze Bauer das Recht ihn wegzunehmen, und sich selbst auf das Feld 1 zu setzen.

Eine fernere wichtige Eigenschaft des Bauern besteht darin, dass er, auf den dem Lager des Spielers gegenüber liegenden Rand des Brettes gelangt, sich sofort in einen Officier verwandelt, den der Spielende, zu dessen Partei er gehört, nach Belieben wählt. Man hat das Recht, den Bauer in eine Dame, einen Thurm, Springer oder Läufer zu verwandeln, wenn diese Figuren auch einmal oder mehrfach noch vorhanden sind. Man kann also 3 Damen und 3 Springer machen, wenn man es sonst für gut hält. Gezwungen ist man aber jedenfalls den Bauer in einen Officier zu verwandeln. Er darf nicht in seiner Eigenschaft als Bauer einen Platz auf dem beregten Rande des Brettes einnehmen.

II.

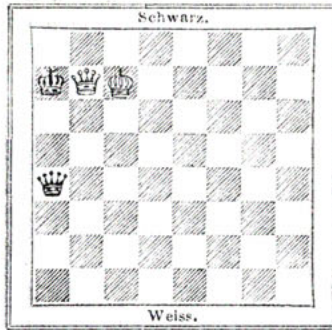
Zweck des Spiels: das Schachmatt.

Nachdem wir die Eigenschaften der Steine angegeben, ist es nöthig auszuführen, wie sie in Anwendung gebracht werden, und worin eigentlich der Endzweck besteht, den beide Spieler zu verfolgen haben.

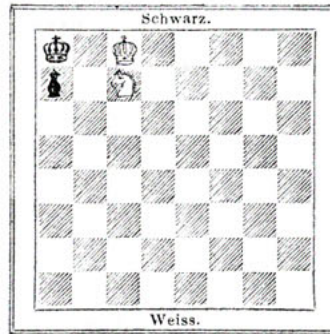
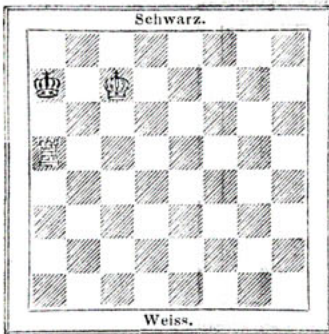
Einer von Beiden eröffnet das Spiel mit einer beliebigen Bewegung eines Steines, wie sie nach den angegebenen Gesetzen zulässig ist, und wie sie nach seiner Meinung dem Endzweck des Spiels, der gleich mitgetheilt werden soll, entspricht. Nun ist der Gegner an der Reihe. Er antwortet ebenfalls mit einer Bewegung eines seiner Steine. Eine jede solche einzelne Bewegung heisst ein Zug. Niemand darf zwei Züge hintereinander machen. Hat der zweite nun gezogen, so ist der Zug wiederum an den ersten und dieser macht den zweiten Zug etc. Der Zweck des Spiels besteht darin, dass man den feindlichen König in eine Lage bringt, in der seine Wegnahme im nächsten Zuge nicht verhindert werden kann.

Man könnte vielleicht sagen, das Spiel ist von demjenigen gewonnen, der zuerst den König des andern fortnimmt, aber

der Gebrauch lässt es nicht zu dieser äussersten Eventualität kommen und man kündigt mit dem Worte: Schachmatt den Verlust des Spiels seinem Gegner an. Also das Spiel ist schon einen Zug vor der Wegnahme beendet, sobald dieser, wie gesagt, die Wegnahme seines Königs auf keine Weise verhindern kann.



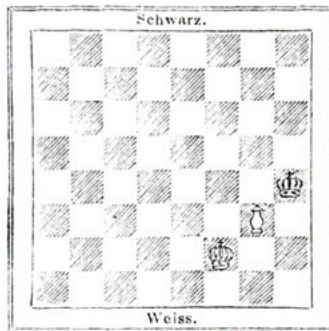
In dieser Stellung z. B. ist der schwarze König Schachmatt, denn er hat keinen Zug, durch den er verhindern könnte, dass er im nächsten Zuge von der Dame des Gegners fortgenommen wird.



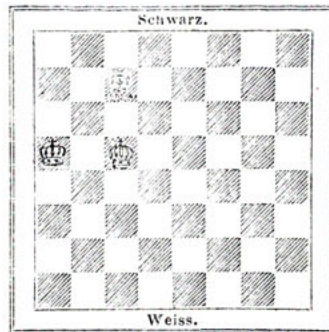
Ebenso sagt in der zweiten Zeichnung der Thurm, in der dritten der Springer Schachmatt. Der Gedanke des Schachmatt ist der Mittelpunkt aller Combinationen des Schachspiels, oder diese gehen vielmehr aus ihm hervor. Jeder der beiden Spieler sucht seinen Gegner Matt zu setzen, und von sich selbst diese Gefahr abzuwehren.

Das Schachbieten.

Nach Uebereinkunft ruft man seinem Gegner: „Schach dem Könige“ zu, sobald man diesen mit der Wegnahme im nächsten Zuge bedroht; ausser dem Könige wird keinem Steine Schach geboten. In der hier angegebenen Stellung muss der weisse Bauer dem schwarzen Könige Schach bieten.

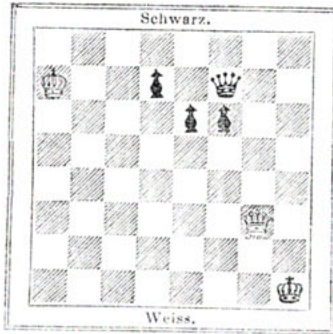


Ebenso der Läufer in folgender Stellung.



Obwohl das Schachmatt das eigentliche Ziel des Spiels ist, so ist es doch nicht unter allen Umständen möglich, dass einer der beiden Gegner zu diesem Ziele gelangt. Ein Spiel kann nämlich auch unentschieden oder Remis werden, und zwar.

1) Wenn einer der beiden Spieler ein ewiges Schach sagen kann.



In dieser Stellung z. B. erzwingt die weisse Dame ein ewiges Schach, indem sie dem schwarzen Könige rechts auf dem Thurmfelde Schach giebt und ihn dadurch zwingt auf das Springerfeld zu gehen, und dann fährt die Dame fort, Schach zu geben auf derselben wagerechten Linie.

Ein solches ewiges Schach sucht man herbeizuführen, um zum mindesten den Verlust der Partie zu verhindern, was z. B. in dem gegebenen Falle, wie der Anfänger später einsehen wird, unausbleiblich wäre, da Schwarz drei Bauern mehr besitzt.

2) Wenn einer der beiden Spieler keinen Stein hat, mit dem er das Matt erzwingen kann, wenn also beide Könige allein übrig bleiben, oder zu ihrer Unterstützung nur einen Officier haben, mit welchem sich das Matt nicht erzwingen lässt, z. B. einen Springer oder Läufer.

3) Wenn ein Spieler zwar die hinreichenden Kräfte besitzt um Matt zu setzen, jedoch die richtige Art sie anzuwenden nicht kennt und seinen Gegner innerhalb von funfzig Zügen nicht Matt setzt. Siehe später die Spielgesetze.

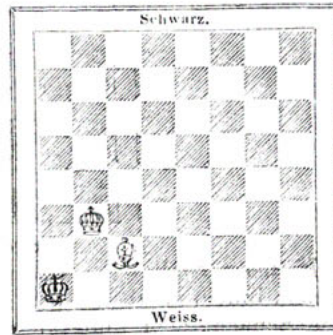
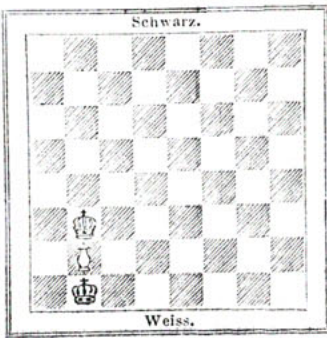
4) Wenn beide Spieler auf der Wiederholung derselben Züge beharren.

5) Wenn einer der beiden Könige Patt gesetzt ist.

Patt.

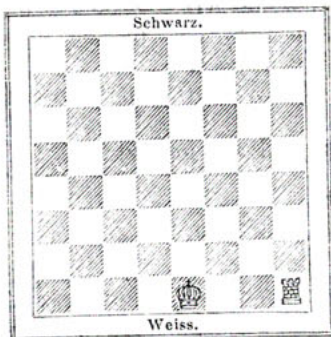
Sobald einem Spieler, dem nicht Schach geboten worden ist, kein Zug übrig bleibt, als ein solcher, der den König im nächsten Zuge der Wegnahme von Seiten des Gegners preisgiebt, gilt das Spiel für unentschieden, und man sagt von demjenigen, der nicht mehr ziehen kann, er sei Patt geworden. —

So ist zum Beispiel der schwarze König in folgenden Stellungen Patt.

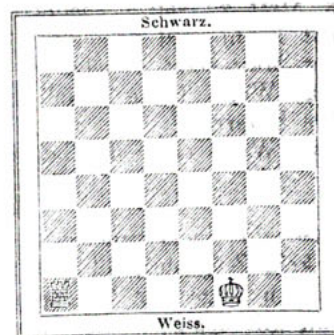


Die Rochade.

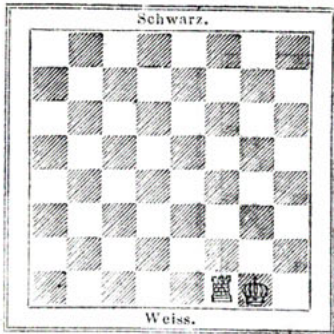
Dem Könige ist es in jedem Spiele einmal gestattet, sich zwei Schritte nach seiner eigenen oder seiner Damen-Seite zu bewegen, gleichzeitig aber wird der Damen- oder Königs-Thurm auf die andere Seite des Königs und zwar auf das Feld neben ihn gesetzt. Diese combinirte Bewegung zweier Steine bildet nur einen Zug, und wird Rochade genannt. Die Rochade nach der Königs-Seite pflegt kurze Rochade und die nach der Damen-Seite lange Rochade genannt zu werden.



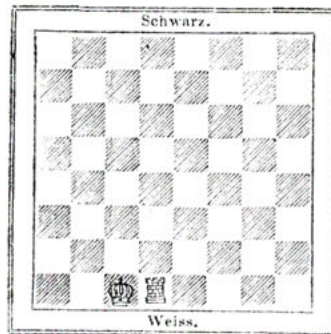
Stellung vor der kurzen Rochade.



Stellung vor der langen Rochade.



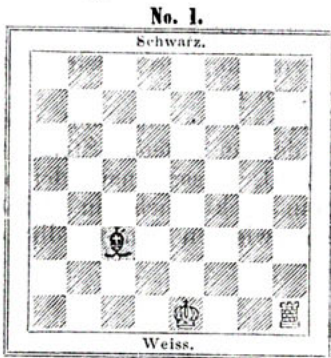
Vollzogene Rochade nach der kurzen Seite.



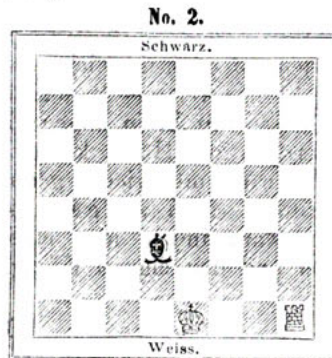
Vollzogene Rochade nach der langen Seite.

Die Rochade ist jedoch nur unter folgenden Bedingungen zulässig:

- 1) Der König darf nicht im Schach stehen.
- 2) Der König darf noch keinen Zug gemacht haben.
- 3) Der Thurm darf noch keinen Zug gemacht haben.
- 4) Der König darf nicht über ein Feld gehen, auf welches eine feindliche Figur schlagen kann.
- 5) Zwischen dem Könige und dem Thurm darf weder eine eigene noch eine feindliche Figur stehen.

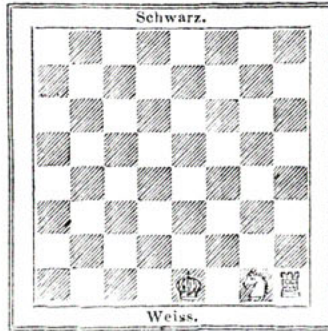


In No. 1. ist ein Fall dargestellt, in dem der König nicht rochiren darf, weil ihm nämlich durch den schwarzen Läufer Schach geboten wird.



In No. 2. ist das Feld zur Rechten des Königs vom feindlichen Läufer bestrichen und die Rochade kann daher nicht stattfinden.

No. 3.



In No. 3. kann ebenfalls nicht rochirt werden, weil zwischen dem Könige und Damen-Thurm eine andere Figur sich befindet.

III.

Fernere Erklärungen und Bezeichnungen.

Decken.

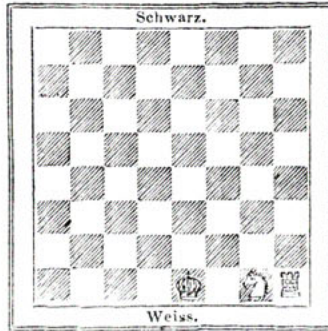
Man pflegt die Bauern „Steine“, die Officiere „Figuren“ zu nennen. Jedoch um nicht weitläufig zu sein, werden wir häufig sowohl Figuren als Bauern Steine nennen.

Wenn ein Stein angegriffen wird, und man ihm mit einem andern so zur Hülfe kommt, dass der angreifende Stein, im Falle er nimmt, wieder genommen wird, so sagt man, der angegriffene Stein sei gedeckt. Man deckt auch ein Schach und zwar, indem man einen Stein zwischen den feindlichen Stein und den eignen König stellt.

Opfern.

Einen Stein opfern heisst ihn zum Schlagen geben und zwar so, dass er nicht wieder genommen werden kann. Ein Opfer beruht meistens darauf, dass man durch absichtliches Aufgeben einer quantitativen Macht seine Stellung zu bessern sucht.

No. 3.



In No. 3. kann ebenfalls nicht rochirt werden, weil zwischen dem Könige und Damen-Thurm eine andere Figur sich befindet.

III.

Fernere Erklärungen und Bezeichnungen.

Decken.

Man pflegt die Bauern „Steine“, die Officiere „Figuren“ zu nennen. Jedoch um nicht weitläufig zu sein, werden wir häufig sowohl Figuren als Bauern Steine nennen.

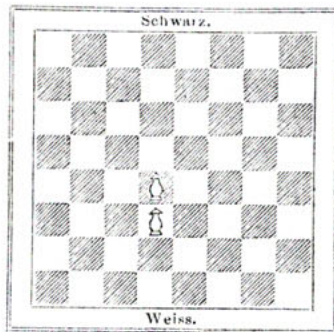
Wenn ein Stein angegriffen wird, und man ihm mit einem andern so zur Hülfe kommt, dass der angreifende Stein, im Falle er nimmt, wieder genommen wird, so sagt man, der angegriffene Stein sei gedeckt. Man deckt auch ein Schach und zwar, indem man einen Stein zwischen den feindlichen Stein und den eignen König stellt.

Opfern.

Einen Stein opfern heisst ihn zum Schlagen geben und zwar so, dass er nicht wieder genommen werden kann. Ein Opfer beruht meistens darauf, dass man durch absichtliches Aufgeben einer quantitativen Macht seine Stellung zu bessern sucht.

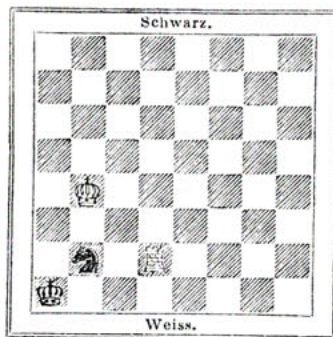
Doppelbauer.

Wenn zwei Bauern von derselben Farbe auf derselben Linie hintereinander stehen, so nennt man sie Doppelbauern. Es ist klar, dass zum mindesten einer von ihnen von der Nebenlinie herübergeschlagen haben muss.



Gewinn der Qualität.

Wenn man Gelegenheit hat für einen Läufer oder Springer einen Thurm einzutauschen, so gewinnt man damit die Qualität; weil der Thurm an sich eine stärkere Figur als der Läufer oder der Springer ist.



In der hier angegebenen Stellung hat Weiss das Uebergewicht der Qualität.

Das Schäfer-Matt.

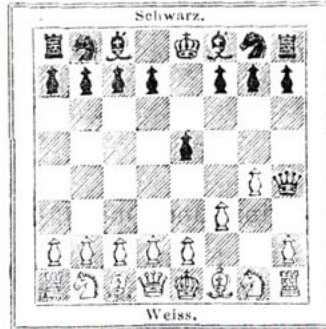
Man versteht unter einem Schäfer-Matt ein Matt, das dem Anziehenden schon im zweiten Zuge gegeben werden kann, wenn er die schlechtesten Züge macht. Man nehme an, dass Weiss das Spiel beginnt mit 1., der Königs-Springer-Bauer geht zwei Schritt, und dass Schwarz zur Erwiderung den Bauer des Königs zwei Schritt bewegt, ferner:

Weiss 2.

Der Bauer des Königs-Läufers geht einen Schritt.

Schwarz 2.

Schwarz gibt mit seiner Dame auf dem fünften Felde seines Thurmes das Schäfermatt.



Gambit.

In einigen Spiel-Eröffnungen wird (meistens mit dem zweiten Zuge) ein Bauer zum Schlagen gegeben, indem man hierdurch den Besitz des Bauern überwiegende Vortheile zu erlangen sucht. Eine genauere Erklärung befindet sich in dem diese Spiele behandelnden Abschnitt.

Giucoco piano,

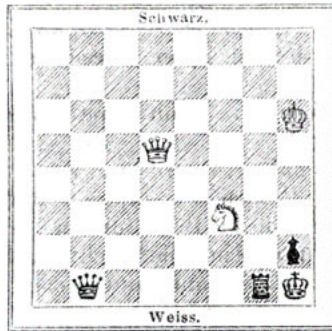
ganz compromittirte Partie. Siehe Index.

En prise.

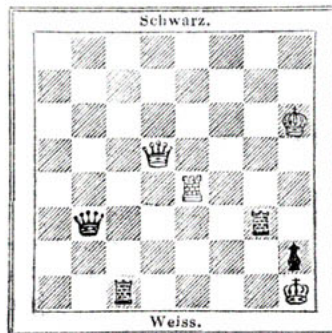
Eine Figur ist en prise, oder steht ein, wie man zu sagen pflegt, wenn sie vom Gegner weggenommen werden kann.

Abzugs-Schach.

Unter den Schachs ist das Abzugs-Schach am gefährlichsten. Man versteht darunter nämlich ein Schach, welches von einer Figur dadurch gegeben wird, dass eine andere, welche zwischen der ersten und dem feindlichen Könige sich befindet, ihren Platz verlässt. Da nämlich der Gegner sich gegen das Schach decken muss, so kann die abziehende Figur sich ungefährdet auf Plätze begeben, auf welchen sie sonst geschlagen würde, und somit leicht wichtige Figuren erobern.



Wenn hier der Weisse am Zuge ist, so setzt er seinen Springer auf das Feld der feindlichen Dame. Hiermit giebt die hinter ihm stehende Dame Schach, und da dieses nur durch den Thurm gedeckt werden kann, so nimmt sie ihn im nächsten Zuge fort, und sagt Matt. Wenn die abziehende Figur ebenfalls Schach bieten kann, so nennt man einen solchen Zug: Doppelschach.



Es ist sehr gefährlich sich einem Doppelschach auszusetzen, weil dadurch sehr leicht ein Matt erzwungen werden kann. Häufig geschieht es, dass sowohl die abziehende Figur auf einem Felde Schach sagt, auf welchem sie sonst geschlagen würde, und dass die hinter ihr stehende, die nun frei wird, ebenfalls ungedeckt ist. Beide stehen also ein, aber wegen der Gleichzeitigkeit ihrer Wirksamkeit kann man keinen von beiden wegnehmen. Z. B. in der vorstehenden Stellung geht der weisse Thurm auf das Feld der feindlichen Dame und sagt Matt. Dame und Thurm sind ungedeckt.

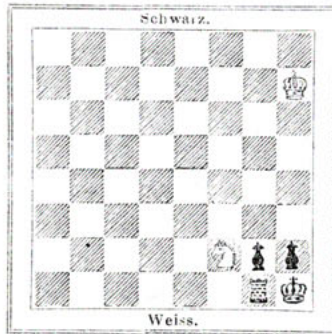
Ein Bauer ist rückständig, wenn kein Bauer hinter ihm steht, der ihn decken kann, diese vielmehr sich bereits bewegt haben.

Ein Bauer ist isolirt, wenn seine beiden Nachbar-Bauern bereits geschlagen sind.

Zwei Bauern sind gebunden, wenn sie auf zwei aneinander stossenden Reihen so hinter oder neben einander stehen, dass sie sich in ihren Bewegungen unterstützen können.

Opposition. Ein im Endspiel wichtiges Prinzip. S. Index.

Ein ersticktes Matt kann nur vom Springer gegeben werden und zwar wenn der König nach allen Seiten von seinen Figuren umgeben ist.



Ein Bauer wird Freibauer genannt, wenn sich auf derselben Reihe kein feindlicher Bauer ihm gegenüber befindet.

Kleine Figuren pflegen der Springer und der Läufer im Gegensatz zur Dame oder zum Thurm genannt zu werden. Viele andere eigenthümlichen Schach-Ausdrücke werden im

Laufe des Buches gelegentlich erklärt. Man wird daher gut thun, im Index nachzuschlagen und die betreffende Stelle aufzusuchen.

IV.

Die Bezeichnung.

Das Brett wird in 8 Reihen getheilt, die a, b, c, d, e, f, g, h genannt werden. Dann theilt man wiederum jede Reihe in 8 Felder und somit hat man für jedes einzelne Feld eine Bezeichnung, welche angiebt zu welcher Reihe es gehört, und welchen Platz es unter den acht Feldern der Reihe einnimmt. Man schreibt den Buchstaben voran und lässt ohne weitere Verbindungszeichen die Zahl folgen. Also zum Beispiel b2, f3.

Nach Uebereinkunft heisst das Feld zur Linken des weissen Spiels a1.

Der Deutlichkeit wegen geben wir ein Brett, dessen sämtliche Felder bezeichnet sind:

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

Die Züge werden dieser Bezeichnung entsprechend, in der Art angegeben, dass man sowohl das Feld, auf welchem der Stein stand, als auch dasjenige, auf welches er geht, benennt, und diese zwiefache Felderbezeichnung durch einen Strich — verbindet. Z. B. e2 — e4 heisst, der auf e2 stehende Bauer

Laufe des Buches gelegentlich erklärt. Man wird daher gut thun, im Index nachzuschlagen und die betreffende Stelle aufzusuchen.

IV.

Die Bezeichnung.

Das Brett wird in 8 Reihen getheilt, die a, b, c, d, e, f, g, h genannt werden. Dann theilt man wiederum jede Reihe in 8 Felder und somit hat man für jedes einzelne Feld eine Bezeichnung, welche angiebt zu welcher Reihe es gehört, und welchen Platz es unter den acht Feldern der Reihe einnimmt. Man schreibt den Buchstaben voran und lässt ohne weitere Verbindungszeichen die Zahl folgen. Also zum Beispiel b2, f3.

Nach Uebereinkunft heisst das Feld zur Linken des weissen Spiels a1.

Der Deutlichkeit wegen geben wir ein Brett, dessen sämtliche Felder bezeichnet sind:

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

Die Züge werden dieser Bezeichnung entsprechend, in der Art angegeben, dass man sowohl das Feld, auf welchem der Stein stand, als auch dasjenige, auf welches er geht, benennt, und diese zwiefache Felderbezeichnung durch einen Strich — verbindet. Z. B. e2 — e4 heisst, der auf e2 stehende Bauer

geht nach e4. Ist der Stein eine Figur, so giebt man auch noch ihre Anfangs-Buchstaben der Deutlichkeit wegen an.

K heisst König,
 D „ Dame,
 T „ Thurm,
 L „ Läufer,
 S „ Springer.

Demnach bedeutet z. B. S g1—f3 der Springer ist von g1 nach f3 gegangen, D d1—h5 die Dame ist von d1 nach h5 gegangen.

Das Schachbieten wird durch ein Kreuz nach dem Zuge bezeichnet.

Die Rochade nach der kurzen Seite durch 0—0 und nach der langen Seite durch 0—0—0.

Wenn ein Stein den andern nimmt, so wird statt des Bindestriches nimmt oder n. angegeben.

Geht ein Bauer zur Dame, so wird hinter seinem Zuge der Anfangs-Buchstabe desjenigen Officiers angegeben, zu dem er gemacht wird. Also z. B.

e7—e8 D.

Das heisst, der Bauer geht von e7 nach e8 und macht eine Dame.

V.

Allgemeine Regeln über den Werth und die Bedeutung der Steine.

Der König.

Es ist im Allgemeinen vortheilhaft, den König früh rochiren zu lassen, weil er hierdurch von der Mitte des Brettes auf die Seite gebracht wird, und dann die andern Figuren, namentlich die Thürme, ihre Kräfte besser verbinden können. Jedoch ist diese Regel vielen Ausnahmen unterworfen, und man untersuche stets, ob die Lage des Königs nach der Rochade nicht gefährlicher ist, als die, in der er sich vor ihr befindet.

Meistens ist die Rochade nach der kurzen Seite zu empfehlen, jedoch ist die Rochade nach der langen Seite ebenfalls oft sehr

geht nach e4. Ist der Stein eine Figur, so giebt man auch noch ihre Anfangs-Buchstaben der Deutlichkeit wegen an.

K heisst König,
 D „ Dame,
 T „ Thurm,
 L „ Läufer,
 S „ Springer.

Demnach bedeutet z. B. S g1—f3 der Springer ist von g1 nach f3 gegangen, D d1—h5 die Dame ist von d1 nach h5 gegangen.

Das Schachbieten wird durch ein Kreuz nach dem Zuge bezeichnet.

Die Rochade nach der kurzen Seite durch 0—0 und nach der langen Seite durch 0—0—0.

Wenn ein Stein den andern nimmt, so wird statt des Bindestriches nimmt oder n. angegeben.

Geht ein Bauer zur Dame, so wird hinter seinem Zuge der Anfangs-Buchstabe desjenigen Officiers angegeben, zu dem er gemacht wird. Also z. B.

e7—e8 D.

Das heisst, der Bauer geht von e7 nach e8 und macht eine Dame.

V.

Allgemeine Regeln über den Werth und die Bedeutung der Steine.

Der König.

Es ist im Allgemeinen vortheilhaft, den König früh rochiren zu lassen, weil er hierdurch von der Mitte des Brettes auf die Seite gebracht wird, und dann die andern Figuren, namentlich die Thürme, ihre Kräfte besser verbinden können. Jedoch ist diese Regel vielen Ausnahmen unterworfen, und man untersuche stets, ob die Lage des Königs nach der Rochade nicht gefährlicher ist, als die, in der er sich vor ihr befindet.

Meistens ist die Rochade nach der kurzen Seite zu empfehlen, jedoch ist die Rochade nach der langen Seite ebenfalls oft sehr

vortheilhaft, zumal wenn man die Bauern auf des Königs Seite zum Angriff verwenden will, oder wenn man durch die Rochade nach der kurzen Seite selbst gefährlichen Angriffen ausgesetzt würde. Die besonderen Umstände werden immer die Entscheidung geben, und die Erfahrung bildet allmählig ein Urtheil aus, das in zweifelhaften Fällen das Richtige trifft.

Wenn der König rochirt hat, so ist es meistens gefährlich, den h- und namentlich den g-Bauer zu Angriffen zu verwenden, weil der König dadurch entblösst wird und von den feindlichen Figuren leichter als in gedachtem Zustande angegriffen werden kann. Jedoch auch diese allgemeine Regel ist zahlreichen Beschränkungen unterworfen, indem die erwähnten Bauern bisweilen sehr nachhaltige und entscheidende Angriffe machen können, oder gar im Interesse der Selbstvertheidigung gezogen werden müssen.

Zu Anfang und in der Mitte des Spiels wird der König nicht als Angriffs-Figur verwendet, und er begiebt sich nur in besonders dringenden Fällen auf die Mitte des Brettes. Dagegen im Endspiel wächst die Stärke des Königs, als eines thatkräftig in das Spiel eingreifenden Officiers. Er deckt die Bauern und unterstützt sie in ihrer Bemühung, zur Dame zu gelangen, auf das Vortheilhafteste. Ein Vordringen des Königs mitten auf das Brett ist in der Mitte des Spiels und namentlich, wenn die Damen noch nicht getauscht sind, in den meisten Fällen verderblich. Eben so nachtheilig ist es aber, wenn er im Endspiel sich nicht mit Energie am Spiel betheilt. Seine Bewegungen geben dann häufig den Ausschlag. Ferner, wie bereits bei den Erklärungen erwähnt, ist es für den König gefährlich, auf ein Feld zu gehen, auf welchem ihm ein Abzugs- oder Doppelschach gegeben werden kann, weil er hierdurch leicht Matt werden oder wichtige Figuren verlieren kann.

Wenn im Endspiel gegenseitig Könige und Bauern übrig bleiben, so hängt meistens der Gewinn oder die Herbeiführung eines Remise davon ab, dass man, wie bereits erklärt, einen König dem andern zur rechten Zeit opponirt.

Die Dame.

Die Dame ist der stärkste Stein, indem sie gleichzeitig die Bewegungen des Thurms und des Läufers verbindet. Es ist

meistens nicht gut, sie gleich im Anfange ins Spiel zu bringen, weil sie sonst leicht von den kleinen Figuren angegriffen, erobert oder aber zum Nachtheil ihres Spiels zurückgedrängt werden kann. Der Augenblick, in dem die Dame sich am Spiel betheiliget, bildet meistens den Uebergang vom Anfang des Spiels zu seiner Mitte, und man muss viel Sorgfalt darauf verwenden, dass man sie weder zu früh noch zu spät in Bewegung setzt. Wenn der Gegner jedoch eine Blösse giebt, oder auch in gewissen Gambitsspielen, ist es gut, schon in den ersten Zügen auf h4 oder h5 ein Schach zu geben. (Siehe die Fintenspiele.) Man kann annehmen das zwei Drittel aller gespielten Partien bereits in der Mitte durch die Operationen der Dame entschieden werden. Mit ihrem Verlust ist gewöhnlich auch das Spiel verloren. Man hat daher Anlass, einen besondern Werth auf die richtige Erhaltung und Verwendung dieser Figur zu legen.

Ist die Dame in Gefahr, verloren zu geben, so suche man wenigstens statt ihrer einige feindliche Figuren zu gewinnen. Zwei Thürme sind etwas mehr werth, als die Dame; zwei kleine Figuren oder ein Thurm und Springer oder Läufer vermögen nur in seltenen Fällen gegen sie Remis zu halten. (Siehe hierüber und über einige andere Fälle die Endspiele.)

Der Thurm.

Die Stärke des Thurms ist dann am grössten, wenn er freie Linien beherrscht. Also namentlich im Endspiel. Zu Anfang des Spiels ist er sehr unbehülflich und die Rochade dient meistens dazu, um beide zu verbinden. Wenn sie verbunden sind, das heisst, wenn sie dieselbe Linie beherrschen, und sich zwischen ihnen kein anderer Stein befindet, so ist ihre Stärke meistens grösser als wenn sie verschiedene Linien beherrschen. Häufig ist es wichtig, dass sie neben einander auf der d- und e-Linie stehen zur Unterstützung oder Erhaltung eines Angriffs. Häufig machen sie dadurch, dass der Eckbauer gegen die Rochade des Gegners in Bewegung gesetzt wird, gefährliche Einbrüche in das Spiel desselben; oder sie unterstützen die Damen in ihren Angriffen. Der Werth des Thurms wächst also an Bedeutung, je mehr man in die Mitte des Spiels gelangt. Er ist offenbar nächst der Dame die stärkste Angriffs-Figur; aber er ist un-

behülflicher als der Läufer, der auf seinem schrägen Gange nicht so häufig als er von feindlichen Bauern und Figuren aufgehalten wird, namentlich aber als der Springer, der über eigene und fremde Figuren sich hinweg begeben kann.

Der Thurm steht im End- und häufig auch im Mittelspiel sehr gut auf den zweiten Feldern, um die dort befindlichen Bauern zu decken, oder diejenigen namentlich, von denen die Erhaltung der andern abhängt. Wenn man irgend kann, so suche man ihn, besonders im Endspiele, auf die zweite Reihe des feindlichen Königs zu bringen, im Falle diese mit Bauern besetzt ist. Er greift gewöhnlich zwei Bauern gleichzeitig an und ist daher zur Eroberung derselben sehr geschickt. Im Endspiel ist der Thurm schon desshalb stärker als der Springer oder der Läufer, weil er allein mit Hülfe des Königs Matt zu setzen vermag, was unter gleichen Umständen den erwähnten Steinen nicht möglich ist. Ausserdem aber sperrt er den feindlichen König von der Ueberschreitung ganzer Linien ab, ein häufig das Spiel entscheidender Umstand.

Der Thurm ist etwa um die Hälfte stärker als der Springer oder der Läufer. Ein Springer und ein Bauer, oder ein Läufer und ein Bauer ist im Allgemeinen nicht ganz so stark wie der Thurm; dagegen ist ein Springer und zwei Bauern oder ein Läufer und zwei Bauern dem Thurm ein wenig an Stärke überlegen. Ein Springer und ein Läufer oder zwei Springer, namentlich aber zwei Läufer sind ebenfalls stärker als der Thurm. Jedoch sind diese Werthschätzungen nur ganz allgemeine, welche die Erfahrung festgestellt hat, und man muss immer die gerade vorliegende Position zu Rathe ziehen und untersuchen, ob sie nicht Umstände enthält, welche eine Ausnahme von der allgemeinen Regel rechtfertigen.

Man hat versucht, den Werth aller Steine durch Zahlen darzustellen, aus denen ihr Verhältniss zu einander klar gemacht werden soll, aber derartige Rechnungen sind sehr illusorisch, weil man unzählige kleine und grössere Werthe, welche alle Steine in verschiedenen Phasen des Spiels besitzen, gar nicht abschätzen kann.

Man thut am besten, von der Erfahrung und dem eigenen Urtheil unter den jedesmaligen Verhältnissen sich leiten zu lassen.

Der Springer.

Der Springer ist eine Figur, die in allen Theilen des Spiels eine sehr lebhafte Wirksamkeit übt. Er ist unter den Officieren der einzige, der bereits mit dem ersten Zuge in Bewegung gesetzt werden kann. Seine Angriffe beginnen fast mit der Eröffnung, sind während des ganzen Spiels gefährlich und setzen sich bis ins Endspiel fort. Nur zuletzt, wenn er mit dem Könige allein übrig bleibt, vermag er nicht Matt zu setzen. In der Mitte des Spiels macht er häufig auf g5 einen gefährlichen Angriff gegen die Rochade des Gegners. Wenn man ihn fernerhin, ehe der feindliche König rochirt hat, auf d6 gedeckt placiren kann, so greift er sehr störend in das feindliche Spiel ein. Im Endspiele unterscheidet er sich dadurch vortheilhaft vom Läufer, dass er sowohl auf weissen als auch auf schwarzen Feldern stehende Bauern anzugreifen vermag, während der Läufer nur eine Farbe beherrscht; desswegen hält man ihn auch für etwas stärker als den Läufer, indessen ist der Unterschied der Stärke nur ein geringer, wenn er überhaupt vorhanden ist.

Der Läufer.

Im Allgemeinen wird der Königsläufer mehr zum Angriff, der Damenläufer mehr zur Vertheidigung gebraucht. Wenn die Königsbauern zwei Schritt gegangen sind, so stellt man ihn gern auf c4, weil er auf diesem Felde den schwachen Königs-Läufer-Bauer bestreicht, im Falle sich dieser aber bereits bewegt hat, die Rochade des Gegners behindert. Hat der Gegner rochirt, so stellt man ihn gern auf d3, weil er von diesem Punkte aus den oft nur durch den König gedeckten h-Bauer angreift. Jedoch stört er auf d3 meistens die Entwicklung des eigenen Spiels, wenn Bauer d2 sich noch nicht bewegt hat.

Die Wirksamkeit des feindlichen Königsläufers sucht man häufig dadurch zu unterbrechen, dass man ihm den eigenen Damenläufer entgegen setzt.

Unter gewissen Umständen, namentlich im Evans-Gambit, placirt man den Läufer sehr günstig auf a3, wenn der Gegner noch nicht rochirt hat. Hierdurch hält man häufig die feindliche Rochade so lange auf, dass man durch Angriffe anderer

Figuren im Verein mit dem Läufer einen entscheidenden Schlag führen und häufig auch Matt setzen kann.

Est ist sehr vortheilhaft, wenn man mit beiden Läufern einen vereinten Angriff zu unternehmen vermag, indem dieser oft einen unwiderstehlichen Charakter annimmt. Zwei Läufer, die mit ihrem Könige zuletzt übrig bleiben, halten, wenn sie gedeckt sind, gegen die feindliche Dame Remis.

Die Bauern.

Von den Bauern sind die beiden mittleren, der Königs- und der Damen-Bauer, am stärksten, die beiden Eckbauern am schwächsten. Die genannten Mittelbauern halten dadurch, dass sie ein sogenanntes Centrum bilden, viele feindliche Angriffe zurück.

Von der Ecke nach der Mitte nehmen die Bauern an Stärke zu, unter gleichgültigen Umständen ist es daher immer vortheilhaft, sobald eine Wahl möglich ist, die Bauern von der Ecke nach der Mitte schlagen zu lassen und nicht umgekehrt.

Vereinzelte Doppelbauern sind desswegen schädlich, weil sie sich gegenseitig nicht decken können und einander im Fortschreiten behindern. Jedoch braucht man, im Falle sie mit andern Bauern in Verbindung stehen und sich nach der Mitte des Brettes concentriren, ihre Bildung nicht allzusehr zu fürchten, indem sie oft leicht und mit Vortheil wiederum aufgelöst werden können. Im Endspiel sind gebundene Bauern sehr wichtig. Sie entfalten alsdann, wenn es gelingt sie in ihrem Fortschreiten zu unterstützen, eine Kraft, die der einer leichten Figur und selbst eines Thurms überlegen werden kann. Der König und ein Bauer kann gegen den entblösten feindlichen König nicht gewinnen, wenn dieser die Opposition hat.

Läufer und Bauer, und Springer und Bauer können unter gewissen Umständen, die später erörtert werden, gegen den entblösten feindlichen König ebenfalls nicht gewinnen. Wenn zwei Figuren des Gegners durch ein Feld getrennt auf einer dem Rande des Brettes parallelen Linie stehen, so können beide leicht durch einen vorrückenden Bauer angegriffen werden, wodurch eine von ihnen verloren geht. Diesen gefährlichen Bauernzug pflegt man eine Gabel zu nennen.

Allgemeine Rathschläge.

Der eigentliche Zweck des Spieles besteht, wie gesagt, darin, den feindlichen König Matt zu setzen; alle Combinationen sind nur Mittel, um jenen Zweck zu erreichen. Der Gewinn von Steinen dient natürlich zur Verstärkung der eigenen Kraft und führt so mittelbar zum Ziele. Man vergesse aber niemals den höheren Zweck und wäge stets ab, ob nicht der zu erreichende Gewinn durch einen wesentlichen Nachtheil in der Position aufgehoben wird. Ebenso trage man gern einen quantitativen Verlust, wenn man hierdurch mit Voraussicht einen erheblichen Positions-Vortheil erwirbt. Es ist besser, wenn man, indem man den Gegner Matt setzt, nur noch geringe Kräfte auf dem Brette hat, als der umgekehrte Fall, wenn man Matt gesetzt, sich noch im Besitz fast aller Steine befindet.

Der Gegensatz zwischen dem quantitativen Machtbesitz und dem qualitativen Positions-Vortheil, bildet den wesentlichen Inhalt aller Erwägungen eines guten Schachspielers. Man muss nicht einen Thurm oder einen Bauern zu erobern suchen, wenn man dadurch seinen König in eine gefährliche Lage bringt. Aber sobald man in der Position keinen Schaden erleidet, lasse man sich nicht den geringsten quantitativen Vortheil entgehen. Die hier zu ziehende Grenze macht die Schwierigkeit vieler Züge aus. Vor allen Dingen aber suche man so weit und so scharf als möglich zu rechnen und lasse sich von der Furcht vor einem überlegenen Gegner nicht abhalten, den nach eigenem Ermessen für richtig gehaltenen Zug zu machen. Selbstständigkeit des Urtheils ist die erste Bedingung eines guten Spiels. Man halte keinen Zug für gleichgültig und betrachte jede Stellung als ein Problem, dessen Lösung darin besteht, dem Feinde den möglichst grössten Nachtheil zuzufügen. In vortheilhaften Stellungen hüte man sich besonders vor einem Nachlassen im Nachdenken, denn durch einen einzigen Fehler werden häufig alle errungenen Vortheile wieder verloren. Ebenso lasse man sich auch in gedrückten Stellungen nicht einschüchtern, und ermüde nicht im Nachsinnen nach rettenden Auswegen, die häufig sich unverhofft finden und dem Spiele eine ganz neue Wendung geben.

Sehr wichtig ist es, beständig auf die Möglichkeit eines Angriffes zu sinnen, und nur gezwungen und aus guten Gründen