

# DER SCHACHKÜNSTLER.



Hundert Schach - Kunstspiele

von

A. Lichtenstein.

Mit einem Vorwort der Schachgesellschaft.



**Berlin.**

Verlag von Veit & Comp.

1847.



## V o r w o r t.

---

**D**ie Schachliteratur ist wohl zu keiner Zeit so vielfach bereichert worden, als im Laufe unseres Jahrhunderts. Früher wurden in langen Zwischenräumen einzelne berühmte Namen genannt, Männer wie Damiano, Rui Lopez, Salvio, Greco, Selenus, Carrera, Lolli, Cozio, Ponziani, Stamma, Philidor, alte Schachhelden, die gleich den eisenumschirmten Rittern ganze Heere schwächerer, schlecht gerüsteter Feinde siegreich bekämpften, aber zugleich noch jetzt Zeugniß geben, dass ihre Zeit der edlen Schachkunst lange nicht diejenige Theilnahme schenkte, deren sie sich in der unsrigen zu erfreuen beginnt.

Könnten über diese vermehrte Theilnahme noch Zweifel bestehen, so bedarf es nur einer Hindeutung auf neuere Schachlehrer, Stein, Allgaier, Koch, Sarrat, Lewis, Walker, Labourdonnais, Alexandre, Bilguer und Heydebrand u. d. Lasa, Jänisch, Petroff und Andere, auf die historischen und wissenschaftlichen Untersuchungen der neuesten Zeit, auf die reiche Auswahl practi-

scher Spiele, welche öffentlich mitgetheilt sind, auf die Namen der im Laufe unseres Jahrhunderts verstorbenen, einen Labourdonnais, O'Donnel, Bilguer, Bledow und auf die Zahl noch lebender Meister! Wie gross ist nicht schon der Leserkreis, welcher im deutschen Vaterlande, in England, Frankreich, Russland und Amerika den Schachzeitungen seine Theilnahme schenkt! —

Vorzugsweise aber hat die Gegenwart und der Zeitgeschmack das Problem zu einem wesentlichen Bestandtheile der Schachunterhaltung gemacht. Während früher Ercole del Rio, Stamma und wenige andere Meister fast isolirt mit ihren Endspielen standen, die Aelteren kaum einzelne gaben, um auch dem Ungeübten die Tiefen der Schachkunst begreiflich zu machen, bewegen sich die Neueren auf einem freien, man darf sagen, auf einem neu entdeckten Gebiete. Die Endspiele von Lewis, Labourdonnais, d'Orville, Anderssen, Brede, Bone, Walker, Bolton, Mendheim, Bendix, Petroff, der tägliche Zuwachs derselben in den Schachzeitungen der verschiedenen Länder, deren Verfasser nicht genannt werden sollen, weil sie nicht alle genannt werden könnten, die reiche Collection von Alexandre, welche ungeachtet kleiner in einer ersten Ausgabe kaum vermeidlicher Mängel in keiner Schachbibliothek fehlen sollte, beweisen wie unerschöpflich die Fundgrube ist, aus der bei diesem Theile der Schachunterhaltung noch geschöpft werden kann; und es wird in der That

jetzt das Bedürfniss einer systematischen Ordnung der verschiedenen Stoffe, einer strengeren Analyse und Classification mehr und mehr fühlbar, damit nicht der Inhalt in der Masse verschwinde.

Dieser Nothwendigkeit ist sich der Verfasser des nachstehenden Werkes bewusst, und deutet dies schon auf dem Titelblatt an, indem er seine Probleme „Schach-Kunstspiele“ nennt, im Gegensatz von praktischen oder Schach-Wissenschaftsspielen, von denen er künftig einen ähnlichen Cyklus mitzutheilen verspricht. In der That lassen sich alle einzelnen Gattungen des Problems unter diese beiden Hauptabtheilungen bringen; es bedarf hierüber einiger erläuternder Worte. Kunst und Wissenschaft gehen überall Hand in Hand, auch bei Aufgaben der Schach-Kunst und -Wissenschaft findet sich der Vereinigungspunkt leicht. Bei beiden bleiben die allgemeinen Regeln des Schachspiels dieselben, auch durch eine, diesem oder jenem Spieler etwa aufgelegte Bedingung tritt das Problem noch nicht aus einer Cathégorie in die andere; weshalb sollte nicht der stärkere Spieler, so wie durch Vorgeben, so auch durch eine selbstgewählte Bedingung, z. B. das Matt mit bestimmten Steinen, auf bestimmten Feldern, die Unverletzlichkeit eines oder des andern Steins etc. das Uebergewicht der Kräfte ausgleichen dürfen? Weshalb sollte die Möglichkeit eines systematischen Spiels, auch nach Bewilligung solcher Vortheile, gänzlich in Abrede gestellt werden? Ja, weshalb sollte nicht, um sogleich einen Standpunkt auf

der äussersten Grenze zu wählen, statt des gewöhnlichen Ziels ein ungewöhnliches, statt des Matt ein Selbstmatt, schon der grossen Schwierigkeit wegen, in Vorschlag gebracht werden dürfen? und, wenn dies der Fall, sollte die Theorie gleich von vorn herein darauf verzichten müssen, auch für das Ungewöhnliche eine Basis zu suchen, sollte sie nicht wenigstens deren Unmöglichkeit auch wissenschaftlich prüfen und begründen? Ziel der Kunst ist auf der andern Seite das Schöne, das Einfach- wie das Mannigfach-Schöne. Ein Problem tritt daher nicht dadurch aus ihrem Bereiche, dass es nach Ersterem strebt, dass es, wie Heinse von einem Problem des Ercole del Rio sagte, einem classischen Epigramm gleicht; das Haupt- und unterscheidende Merkmal der Kunst- und der Wissenschafts-Probleme ist vielmehr dieses, dass letztere folgerecht aus einer Spieleröffnung hervorgehen, erstere aber freie Schöpfungen sind.

Der Nutzen der wissenschaftlichen und beziehungsweise praktischen Probleme wurde auch schon von den ältesten Meistern erkannt. Die Fälle, wo durch eine Reihenfolge wohl berechneter, fein durchdachter Züge der Sieg gewonnen, die unvermeidlich scheinende Niederlage dennoch abgewendet worden war, erweckten Interesse, schienen vorzugsweise geeignet, die Schönheit und den Geist des Schachspiels anschaulich zu machen, sie wurden im Fortlaufe der Zeit in sofern ein Theil des Systems, als nicht blos die Stärke, sondern auch die Eleganz

des Spiels sein Gegenstand ist, ihr Studium bildete vorzugsweise bei einzelnen Meistern, wie bei dem Calabresen und Stamma, die Individualität, den Character des Spiels. Zu Problemen der Art gehören die in der Schachzeitung unter den Nummern 36, 37, 46, 52, 53 mitgetheilten, und eine vollständige, aber ausschliessliche Sammlung derselben wird vielleicht die Folgezeit bringen. Die Kunstspiele dagegen umfassen das ganze Reich der Idee, man darf sagen, die Welt; sie wenden die Regeln des Schach an auf Gebilde die schrankenlos sind, wie der Geist, der sie schafft; sie erhalten zuweilen ihren Reiz nur durch irgend einen überraschenden Vergleichungs- oder Vereinigungspunkt des ganz Entfernten mit dem Nächsten, sie sind gleichsam die Romantik des Spiels.

Wenn, um ein paar Beispiele anzuführen, ein Russe den Rückzug Napoleons von Moskau nach Paris auf dem Schachbrett bildlich darzustellen versucht, durch drei möglichst von einander entfernte Punkte die Lage der drei Hauptstädte andeutet, die Diagonale als Beresina unbesetzt lässt, die an ihrem Ufer mögliche, aber versäumte Vernichtung des Feindes, die Entscheidung durch Reiterei, den letzten Schlag endlich in der feindlichen Stadt durch den Kaiser selbst bildlich darstellt, und durch sinnreich componirte Stellungen zu allen diesen Resultaten gelangt, so mag das gekränkte Nationalgefühl des Franzosen zwar erklärlich erscheinen, aber selbst er wird, einen unpartheiischen Standpunkt

nehmend, zugestehen müssen, es sei ein Kunstwerk geschaffen. <sup>1)</sup>)

Wenn Brede in einer seiner Compositionen drei Springer hinter einander schlagen lässt um mit einem vierten das Matt zu erzwingen, so gibt er damit, wie entfernt und gesucht die Beziehung auch sei, doch immer seinem Gedanken an die Köpfe der Hydra Gestalt. Manche Probleme desselben Künstlers sowohl, als insbesondere Bolton's, von Petroff's und des Sanscrit könnte man für Erkundigungen nach den äussersten Grenzen des menschlichen Scharfsinns, für paradoxe Beweise des ebenfalls paradoxen Satzes erklären, dass Schaffen das Schwerste nicht sei, für Einsprüche

4) von Petroff, damals in Warschau beschäftigt, schickte im Jahre 1839 dieses Spiel zugleich mit Herausforderung zu einer Correspondenzpartie an den Pariser Club. Die Franzosen machten zu demselben die nicht unrichtige Bemerkung: *Nous pensons qu'il eut été plus convenable d'ajouter quelques autres pièces aux deux cavaliers russes, pour représenter les Autrichiens, les Prussiens, les Suedois, les Saxons, les Buvarois etc. etc. qui vinrent aider les Cosaques à porter les derniers coups au lion devenu vieux.* Da Alexandre vielleicht zur Schonung des Nationalgefühls der Franzosen dieses Problem in seine sonst so vollständige Collection nicht aufgenommen hat, so möge die Aufstellung hier mitgetheilt werden:

Weiss: K h2 — D h4 — L g6 — S e2 — S f4 —  
Bauern c2 — c5 — d4.

Schwarz: K b4 — T f4 — T f6 — L e3 — S a5 —  
S d8 — Bauern a4 — b2 — c4 — c7 —  
e6 — f2 — g4 — g7.

Mit den ersten dreizehn Zügen treiben beide Springer den König, welchem immer nur ein Feld bleibt, von b4 auf h8, dann gibt Weiss, mit König g2 und aufgedecktem Schach, Matt.

gegen den alten guten Spruch: „Suchet, so werdet ihr finden!“ Wenn endlich die tiefstinnigsten Denker alle Combinationen des Rösselsprungs zu einem Gegenstande der Forschung erhoben, wenn sich gleichsam die Fährten desselben zu einem Kunstwerk gestalten, weshalb sollte die heitere Kunst sich nicht zuweilen den regelmässigen Bau einer Figur, eines Monuments, Schwanzsterns oder Goliathschwertes (siehe Probl. 86, 88, 94, 98) zum Voraus zur Aufgabe machen und ihre Lösung mit Festhalten allgemeiner Regeln versuchen?

Wir wollen nicht in Abrede stellen, dass hier die Grenze zwischen den Gebieten der Kunst und Künstelei, ja dass diese Grenze wohl zuweilen kaum noch erkennbar sein mag, aber selbst die Gefahr eines Fehlgriffs hat ihren Reiz, selbst der Nachweis eines solchen könnte, wie bei anderen Dingen, nur das Einzelne verfehlte, nicht die Gesamtheit, nicht das Kunstspiel als Gattung, wie wir es bezeichnen, der Critik unterwerfen, einer Critik einzelner Spiele aber unterwirft der Verfasser sich gern.

Derselbe theilt seine Kunstspiele im Gegensatz der praktischen, welche sich aus Spieleröffnungen entwickeln oder doch entwickeln könnten, in drei Classen, nämlich

- 1) einfache Kunstspiele,
- 2) doppelt künstliche oder Bedingungsspiele,
- 3) complete oder Kunstspiele in engster Bedeutung.

Jede dieser Classen lässt drei Unterabtheilun-

gen zu, jenachdem ein Matt, Patt oder ein Remis-  
spiel Gegenstand der Aufgabe sein kann.

Einfache Kunstspiele werden solche genannt, deren artistisches Moment nur im Inhalt und der Ausführung liegt, dahin gehören insbesondere alle diejenigen, wo der Sieg einer Uebermacht unzweifelhaft scheint und dennoch gegen dieselbe vermöge aussergewöhnlicher Combinationen in einer möglichst geringen Anzahl von Zügen erkämpft werden soll.

Doppelt künstliche Spiele oder Bedingungsspiele sind solche, bei welchem ausser dem, was als charakteristisches Merkmal der einfachen Spiele bezeichnet worden ist, das Resultat noch von Erschwernissen abhängig gemacht wird.

Unter completten oder Kunstspielen in engster Bedeutung versteht der Verfasser endlich solche, in deren Form ausserdem noch irgend ein Gegenstand oder auch ein geistiger Gedanke charakteristisch ausgeprägt ist.

Wir geben diese Bezeichnungen mit des Verfassers eigenen Worten, weil sie seinen Gedanken gewiss am besten entsprechen. Eher möchte es einer Auskunft darüber bedürfen, weshalb wir überhaupt das Wort nehmen, da sich das nachstehende Werkchen auch wohl ohne das durch seinen Inhalt empfiehlt und Freunde erwerben wird. Unser Grund ist gerade der, dass wir dies hoffen, und dass es uns daher Freude macht, der Schachwelt auch unsererseits eine Gabe zu empfehlen,

die sich vorzugsweise durch die Originalität der Compositionen, so wie durch Sorgfalt und Correctheit in der Ausführung empfiehlt. Ja, möge es sein, dass hin und wieder eine oder andere Combination schon von Vorgängern benutzt worden, so hatten wir mindestens dann das Gefühl, als wenn man bei dem Zusammentreffen mit einem lieben Bekannten, sich seiner Heiterkeit und seines gesunden Aussehens erfreut. Ein zweiter Grund unserer Introduction könnte der sein, dass wir den Lesern unserer Zeitung, wenn sie der neuen Erscheinung ihre Theilnahme schenken, zugleich eine Zugabe bieten, die hier als Beurtheilung gelten kann.

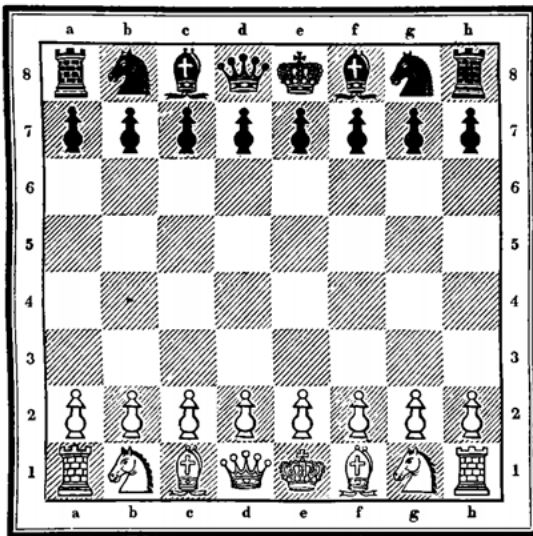
Und so gehe denn das Büchlein getrost seinen Weg.

**Die Redaction der Schachzeitung.**

## Erklärung

der

in diesem Werkchen vorkommenden Abkürzungen  
und Zeichen.



- |    |          |                                 |      |          |               |
|----|----------|---------------------------------|------|----------|---------------|
| K. | bedeutet | König.                          | D.   | bedeutet | Dame.         |
| T. | -        | Thurm.                          | L.   | -        | Läufer.       |
| S. | -        | Springer.                       | B.   | -        | Bauer.        |
| W. | -        | Weiss.                          | Sch. | -        | Schwarz.      |
| :  | bedeutet | das Schlagen<br>eines Steines.  | †    | bedeutet | Schach.       |
| ♠  | -        | ein aufgedeck-<br>tes Schach.   | ††   | -        | Doppelschach. |
| ♣  | -        | ein immerwäh-<br>rendes Schach. | ♠    | -        | Matt.         |

In allen in diesem Werkchen enthaltenen Aufgaben hat  
Weiss den Anzug.

**I.**

**Einfache Kunst-Spiele.**

---

