

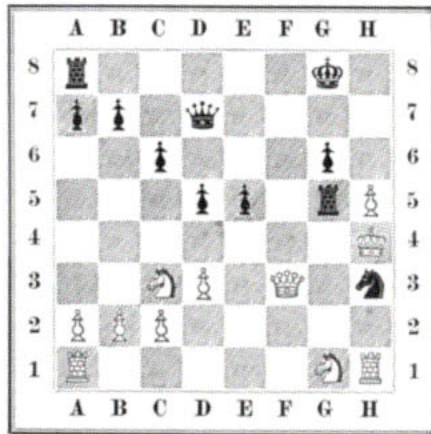
Die Schachschule.

Leichtfaßlicher Lehrgang
zur
raschen und gründlichen Erlernung des Schachspiels.

Von

Johannes Metger.

Schwarz: Flensburg.



Weiss: Itzehoe.

Schwarz am Zuge setzt in sechs Zügen mat.

Leipzig,
Verlag von Veit & Comp.
1886.

Druck von Metzger & Wittig in Leipzig.

Seinem lieben Bruder

Dr. phil. H. Metger

in Ploen

zugeeignet

vom Verfasser.

VORWORT.

Wenn der Verfasser es unternimmt, zu den vielen vorhandenen Lehrbüchern des Schachspieles ein neues in die Welt zu setzen, so glaubt er durch die von ihm angewandte Lehrmethode die Berechtigung hierzu zu erweisen. Seiner Ansicht nach, für die auch schon J. J. ROUSSEAU angeführt werden kann, läßt sich das Schachspiel nicht erlernen durch das Nachspielen und Einpauken zahlloser Varianten — abgesehen davon, daß der Schachschüler wegen der damit verbundenen Langweiligkeit sich meist dazu nicht hergeben wird — sondern nur durch aufmerksames Durchgehen ausreichend analysierter Partien. Hierzu wird sich der Schachschüler schon eher verstehen. Ist es doch ein interessanter Kampf, der sich vor seinen Augen abwickelt, und dessen einzelne Phasen sich erläutern zu lassen, wenn er sie nicht schon selbst durchschaut, seine Aufmerksamkeit anziehen wird. Allmählich wird er so dahinkommen, einzusehen, worauf es beim Schachspiel ankommt: auf eine richtige Entwicklung der Steine und auf sorgsame Ausnutzung des Tempo. Ja, er wird im Verfolg des Studiums sich auch nicht scheuen, die lästigen Varianten, die ihm vorher als ein Greuel erschienen, sich näher anzusehen, und so in nicht zu langer Zeit zu einem guten Spieler heranreifen.

Diesem Prinzip gemäß sind die ersten Partien reichlich mit allgemeinen, leicht faßlichen Anmerkungen versehen, die späteren, wo der Anfänger schon einigermaßen in den Geist des Spieles eingedrungen sein dürfte, mehr mit speciellen. Längere, in eckigen Klammern eingeschlossene analytische Auseinandersetzungen, die sich an manchen Stellen vorfinden,

können zunächst ruhig überschlagen werden, ebenso braucht vorläufig auf die schrägen Ziffern, die sich hie und da bei den Anmerkungen vorfinden, keine Rücksicht zu genommen zu werden. Dieselben korrespondieren mit dem Anhang, in dem für den Bedürfnisfall noch weitere Ausführungen gegeben sind. Diese Einrichtung dürfte auch geübteren Spielern zu statten kommen. Das Hauptaugenmerk des Verfassers war darauf gerichtet, alles Veraltete und nicht mehr Gebräuchliche in den Hintergrund zu drängen und dadurch Raum zu gewinnen, das Neue — und die letzten Turniere boten hier reichlichen Stoff — gehörig hervortreten zu lassen. Nächst den Partien ist aber auch den Endspielen besondere Sorgfalt zu teil geworden; in knapper Darstellung ist das Notwendigste gebracht, vieles tritt ja auch schon bei den Partien klar hervor.

Bei dem großen Aufschwung, den das Schachspiel in den letzten Jahren genommen hat — in Deutschland hauptsächlich durch die von dem Allgemeinen Deutschen Schachbunde, der durch die rastlosen und uneigennütigen Bemühungen seines Generalsekretärs, des Herrn H. ZWANZIG in Leipzig, von Tag zu Tag an Ausdehnung gewinnt, regelmäßig veranstalteten Turniere — wird das Büchlein manchem für das königliche Spiel gewonnenen Jünger eine willkommene Gabe sein. Sollten sich Irrtümer darin vorfinden — und wie wäre es anders möglich, denn Irren ist menschlich — so bittet der Verfasser um gütige Nachsicht, ja, er wird es mit Dank entgegennehmen, wenn er darauf aufmerksam gemacht wird.

Kiel, im Juni 1885.

Johannes Metger.

INHALT.

Vorrede	Seite IV
-------------------	-------------

Erster Abschnitt.

Theoretische Einleitung.

I. Das Schachbrett und die Aufstellung der Steine	1
II. Die Bezeichnung der Felder	2
III. Die Gangart der Steine	3
IV. Die Aufzeichnung der Züge (Notation)	6
V. Der Zweck des Spieles	8
VI. Die Rochade	10
VII. Der Ausgang des Spieles (gewonnen, verloren, remis, pat)	12
VIII. Über den Wert der Steine	14
IX. Erklärung einiger Ausdrücke	14
X. Anzug aus den Spielgesetzen	15
XI. Über das Verhalten beim Spiel	16

Zweiter Abschnitt.

Das praktische Spiel, erläutert an der Hand gespielter Partien.

Vorbemerkungen	17
--------------------------	----

Gespielte Partien.

Spanische Partie (Nr. 1—4).

1. SCHALLOPP gew. gegen M. WEISS	17
2. ANDERSSSEN gew. gegen L. PAULSEN	20
3. ZUKERTORT verl. gegen MACKENZIE	22
4. ZUKERTORT macht remis gegen WINAWER	24

Italienische Partie.

5. MASON gew. gegen WINAWER	26
---------------------------------------	----

Giucoco piano.

6. ANDERSSSEN verl. gegen BIRD	28
------------------------------------------	----

	Seite
Evans-Gambit (Nr. 7. 8).	
7. ANDERSSEN gew. gegen STEINITZ	30
8. W. PAULSEN verl. gegen J. METGER	32
Abgelehntes Evans-Gambit.	
9. MINCKWITZ, TSCHIGORIN und WITTEK gew. gegen SCHOTTLÄNDER, Dr. SCHWEDE und J. SCHWARZ	34
Zweispringerspiel im Nachzuge.	
10. BIRD verl. gegen TSCHIGORIN	36
Schottische Partie (Nr. 11. 12).	
11. SCHOTTLÄNDER gew. gegen SCHALLOPP	38
12. BLACKBURNE verl. gegen MACKENZIE	40
Schottisches Gambit.	
13. J. METGER gew. gegen L. KRAUSE	42
Englisches Springerspiel.	
14. WINAWER gew. gegen BIER	43
PHILIDORS Verteidigung.	
15. P. MORPHY gew. gegen den Herzog KARL von Braunschweig	44
Russische Partie.	
16. ANDERSSEN macht remis gegen A. FRITZ	46
Mittel-Gambit.	
17. WINAWER gew. gegen F. RIEMANN	48
Läuferspiel.	
18. H. v. GOTTSCHALL gew. gegen E. SCHALLOPP	50
Wiener Partie (Nr. 19—21).	
19. Itzehoe verl. gegen Flensburg	51
20. STEINITZ verl. gegen TSCHIGORIN	53
21. ZUKERTORT verl. gegen ANDERSSEN	55
Das Königsgambit	57
Gemeines Springergambit.	
22. TSCHIGORIN gew. gegen Dr. SCHMID	57
Muzio-Gambit.	
23. WINAWER verl. gegen WITTEK	60
Salvio-Gambit.	
24. STEINITZ gew. gegen TSCHIGORIN	62
Kieseritzky-Gambit.	
25. STEINITZ verl. gegen ZUKERTORT	63

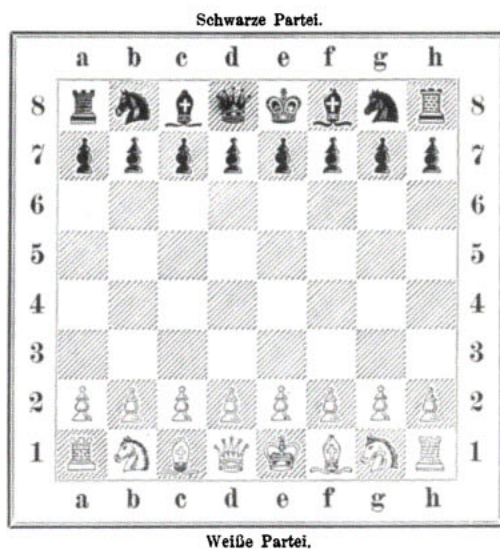
Läufer-Gambit (Nr. 26—28).		Seite
26. ZUKERTORT gew. gegen WINAWER		65
27. KOLISCH verl. gegen L. PAULSEN		67
28. NEUMANN gew. gegen ROSENTHAL		68
Das abgelehnte Königs-Gambit		69
FALKBEER-Gambit.		
29. HARRWITZ verl. gegen KOLISCH		69
Geschlossene Partien		70
Französische Partie.		
30. A. FRITZ gew. gegen MASON		71
Sizilianische Partie.		
31. J. SCHWARZ gew. gegen E. SCHALLOPP		72
Damenläuferbauereröffnung (Englische Partie).		
32. ZUKERTORT gew. gegen BLACKBURNE		74
Vorgabe-Partie.		
33. ZUKERTORT gew. gegen PHILIPPS		76
Endspiele.		
1. König und Dame gegen den König		78
2. König und Turm gegen den König		78
3. König und beide Läufer gegen den König		78
4. König, Läufer und Springer gegen den König		79
5. König und beide Springer gegen den König		80
6. König und Bauer gegen den König		80
7. König und Bauern gegen König und Bauern		83
8. König, Turm und Bauer gegen König und Turm		84
9. König, Turm und zwei Bauern gegen König und Turm		85
10. König, leichter Offizier und Bauer gegen König und leichten Offizier		85
11. König und Dame gegen König und Bauer		86
12. König und Dame gegen König und Turm		87
Anhang		88
Dritter Abschnitt.		
Einige denkwürdige Stellungen		100
Einige allgemeine Regeln		103

Erster Abschnitt.

Theoretische Einleitung.

I. Das Schachbrett und die Aufstellung der Steine.

Das Schachspiel wird zwischen zwei Personen oder Parteien auf einem Brett von 64 Quadratfeldern mit 32 Steinen ausgeführt. Jede Partei erhält 16 Steine (8 Figuren und 8 Bauern), und zwar die eine Partei 16 helle, die andere 16 dunkle Steine. Die Aufstellung der Steine bei Beginn einer Partie ist aus folgendem Diagramm ersichtlich:



Die 16 Steine jeder Partei bestehen aus:



Das Schachbrett wird stets so aufgelegt, daß jeder der beiden Spieler ein weißes Eckfeld zur Rechten hat; bei der Aufstellung der Steine ist besonders zu beachten, daß die Dame jeder Partei auf dem Felde ihrer Farbe zu stehen kommt.

II. Die Bezeichnung der Felder.

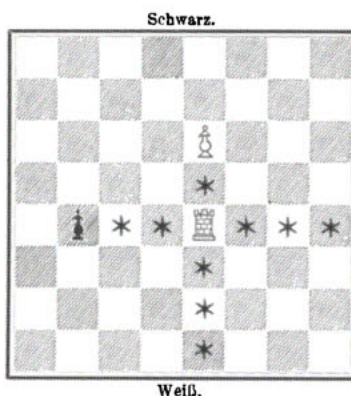
Zum Zwecke der Aufzeichnung der Partien hat man die 64 Felder des Schachbrettes durch ein System von Buchstaben und Zahlen genau bezeichnet. Die Felder der Vertikalreihen benennt man mit Buchstaben, die der Horizontalreihen mit Zahlen. Folgendes Diagramm, in dem auf jedem Felde die betreffende Bezeichnung angegeben ist, wird darüber die nötige Aufklärung geben:

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

III. Die Gangart der Steine.

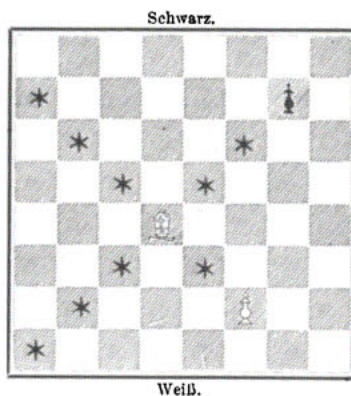
1. Der Turm.

Die Bewegung des Turmes erfolgt geradlinig beliebig weit, wenn die Felder, über die sich seine Bewegung erstreckt, von anderen Figuren frei sind. Wird sein Lauf durch eine feindliche Figur gehemmt, so kann er dieselbe schlagen; in diesem Falle stellt er sich auf ihren Platz. Über dieselbe sowie über Figuren der eigenen Partei darf weder er, noch Läufer, Dame, König oder Bauer hinwegsetzen, dies ist nur dem Springer gestattet, wie wir später sehen werden. Natürlich kann keine Figur ein Feld, auf dem ein Stein des eigenen Heerlagers steht, betreten. Das nebenstehende Diagramm veranschaulicht die Bewegung des Turmes e4. Die mit Sternchen bezeichneten Felder darf der Turm betreten, den schwarzen Bauer b4 kann er schlagen, dieser Bauer sperrt ihm jedoch den Zutritt zum Felde a4, ebenso wie der weiße Bauer ihm die Felder e6, e7, e8 unzugänglich macht.



2. Der Läufer.

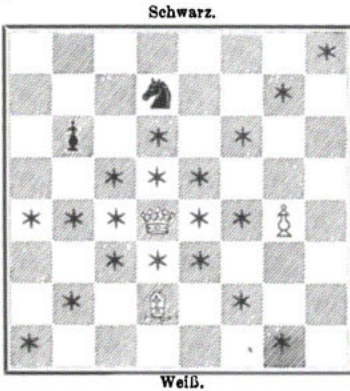
Die Gangart des Läufers ist schräglinig beliebig weit, jedoch durch dieselben Gesetze beschränkt, wie die des Turmes. Es liegt in der Natur der Sache, daß der Läufer immer auf einem Felde derselben Farbe bleiben muß. Nebenstehendes Diagramm veranschaulicht seine Bewegung. Den schwarzen Bauer g7 darf er schlagen, die Felder h8, f2, g1 jedoch nicht betreten.



3. Die Dame.

Die Dame vereinigt die Gangart des Turmes und Läu-

fers in sich, d. h. sie kann von dem Felde, auf dem sie steht, sowohl in gerader, wie schräger Richtung beliebig weit sich fortbewegen. Sie ist die gewaltigste Figur auf dem Brette, stärker als Turm und Läufer zusammen, weil sie sowohl als Turm, als auch als schwarzer oder weißer Läufer wirken kann. Vergl. das nebenstehende Diagramm; stünde die Dame auf einem weißen Felde, so würde sie natürlich als weißer Läufer wirken.



4. Der König.

Ist die Dame die stärkste, so ist der König die wichtigste Figur auf dem Brette. Seine Bewegung ist einfach. Er kann von

seinem Standort aus jedes dem seinig benachbarte Feld erreichen, wie nebenstehendes Diagramm veranschaulicht. Einmal im Laufe des Spieles ist dem Könige jedoch eine größere Bewegung gestattet, welche Rochade genannt wird. Dieselbe besteht darin, daß der König, wenn die Felder zwischen ihm und dem Turme frei sind, mit diesem wechselt, dergestalt, daß der Turm an den König herangezogen und dieser dann zu gleicher Zeit auf die andere Seite des Turmes ge-

stellt wird. Im V. Abschnitt (S. 7) werden wir dies noch näher auseinandersetzen, sowie auch die Beschränkungen angeben, denen diese Bewegung unterworfen ist.

