



L Á S Z L Ó O R B Á N

# Schach- Taktik

Geistreiche Züge und  
unerwartete Opfer

Mehr als 150  
beispielhafte Kurzpartien

Verständlich erklärt

Dr. László Orbán  
Schach-Taktik



Dr. László Orbán

## **Schach-Taktik**

Geistreiche Züge und unerwartete Opfer

Mehr als 150 beispielhafte Kurzpartien

Verständlich erklärt

**humboldt**

### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86910-167-5 (Print)

ISBN 978-3-86910-288-7 (PDF)

Dr. László Orbán, geb. 1908, zählt zu den erfolgreichsten deutschsprachigen Schachbuch-Autoren: Mehr als 5 Millionen verkaufte Schach-Lehrbücher belegen, dass er als Schach-Pädagoge vielen jungen Spielern einen erfolgreichen Zugang zur „Königin der Spiele“ geben konnte. Im Jahr 2008 wäre Dr. Orbán 100 Jahre alt geworden. Aus diesem Anlass erscheinen einige seiner erfolgreichen Bücher in neuer Aufmachung.

Bei humboldt sind vier weitere Bücher von Dr. László Orbán erschienen:

Schach für Anfänger, ISBN 978-3-86910-176-7

Der Bauer im Schachspiel, ISBN 978-3-86910-154-5

Schach-Eröffnungen, ISBN 978-3-86910-152-1

Schach Endspiele, ISBN 978-3-86910-159-0

© 2011 humboldt

Eine Marke der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,

Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover

[www.schluetersche.de](http://www.schluetersche.de)

[www.humboldt.de](http://www.humboldt.de)

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Lektorat: Eckhard Schwettnann

Covergestaltung: DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen

Innengestaltung: akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart

Titelfoto: Shutterstock

Fotos im Innenteil: CCvision

Satz: PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig

Druck: Grafisches Centrum Cuno GmbH & Co. KG, Calbe

Hergestellt in Deutschland.

Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

# Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	9
<b>Abkürzungen</b> .....	11
<b>Einführung</b> .....	12
1. Das Arsenal des Schachspiels – Kombinationen ..	13
2. Matt-, Remis- und Raubkombinationen .....	14
3. Harmlose und zwingende Züge .....	15
4. Das Schlagen als Nötigung .....	16
5. Der Angriffszug .....	16
6. Die Drohung .....	18
7. Die Bauernumwandlung .....	19
<b>Die Übermacht</b> .....	20
1. Ein brutaler Sieg (Dame gegen Läufer) .....	21
2. Einige Racheschachs (Dame gegen Springer) ....	22
3. Eine harte Nuss (Dame gegen Turm) .....	24
<b>Die Qualität</b> .....	36
1. Turm gegen Läufer .....	36
2. Turm gegen Springer .....	42
3. Zwei Leichtfiguren gegen Turm .....	45
<b>Das Zusammenspiel</b> .....	47
1. Dame gegen zwei Läufer .....	47
2. Dame gegen zwei Springer .....	52
3. Dame gegen Läufer und Springer .....	56
4. Turm und Leichtfigur gegen Dame .....	59

<b>Das Treibschach (Königsjagd)</b> .....	60
1. Einfache und Mehrfachangriffe .....	60
2. Der Treibzug und das Treibschach .....	61
3. Königsjagd und Figurenjagd .....	61
4. Dame und Läufer gegen Dame .....	61
5. Dame und Springer gegen Dame .....	65
6. Viele Hunde sind des Hasen Tod .....	69
<b>Kurzpartien mit Königsjagd</b> .....	71
1. Raubfeldzug des Königs .....	71
2. Springeropfer auf f7 .....	72
3. Zeitverluste der Dame .....	73
4. Seltsame Springertänze .....	75
5. Nochmals Damenopfer .....	76
6. Das Hineinziehungsopfer .....	77
7. Ein leicht verständliches Beispiel .....	79
8. Mattankündigung in acht Zügen .....	80
9. Damenopfer auf h7 .....	82
<b>Stille Züge</b> .....	85
1. Zwei Läufer gegen Springer .....	86
2. Zwei Springer gegen Springer .....	88
3. Läufer und Springer gegen Springer .....	90
4. Zwei Läufer gegen Läufer .....	92
5. Läufer und Springer gegen Läufer .....	93
<b>Der Positionsvorteil</b> .....	94
1. Turm und Springer gegen Turm .....	94
2. Dame gegen Dame .....	96

<b>Die Beherrschung – der Figurenfang</b> .....	100
1. Der Läuferfang .....	101
2. Turmfang mit Läuferpaar .....	106
3. Der Springerfang .....	108
4. Damenfang in der Kurzpartie .....	118
<b>Die Mattdrohung</b> .....	126
1. Turm und Läufer gegen Turm .....	126
2. Turm und Springer gegen Turm .....	132
<b>Der Schutz (Die Deckung)</b> .....	134
1. Die Ablenkung der Schutzfigur .....	134
2. Das Schlagen des Schutzsteines .....	135
3. Ein weiteres Beispiel .....	137
4. Turmpaar gegen Turmpaar .....	139
5. Beseitigung der Deckung durch Fesselung .....	141
6. Der Schnittpunkt – zweifache Verstellung .....	144
<b>Remiskombinationen</b> .....	147
1. Das rettende Patt .....	147
2. Dauerschach (Ewiges Schach) .....	149
3. Nochmals Dauerschach .....	150
4. Dauerschach mit Springer .....	152
5. Dauerangriff .....	152
<b>Die Gabel</b> .....	154
1. Doppelangriffe .....	154
3. Turmgabel .....	159
4. Doppelangriff durch Rochade .....	165
5. Königsgabel .....	166
6. Damengabel (Dame gegen Turm) .....	168



7. Springergabel .....	175
8. Kurzpartien mit Gabel .....	183
<b>Der Spieß .....</b>	<b>194</b>
1. Läuferspieß .....	195
2. Turmspieß .....	199
3. Damenspieß .....	204
4. Kurzpartien mit Spieß .....	208
5. Turm-Läufer-Zusammenspiel .....	212
<b>Die Fesselung .....</b>	<b>214</b>
1. Fesselungsarten .....	215
2. Auswirkungen der Fesselung .....	218
3. Raubfesselungen mit Läufer .....	219
4. Raubfesselungen mit Turm .....	225
5. Raubfesselungen mit Dame .....	231
6. Lahmfesselungen .....	231
7. Die gewaltsame Entfesselung .....	237
8. Kurzpartien mit Fesselung .....	241
9. Doppelfesselung .....	245
10. Kreuzfesselung .....	247
<b>Der Abzug – aufgedeckter Angriff .....</b>	<b>250</b>
1. Der einfache aufgedeckte Angriff .....	251
2. Der Abzug-Doppelangriff .....	251
3. Das Abzugsmatt (aufgedecktes Matt) .....	252
4. Das Abzugschach (aufgedecktes Schach) .....	254
5. Die Zwickmühle .....	265
6. Der Schachabzug .....	270
7. Das Doppelmatt .....	275
8. Das Doppelschach .....	281

# Vorwort

Der Anfänger verfolgt im Schach den einfachsten Gewinnplan.\* Durch verschiedene Kniffe und Tricks oder nach einem Versehen des Gegners erbeutet er einen oder mehrere feindliche Steine. Dann wird alles abgetauscht und der einsame König matt gesetzt. Dies soll auch der Schachunterricht berücksichtigen. Man muss also dem Lernenden vor allem die Kunstgriffe und Tricks beibringen, mit denen der Spieler einen materiellen Vorteil erreicht, vergrößert und ausnutzt. Man hat bisher die Kombinationen anhand verwickelter Mittelspiel-Stellungen gelehrt. Dies hat aber den doppelten Nachteil, dass der Aufbau von Stellungen viel Zeit und Ärger kostet, außerdem ist das Beispiel wegen der für die vielen Kombination nicht notwendigen Steine unübersichtlich. Ich wähle daher einen anderen Weg und erläutere die grundlegenden Kombinationen durch Endspiele mit nur wenigen Steinen. So wird das Gesagte für jedermann klar und leicht verständlich. Der Lernende sieht an den denkbar einfachsten Beispielen, mit nur 4 bis 6 Steinen, die angewendeten Kniffe in ihrer Reinheit – ohne „Feuerwehr“, das heißt ohne überflüssige Steine, die an dem Geschehen nicht teilnehmen. Die Figuren sind bestrebt, den feindlichen König matt zu setzen, während der Wunschtraum der Bauern die Umwandlung ist. Daher brauchen Figuren und Bauern eine völ-

---

\* Für den wirklichen Anfänger, der noch keine Grundkenntnisse im Schachspiel besitzt, empfehlen wir unseren Band „Schach für Anfänger“ von Dr. László Orbán (ISBN 978-3-86910-176-7).

lig andere Behandlung. Die schwierigsten Endspiele sind jene, die Figuren und Bauern umfassen.

Falls jedoch die Parteien entweder nur Figuren oder nur Bauern besitzen, wird die Behandlung ungemein erleichtert. Deshalb verwende ich ausschließlich Endspiele, in denen Figuren gegen Figuren ohne die Beteiligung von Bauern kämpfen. Diese Beschränkung hat überdies den Vorteil, dass dadurch das Büchlein systematischer wird.

Man könnte einwenden, dass die reinen Figurenendspiele in der Praxis selten vorkommen. Das ist aber belanglos. Ein Schachbuch ist kein Kochbuch mit Rezepten für billige Siege; es sollte vor allem die Grundlagen und Elemente des königlichen Spiels erforschen. Dabei ist das Wichtigste, die verborgenen Eigenschaften der Figuren zu erforschen und zu entschleiern. Damit erlernt der Leser auch für sein praktisches Spiel viel mehr als durch das Studium unwesentlicher Einzelheiten.

Das Buch enthält außerdem Kurzpartien, die die aufgeschlüsselten Kombinationen enthalten. Das macht das Büchlein besonders lehrreich.

László Orbán

# Abkürzungen

–	zieht, geht nach
×	schlägt, nimmt
:	schlägt, nimmt
e. p.	en passant (Schlagen im Vorübergehen)
!!	ausgezeichneter Zug
+	Schach
(+)	aufgedecktes Schach
++	Doppelschach
#	Matt
(#)	aufgedecktes Matt
##	Doppelmatt
=	Remis, Gleichstand
0–0	kurze Rochade
0–0–0	lange Rochade
!	starker Zug
?	schwacher Zug
??	grober Fehler
!?	zweischneidiger Zug
?!	zweifelhafter Zug
~	beliebiger Zug
...	fehlender Zug

Der „e-Weg“ ist mit dem französischen bzw. ungarischen Buchstaben „é“ statt des üblichen „e“ gezeichnet, damit beim Nachspielen der Partien „c“ und „e“ nicht verwechselt werden.

# Einführung

„Sehen, Versehen, Berechnen,  
zu rechter Zeit wagen,  
hier verlieren,  
um dort mit mehrerem Gewinn  
weiter zu kommen,  
das ist die Sache.“

Friedrich Maximilian Klinger

Will jemand seine Spielstärke heben, dann muss er sich vor allem das Schmieden von zweckmäßigen Plänen aneignen. – Wie erlernt man das? – Am besten ist es, wenn man die Entstehung ganz einfacher Pläne beobachtet. Die treffendsten Beispiele liefert uns der Kampf der Figuren im Endspiel. Von sämtlichem störenden und nebensächlichen Beiwerk bereinigt, sieht der Lernende alles, was auch im Mittelspiel und in der Eröffnung vorkommt. Je weniger Steine auf dem Brett sind, umso übersichtlicher und leichter verständlich ist das Beispiel.

Um unsere Aufgabe zu vereinfachen, begrenzen wir den Lehrstoff und das Anschauungsmaterial auf das reine Figurenendspiel ohne Bauern. Man muss ja wissen, wie die Figuren auf dem Schachbrett wirken und zusammenspielen. Es gibt nichts Wichtigeres, als die Leistungsfähigkeit und die verborgenen Eigenschaften der Figuren zu ergründen.

Es reicht freilich nicht, einen guten Plan auszuklügeln. Ebenso wichtig ist die erfolgreiche Durchführung. – Wie können wir einen Plan verwirklichen? Indem wir den Vorsatz in die Tat umsetzen? – Es kommt vor allem darauf an,

dass wir nicht in den eigenen Gedanken verliebt sind, blindlings spielen, sondern wacker die Züge des Gegners prüfen und seine Bestrebungen vereiteln. Es ist ratsam, sich nach jedem Zuge des Partners drei Fragen zu stellen:

- 1) Ist etwas angegriffen oder bedroht?
- 2) Was will der Gegner mit diesem Zug?
- 3) Hat er einen Fehler gemacht?

In diesem letzten Falle nützen wir die Blöße des gegnerischen Zuges erbarmungslos aus. Es kommt dann zu sogenannten Überfällen, zu unerwarteten Wendungen und überraschenden Opfern, die den Kampf meistens mit einem Hieb entscheiden.

## 1. Das Arsenal des Schachspiels – Kombinationen

Man schmiedet Waffen, und sie werden im Arsenal aufbewahrt. Das königliche Spiel verfügt auch über eine Unmenge von Waffen: das sind die Vielfalt der geistreichen Züge, unerwartete Opfer, vernichtende Doppelangriffe und geschickte Kniffe, womit man gewinnen und den Gegner auf die Knie zwingen kann. Diese überraschenden und gewaltigen Wendungen sind die Kombinationen.

Die Kombination ist das Ergreifen einer Gelegenheit mittels Zwangsmaßnahmen. Alle Kombinationen sind entweder auf Schlagen (Tausch und Opfer) oder auf Drohung aufgebaut. Das Ergebnis der Kombination ist immer ein Vorteil (z. B. Matt, Remis in verzweifelter Lage, Figurengewinn, bessere Stellung usw.). Die Kombination ist der Sieg des Geistes über die Materie.

Die Kombination ist das Schönste, was es im Schachspiel gibt. Hier öffnet sich dem Lernenden die geheimnisvolle Schatzkammer der menschlichen Erfindungsgabe; eine wahre Magie, die den Staunenden in ihren Bann zieht. Und wie einfach sind diese Zauberkünste, wenn man sie zerlegt! Ein Kind kann sie auch erlernen.

## 2. Matt-, Remis- und Raubkombinationen

Zum normalen Werdegang jedes Schachspielers gehört, dass er nach der „Schäfermatt-Periode“ materielle Vorteile anstrebt. „Materie“ ist ein anderer Ausdruck für Steine. Ebenso meinen wir unter „Zeit“ die Züge, und oft werden Felder als „Raum“ bezeichnet.

In Raubkombinationen geht es um die Erbeutung feindlicher Steine; sie werden auch Eroberungs-Kombinationen genannt. Schwieriger sind die Kombinationen, deren Zweck Zeitgewinn (Tempogewinn) oder Raumgewinn (Eroberung eines wichtigen Feldes oder einer Linie) ist. „Es gibt im Grunde genommen zwei Typen der Raubkombinationen. Der Spieler versucht:

- 1) entweder zwei Steine auf einmal anzugreifen, in der Hoffnung einen davon zu erbeuten,
- 2) oder einen Stein öfter anzugreifen, als er verteidigt werden kann.

Der zweite Typ der Kombination hat nur dann einen Sinn, wenn der Angriff gegen einen Stein gerichtet ist, der an seinem Platz gebunden ist – entweder weil er einen anderen Stein bewachen muss oder weil er gefesselt ist, sodass

sein Wegzug eine wertvollere Figur preisgeben würde“ (Dr. Eduard Lasker).

### 3. Harmlose und zwingende Züge

Mit gemütlichen Entwicklungszügen, die gar nichts bedrohen, können wir dem Gegner keine Schwierigkeiten bereiten. Ebenso führt die passive Verteidigung im besten Falle zum Remis. Bemühen wir uns also, mit jedem Zug einen Angriff zu verbinden, ein Übel für den Feind vorzubereiten und ihn mit einem Unheil zu drohen.

Demnach unterscheiden wir zwischen harmlosen und zwingenden Zügen. Harmlos sind jene Züge, die den Partner überhaupt nicht stören und ihm Freiheit in der Wahl der Erwidierungen gestatten. Unser Gegner wird jedoch nicht so gutmütig sein. Er wird gewiss etwas Unangenehmes ausklügeln, und bald stecken wir in großen Schwierigkeiten. Es ist immer besser, den Gegner ständig zu belästigen, als sich selbst von ihm peinigen zu lassen.

Das Schach ist ein Kampfspiel. Wer friedlich, mit Zartgefühl kämpft, der muss unterliegen. Man soll daher zwingende Züge ausführen, die dem Feind nur wenig Spielraum überlassen. Er ist dann zu Zwangszügen genötigt, die häufig ungünstig sind. Das Ideal sind solche Züge, die dem Gegner nur eine Antwort gestatten. Es reicht auch schon, dass ihm nur wenige Erwidierungen zur Wahl übrig bleiben.

Es gibt vier Arten von zwingenden Zügen:

1. das Schlagen eines Steines,
2. den Angriff (darunter das Schachgebot),
3. die Drohung (am gewaltigsten ist die Mattdrohung) und
4. die Bauernumwandlung.



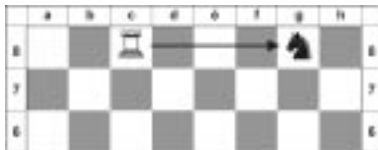
## 4. Das Schlagen als Nötigung

Durch Schlagen wird das feindliche Heer geschwächt. Das Schlagen ist ein Vorteil. Oft bringt der Gewinn eines einzigen Bauern den Sieg. Der Verlust einer Figur führt fast immer zur Niederlage. Folglich kann man nicht untätig zuschauen, wie der Feind einen Stein ohne Gegenwert erbeutet.

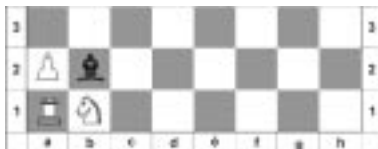
Im Schach gibt es keine Regel ohne Ausnahme. Der Anfänger nimmt kritiklos alles, was geschlagen werden kann. Doch ist es ratsam, vorher genau anzuschauen, ob man statt des Schlagens einen besseren Zug findet. Es kommt nämlich oft vor, dass das Schlagen ungünstig ist.

## 5. Der Angriffszug

Der Angriff ist ein Zug, mit dem man einen feindlichen Stein zu schlagen droht. Weiß hat in Diagr. 1 seinen Turm in die achte Reihe gezogen und greift den schwarzen Springer an. Der Springer kann im nächsten Zug geschlagen werden, wenn Schwarz nicht etwas dagegen unternimmt. Das ist ein Angriff durch einen einfachen Zug.



1  
Angriff durch einen  
einfachen Zug



2  
Angriff durch Schlagen

Auch das Schlagen kann mit einem weiteren Angriff verbunden sein. In Diagr. 2 hat der schwarze Läufer einen Bauern geschlagen und greift überdies gleichzeitig auch noch den weißen Turm an.

Der Angriff kann sowohl mit einem einfachen Zug wie auch durch Schlagen erfolgen (z. B. nach einem Abtausch). Der Angriff ist das Vorspiel zum Schlagen. Da keiner die Schwächung seiner Armee zulassen darf, muss der Angegriffene einen Gegenzug machen – ob es ihm passt oder nicht. Er ist also genötigt, etwas zu tun, was er vielleicht ohne den Angriff nicht tun würde. Der Angriff löst eine Gegenmaßnahme aus, die erzwungen ist.

Der Angriff ist eine wirksame Waffe. Er ist umso zwingender, je wertvoller die angegriffene Figur ist. Durchaus zwingend ist ein Schachgebot. Der König ist der Höchste im Spiel. Das Schach muss den Spielregeln zufolge im unmittelbar darauf folgenden Zug abgewehrt werden. Man kann sich oft aus einer peinlichen Lage durch den Angriff gegen den feindlichen König retten (Diagr. 3).



3  
Das rettende Schach

Der schwarze Springer griff beide Türme an. Zum Glück kann ein Turm mit gleichzeitigem Schach flüchten: Tf5–g5+. Schwarz muss das Schach abwenden. Weiß hat

mit seinem Gegenangriff Zeit gewonnen und kann auch den anderen Turm in Sicherheit bringen.



4

Der Gegenangriff

Ein Angriff gegen die Dame ist auch sehr wirksam. In Diagr. 4 braucht Weiß nicht um seinen Turm zu bangen (zumindest einen Zug lang), falls er mit Lf4–é5 die Dame angreift. Schwarz muss sich dann vorerst um seine Dame sorgen und kommt nicht zum Schlagen des weißen Turmes.

## 6. Die Drohung

Man kann nur angegriffene feindliche Steine schlagen. Ist ein Stein nicht angegriffen, dann kann er nicht geschlagen werden. Man muss also vorerst einen Stein angreifen, um ihn schlagen zu können. Der Angriff ist die Vorbereitung zum Schlagen.

Falls wir unseren Film um noch einen Zug zurückdrehen, so kommen wir zu der Drohung. Die Drohung ist die Vorbe-

reitung eines Angriffs. Die Drohung selbst ist ein stiller Zug, der noch nicht angreift, nur einem Angriff vorangeht. Die gewaltigste Drohung ist die Mattdrohung. „Die Drohung ist die Vorbereitung eines Übels, das dem Gegner zugefügt werden soll“ (Dr. Erwin Voellmy).

## 7. Die Bauernumwandlung

Zu den zwingenden Zügen gehört auch die Umwandlung eines Bauern. Die Verwandlung ist in ihrer Wirkung dem Damengewinn gleichgestellt, weil ja auf dem Brett eine neue Dame erscheint. Je mehr sich der Bauer dem Umwandlungsfeld nähert, desto stärker wachsen die Sorgen des Gegners.

Ein knapp vor der Umwandlung stehender Bauer kann mitunter stärker als die Dame sein, weil er die Fähigkeit besitzt, sich außer in die Dame auch in einen Springer, Turm oder Läufer zu verwandeln. Man kann weder das Schlagen noch die Drohung immer verwirklichen, da dies der Gegner verhindert und abwehrt. Aber selbst abgewendete Angriffe und vereitelte Drohungen haben ihre Schuldigkeit getan: Der Gegner verliert mindestens Zeit und muss einen Zug machen, den er sonst nicht gemacht hätte. Er ist also an der Verwirklichung seiner Pläne und an der Durchführung seiner Absichten gehindert.

Angriff und Drohung zwingen oft zu Maßnahmen, die die Stellung verderben oder verschlechtern. Machen Sie also zwingende Züge, die dem Gegner nur wenig Spielraum und geringe Auswahl belassen!

# Die Übermacht

„Die wichtigste Aufgabe im Endspiel besteht darin, ein materielles oder positionelles Übergewicht geltend zu machen. Deshalb ist es notwendig zu zeigen, wie man einen Vorteil in den verschiedenen Endspieltypen verwerten kann, was Endspiele gemeinsam haben und worin sie sich unterscheiden“ (Jurij Awerbach).

Materieller Vorteil = stärkere Kräfte

Positioneller Vorteil = bessere Stellung

Die meisten Endspiele in diesem Buch enthalten keine Bauern. Nur in wenigen Studien sind Bauern vorhanden, die aber am Kampf nicht teilnehmen. Wir können deswegen die Bauern außer Acht lassen. Dies erlaubt die Anwendung einer sehr einfachen Bewertung. Die schwächsten Figuren sind der Springer und der Läufer. Wir wählen also eine Leichtfigur als Einheit:

## Durchschnittswerte der Schwerfiguren

Dame = 3 Leichtfiguren

Turm = 1½ Leichtfiguren

Dame = 2 Türme

Der Vorteil eines Turmes oder zweier Leichtfiguren sichert den Sieg. Der Turm oder zwei Leichtfiguren können mit Hilfe des eigenen Königs matt setzen. Ist diese Übermacht vorhanden, dann gewinnt der Stärkere. Ist die Übermacht geringer, dann muss sie vergrößert werden. (Die Kraft des Königs im Endspiel erreicht häufig die Turmstärke.)

## 1. Ein brutaler Sieg (Dame gegen Läufer)

Der Unterschied zwischen der Kraft der Dame und der des Läufers beträgt zwei Leichtfiguren. Die Dame ist dreimal so stark wie der Läufer. Der Läufer spielt im folgenden Endspiel eine derart klägliche Rolle, als ob er überhaupt nicht auf dem Brett anwesend wäre. Der Läufer ist nicht einmal imstande, den Untergang seines Königs zu verzögern.

Weiß zog gerade 1. Db3–b5! und hat den Läufer gefesselt (Diagr. 5). Schwarz kann daher nur den König ziehen.

1. ...

1. **Ké5–d6**

2. **Ké3–d4**

2. ...



5  
Ein Lehrendspiel  
von Johann Berger  
(1889)

Nun muss der Läufer flüchten, da er zweimal angegriffen, aber nur einmal verteidigt ist.

2. ...

2. **Ld5–é6**

3. **Db5–b6+**

3. **Kd6–é7!**

Am besten. Falls 3. ... Kd6–d7, dann müsste sich nach 4. Kd4–é5 der Läufer von seinem Herrscher trennen.

**4. Kd4–é5**

**4. Lé6–f7**

Wenn 4. ... Lé6–d7, so folgt 5. Db6–b7 mit erneuter Fesselung.

**5. Db6–d6+**

**5. Ké7–é8**

**6. Ké5–f6**

**6. Lf7–g6!**

**7. Dd6–é7#**

Nicht 6. Kf6×Lg6?? Patt.

## 2. Einige Racheschachs (Dame gegen Springer)

Der Springer ist gewissermaßen ein Gegenspieler der Dame, doch kann er die Zurückdrängung seines Gebiets auch nicht verhindern. Er ist aber wenigstens in der Lage, den Todeskampf um einige Züge zu verlängern. Vorerst werden König und Springer an den Rand getrieben, dann wird der Springer gezwungen, sich von seinem Herrscher abzusondern, und schließlich wird entweder der Springer erobert oder der König matt gesetzt (Diagr. 6).

**1. Kb2–c3**

**1. Sd6–é4+**

**2. Kc3–d3**

**2. Sé4–c5+**

**3. Kd3–é3**

**3. Sc5–é6!**



6  
Stellung aus einem  
Endspiel von Johann  
Berger (1889)

Die schwarzen Figuren dürfen sich nicht voneinander trennen, da die Dame den Springer leicht abdrängen und zur Strecke bringen kann, z. B. 3. ... Sc5–a4?; 4. Db1–b3+! oder 3. ... Sc5–a6?; 4. Db1–b7+! mit Erbeutung des Springers. Auch 3. ... Sc5–d7? würde die Aufgabe des Anziehenden erleichtern wegen 4. Db1–b5+!; Kd5–d6 usw. Also versucht Schwarz in der Mitte zu bleiben, solange es nur geht.

4. Db1–f5+

4. Kd5–d6

5. Ké3–é4

5. Sé6–c5+

6. Ké4–d4

6. Sc5–é6+

Die Racheschachs sind wohl das Einzige, was der Springer ausrichten kann.

7. Kd4–c4

7. Sé6–c7

Nach 7. ... Sé6–g7?; 8. Df5–f8+! verlöre Schwarz den Springer.

8. Df5–c5+

8. Kd6–d7

9. Dc5–b6!

9. ...



Die Dame verhindert die Rückkehr des Königs in die 6. Reihe.

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 9. ...      | 9. Sc7-é6   |
| 10. Kc4-d5  | 10. Sé6-c7+ |
| 11. Kd5-é5  | 11. Sc7-é8  |
| 12. Db6-é6+ | 12. Kd7-d8  |
| 13. Dé6-f7  | 13. Sé8-c7  |
| 14. Ké5-d6  | 14. ...     |

Es droht 15. Df7-d7#. 14. ... Sc7-é8+? geht nicht wegen 15. Kd6-c6! mit Springerfang oder Matt.

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 14. ...     | 14. Sc7-b5+ |
| 15. Kd6-c6! | 15. ...     |

Nun droht auch 16. Df7-f8#, und der Springer wird immer weiter von seinem König gedrängt, bis er erobert werden kann.

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 15. ...     | 15. Sb5-d4+ |
| 16. Kc6-c5! | 16. ...     |

Es ist aus. Der Springer hat nur zwei Felder, wo er nicht sofort geschlagen werden kann:

- |             |                |
|-------------|----------------|
| 16. ...     | 16. Sd4-é2(c2) |
| 17. Kc5-d6! | 17. ...        |

Und Matt im nächsten Zug.

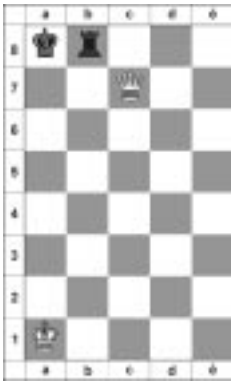
### 3. Eine harte Nuss (Dame gegen Turm)

Die Dame entfaltet ungefähr die Kraft von zwei Türmen. Sie ist also doppelt so stark wie ein Turm. Die Dame kämpft gegen den Turm mit der indirekten Übermacht eines Turmes.

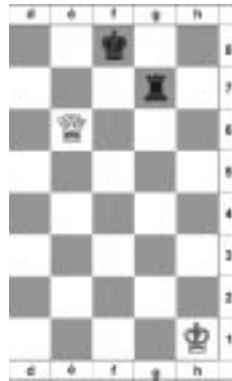
Turm und König können den einsamen König matt setzen. Die Übermacht eines Turmes reicht unter Umständen auch zum Matt.

## a) Die Remisstellungen

Diagr. 7 zeigt die Remisstellung von Johann Berger (1898).



7



8

Schwarz am Zug erzwingt Remis

1. ...

Der schwarze König steht im Patt. Weiß darf also den dreisten Turm nicht schlagen.

2. **Ka1–a2**

Hartnäckig verfolgt der Turm den feindlichen König.

3. **Ka2–a3**

4. **Ka3–a4**

5. **Ka4–a5**

6. **Ka5–a6**

7. **Dc7×Tb6 Patt**

1. **Tb8–b1+!!**

2. **Tb1–b2+!!**

3. **Tb2–b3+**

4. **Tb3–b4+**

5. **Tb4–b5+**

6. **Tb5–b6+!!**

oder 7. **Ka6×Tb6 Patt.**

Schlägt Weiß den Turm nicht, dann erzwingt Schwarz Remis durch Dauerschach 7. Ka6–a5, Tb6–b5+ usw.

Die zweite wichtige Remisstellung (Diagr. 8) stammt von dem Modeneser Rechtsgelehrten und Geistlichen Lorenzo Domenico Ponziani (1769).

Das Remis beruht auf dem Umstand, dass der Turm ständig Schach bietet. Der weiße König darf den *é*-Weg hinter seiner Dame nicht betreten wegen der Fesselung mit dem Turm auf *é7*, die den ungünstigen Abtausch Dame gegen Turm erzwingt.

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| 1. ...           | 1. <b>Tg7–h7+</b> |
| 2. <b>Kh1–g2</b> | 2. <b>Th7–g7+</b> |
| 3. <b>Kg2–f3</b> | 3. <b>Tg7–f7+</b> |
| 4. <b>Kf3–g4</b> | 4. <b>Tf7–g7+</b> |
| 5. <b>Kg4–f5</b> | 5. <b>Tg7–f7+</b> |
| 6. <b>Kf5–g6</b> | 6. <b>Tf7–g7+</b> |

Nun würde sich nach 7. **Kg6–f6?** der unangenehme Spieß 7. ... **Tg7–g6+!**; 8. **Kf6×Tg6** Patt ergeben.

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| 7. <b>Tg7–g6+!</b> | 7. <b>Tg7–h7+!!</b> |
|--------------------|---------------------|

Der lästige Turm darf wegen des Patts nicht geschlagen werden.

- |                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| 8. <b>Kh6–g6</b>       | 8. <b>Th7–h6+!!</b> |
| 9. <b>Kg6×Th6</b> Patt |                     |

Es ist nichts zu machen: 9. **Kg6–f5**, **Th6×Dé6**; 10. **Kf5×Té6=**.

## b) Ungünstige Randstellungen

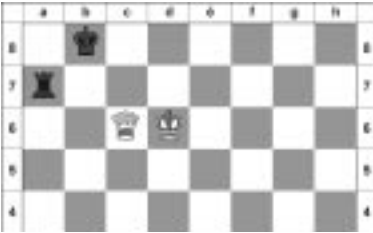
Ist der schwächere König an den Rand gedrängt, dann kann die Dame trotz des Turmes oft matt setzen.

In Diagr. 9 würde Schwarz am Zug 1. ... **Ta7–a6!**; 2. **Dc6×Ta6** Patt spielen, aber Weiß am Zug gewinnt:

- |                    |                  |
|--------------------|------------------|
| 1. <b>Dc6–é8+!</b> | 1. <b>Kb8–b7</b> |
| 2. <b>Dé8–d7+!</b> | 2. <b>Kb7–b8</b> |

Selbstverständlich nicht 2. ... **Kb7–a8??**; 3. **Dd7–c8#**.

- |                    |                  |
|--------------------|------------------|
| 3. <b>Dd7–d8+</b>  | 3. <b>Kb8–b7</b> |
| 4. <b>Dd8–c7+!</b> | 4. <b>Kb7–a6</b> |
| 5. <b>Dc7–c6+</b>  | 5. <b>Ka6–a5</b> |
| 6. <b>Kd6–c5!</b>  | 6. ...           |



9  
Eine Mattführung

Es droht 7. Dc6–b5#. Das Opfer 6. Ta7–c7 kann das Matt nur um einige Züge aufschieben: 7. Dc6×Tc7+, Ka5–a4; 8. Dc7–b7, Ka4–a3; 9. Db7–b1, Ka3–a4; 10. Db1–a2#.

### c) König auf der vorletzten Reihe

Befindet sich der schwächere König auf der vorletzten Reihe, dann ist die Aufgabe der Damenpartei schwieriger als gegen den König am Rand. Die Dame ist dann bestrebt, mit Doppelangriffen den Turm aufzugabeln und zu erbeuten (Diagr. 10):



10  
Aus einem Endspiel  
von André Chéron  
(1956)

Weiß zog gerade 1. Dc1–c5! Es ist klar, dass der schwarze König mit jedem Zug seine Stellung verschlechtern würde, da er entweder auf e8 oder g8 an den Rand ziehen oder sich auf g7 der Ecke nähern würde. Falsch ist auch 1. ... Td7–d8?;

2. Dc4–c7+, Kf7–é8; 3. Kf5–é6!, und wegen des auf é7 oder f7 drohenden Matts kann Schwarz noch eine letzte Ausflucht versuchen: 3. ... Td8–d6+!; 4. Ké6×Td6 (nicht 4. Dc7×Td6?? Patt).

Nach 1. ... Td7–b7?; 2. Dc5–d5+! und nach 1. ... Td7–d3; 2. Dc5–c4+ verlöre er den Turm.

### 1. Spiel

1. ...

1. Td7–d2

2. Dc5–c4+!

2. Kf7–é8!

Auf jeden anderen Zug geht der Turm verloren: 2. ... Kf7–g7?; 3. Dc4–c3+. Oder 2. ... Kf7–é7(f8)?; Dc4–b4+ nebst D×T.

3. Kf5–é6

3. ...

Der König darf sich diesen Zug erlauben, weil die Dame das Schachgebot des Turmes auf é2 verbietet. Weiß droht nun mit 4. Dc4–c8+, Td2–d8; 5. Dc8–c7! zu gewinnen.

3. ...

3. Ké8–d8

Freilich nicht 3. ... Ké8–f8?; 4. Dc4–f4+ und 5. Df4×Td2.

4. Dc4–b5!

4. ...

Die Dame droht mit Matt auf b8. Der Turm darf den d-Weg nicht verlassen wegen 5. Db5–d7#.

4. ...

4. Kd8–c8

5. Db5–c5+

5. Kc8–d8

6. Dc5–a5+

nebst Turmgewinn.

### 2. Spiel

1. ...

1. Td7–d1

2. Dc5–c4+!

2. Kf7–é7!