

Dufresne  
Schachspiel

Kleines

190.

# Lehrbuch des Schachspiels.

Von

Jean Dufresne.

Achte verbesserte Auflage.

Herausgegeben

von

Jacques Mieses

*H. Kerschig*

---

Leipzig

Druck und Verlag von Philipp Reclam jun.



130771

Alle Rechte vorbehalten.

D 146510

## Vorrede zur sechsten Auflage.

In dem vorliegenden Werke, das für Anfänger und geübtere Spieler bestimmt ist, habe ich die Elemente des Schachspiels sehr ausführlich behandelt. Dann folgt eine gedrängte Darstellung der Theorie der Eröffnungen, deren jede von ihr angehörenden Partien begleitet ist. Letztere enthalten zahlreiche im Text befindliche Erläuterungen, und die wichtigsten Stellungen sind bildlich dargestellt. Diese ganze Art der formellen Behandlung, welche jetzt allgemein üblich ist, habe ich zuerst im Jahre 1857, als ich gemeinschaftlich mit Adolph Anderssen die Berliner Schachzeitung redigirte, eingeführt, um den Gegenstand lebendiger zu machen.

In Bezug auf die Meister, deren Partien in diesem Buche abgedruckt sind, erlaube ich mir folgende Voraussetzung zu machen.

Der Name Adolph Anderssens (geb. in Breslau am 6. Juli 1818, gest. am 14. März 1879), wird mit unvergänglichem Ruhme als der der bedeutendsten Schachpersönlichkeit des neunzehnten Jahrhunderts zu allen Zeiten gefeiert werden. Obwohl er nur einzelne Abhandlungen, kein größeres Werk verfaßt hat, ist doch durch seine lebendige Lehre die Theorie des modernen Schachspiels wesentlich verbessert und umgestaltet worden. Gleich den Philosophen des Alterthums war er stets von Lernbegierigen, ihn verehrenden Jüngern umgeben, die in Gemeinschaft mit ihm die Eröffnungen untersuchten und im Kampfe gegen ihn zur Meisterschaft sich ausbildeten. Er erwarb sich Weltruf und Ehre dem deutschen Namen, indem er im Schachturnier zu London 1851, dem ersten, das überhaupt veranstaltet wurde, den ersten Siegespreis errang. Im Jahre 1858 unterlag er im Wettkampfe zu Paris gegen den jugendlichen amerikanischen Schachheros Paul Morphy (geb. 1837, gest. 1884 in Neworleans), der alle europäischen Vorkämpfer besiegte hatte. Allein die Zahl der zwischen beiden gespielten Wettpartien (unter 11 gewann M. 7, A. 2 und 2 blieben unentschieden) war zu gering, als daß das Resultat den



Maßstab ihrer Spielfärke bilden dürfte. Auch hat der unübertreffliche Paul Morphy unserem Anderssen die mehrfach gesuchte Gelegenheit eines zweiten Zusammentreffens niemals gewährt. Im zweiten Londoner Schachturnier 1862 gewann Anderssen abermals den ersten Preis. Größere und geringere Siegeserfolge sind ihm bis an sein Lebensende in verschiedenen Wettkämpfen zu teil geworden. Schließlich waren leidende Gesundheit und vorgerückte Jahre wohl im Stande, seine Aufmerksamkeit und Ausdauer abzuschwächen. Aber die Schönheit, der Glanz und die Originalität der Spielweise blieben bis zum letzten Auftreten unverändert. — Anderssen war Professor am Friedrichsgymnasium und Ehrendoktor der Universität Breslau. Ein Gelehrter im strengsten Sinne des Wortes, der nur die Erforschung wissenschaftlicher Wahrheit auf dem Gebiet der Philosophie und Mathematik im Auge hatte, bekannte er sich als entschiedenen Gegner Hegels, über den er dasselbe Urtheil wie Schopenhauer fällte. Obwohl er ein wenig aufbrausend und heftig war, erwarben ihm doch die trefflichen Eigenschaften seines Charakters, unbedingte Wahrheitsliebe, großmüthige und wohlwollende Gesinnung, verbunden mit lakonischem Humor, die Herzen aller Gelehrten und Schachfreunde, mit denen er verkehrte. Wer diesen hochbegabten Mann, dessen Seelengüte auf seinen Gesichtszügen sich wieder spiegelte, näher kannte, wird sein Bild niemals vergessen!

Unter seinen lebenden gleichalterigen Gegnern ist nur noch der frühere Gesandte des deutschen Reichs Herr von Heydebrand und der Laasa zu nennen, der größte Schachtheoretiker des neunzehnten Jahrhunderts, der berühmte Herausgeber des klassischen von Bilguerschen Handbuchs, der jetzt in Wiesbaden seinen Wohnsitz hat. B. Horwitz aus Hamburg, dessen Endspiele die besten modernen Leistungen auf diesem Gebiete sind, ist in London 1883, ebenso D. Harrwitz, der sich im Kampfe gegen P. Morphy ausgezeichnet hat, in Bozen 1884 verstorben. Auch dürfen hier die Namen der wirklichen deutschen Meister Hausteiu, Dr. Bledow, von Bilguer, Karl Mayer nicht unerwähnt bleiben, welche vor dem ersten Londoner Turnier als die „Berliner Pleiaden“ gefeiert wurden.

Als ältesten lebenden Schüler Anderssens darf ich wohl

mich selbst bezeichnen, da ich vor seiner Reise zum Weltturnier in London sein Berliner Hauptgegnere war. Auch in späteren Jahren saßen wir oft am Schachbrett einander gegenüber — wir haben etwa 200 Partien im ganzen gespielt — zuletzt 1868 im Hause des Bankier S. Marx in Berlin in Gegenwart Zukertorts und anderer Schachfreunde. Mein nächster Altersgenosse ist Dr. Max Lange, bekannter Meister und Verfasser verbreiteter Schachwerke.

Eine zweite Generation unter Anderssens Auspicien bildeten die Herren B. Suble, G. R. Neumann, Ph. Hirschfeld und E. Schallopp. Von diesen kämpft der letztere auf den 64 Feldern rüstig weiter und hat in vielen neueren deutschen und fremdländischen Turnieren Lorbeeren geerntet. Ph. Hirschfeld wohnt jetzt in Berlin, hat seine Spielstärke bewahrt, beteiligt sich jedoch an Wettkämpfen nicht. Berthold Suble ist aus der Reihe der Schachspieler spurlos verschwunden und G. R. Neumann 1884 in Schlesien gestorben. Die letzten Schüler Anderssens waren J. S. Zukertort, geb. in Lublin 1842, erster Sieger im Pariser Weltturnier 1878, ebenso im Londoner 1883, leider nur zu frühzeitig in London 1888 gestorben, und der hochbegabte Fritz Neumann.

Ein dauernder Gegner Anderssens war Louis Paulsen aus Nassengrund in Lippe-Dehmold. Im Gegensatz zu Anderssen, dem Meister des Angriffs, war er der Meister der Verteidigung. Daß er jedoch auch vorzüglich anzugreifen verstand, erweisen mehrere in diesem Buche abgedruckte Partien. Leider ist auch dieser große deutsche Vorkämpfer am 18. August 1891 in seiner Vaterstadt gestorben. Im Jahr 1833 in Lippe-Dehmold als Sohn des Gutsbesizers Dr. Paulsen geboren, erlernte er das Schachspiel frühzeitig von seinem Vater. Wichtige kaufmännische Unternehmungen führten ihn 1854 nach den Vereinigten Staaten, in welchen er sich einige Jahre aufhielt. In dem ersten amerikanischen Meisterturnier zu Newyork errang er 1857 den zweiten Siegespreis; der erste fiel dem genialen Paul Morphy zu. — Nach Europa zurückgekehrt, beschäftigte er sich gemeinschaftlich mit seinem Bruder Wilfried, dem ebenfalls rühmlichst bekannten deutschen Meister, jedoch nur in Museun-

den, mit der Untersuchung der Spieleröffnungen und bereicherte die wichtigsten, wie das Evansgambit, die Königs-gambitte, das Lopezspiel, die französische und sizilianische Partie durch neue vortreffliche Formen des Angriffs, namentlich aber der Verteidigung, welche jetzt Gemeingut aller Kenner des Schachspiels geworden sind.

Im Bristoler Turnier 1861 gewann er den ersten Preis, ebenso im zweiten Londoner 1862 den zweiten, während Anderssen den ersten erhielt. Ein Match zwischen beiden Meistern blieb unentschieden. Erste Preise errang ersterer in Hamburg 1867, und im großen Leipziger Turnier 1877, an dem sich auch Anderssen, Englisch, Schallopp, Winawer, Zukertort beteiligten. Gegen Anderssen gewann er einen daran schließenden Match mit 5 gegen 3 Gewinnpartien. Dies war sein größter Triumph.

In gleicher Linie neben der deutschen steht die österreichische Schachschule. Die größten ihrer älteren Meister waren die Ungarn Szen, ein vorzüglicher Endspieler, der im ersten Londoner Weltturnier im Kampfe gegen Anderssen hervorragte, und Löwenthal, Sekretär des Londoner St. Georg Clubb, rühmlicher Gegner P. Morphy's. An diese schloß sich mein Freund Ernst Falkbeer (gest. 1888 in Wien), mit dem ich während seines Aufenthalts in Berlin 1853 vielfach zu spielen Gelegenheit hatte; ferner Ignaz Kolisch, erster Sieger des Pariser Schachturniers von 1867 (gest. 1889 in Wien) und endlich der ruhmvolle Meister Wilhelm Steinitz (geb. 1837 in Prag), seit einer Reihe von Jahren in Newyork ansässig, der, bis jetzt unbesiegt, den Ehrenplatz auf dem Weltschachthron einnimmt. — In der österreichischen Hauptstadt unter dem Protektorat des Barons Albert von Rothschild, dem Präsidenten der Wiener Schachgesellschaft, der selbst ein genialer Meister und unermüdlicher Förderer des edlen Spiels ist, hat sich ein reges Schachleben entfaltet.

Der größte englische Meister war im Jahre 1850 Howard Staunton, berühmter Schachweareforscher, der, von Anderssen im Londoner Turnier geschlagen, sich leider ohne genügenden Grund entmutigt, vom praktischen Spiel zurück-

zog, ferner Budle, der Verfasser der klassischen Kulturgeschichte; Cochrane und Popert. Die größten jetzt lebenden Meister sind Blackburne (geb. 1842), Bird (geb. 1830), Gunsberg (geb. 1854), Burn (geb. 1848) und Mason (geb. 1849).

Nach dem Tode des großen Philidor, dem wir die Erforschung der Theorie der Bauernführung verdanken, machte sich Charles Mahé de la Bourdonnais als mächtigster europäischer Meister geltend, der den genialen Engländer Makdonnell sen. in einem berühmten Match besiegte. — Die stärksten neueren französischen Meister sind de Riviere, Rosenthal und Clerc.

In Rußland nehmen den ersten Rang ein Simon Winawer in Warschau (geb. 1838), zweiter Sieger in den beiden großen Pariser Turnieren von 1867 und 1878, und Michael Tschigorin (geb. 1850 in St. Petersburg), der im amerikanischen Weltturnier 1889 den ersten Preis gemeinschaftlich mit Weiß errang. In zwei Matches (1889 und 1892) gegen Steinitz unterlag er, jedoch in rühmlichster Art. Ein Wettkampf zwischen ihm und Gunsberg blieb 1890 unentschieden. In zwei Korrespondenzpartien, die ich in dieses Buch aufgenommen habe, siegte er 1890 gegen Steinitz. Treffliche russische Meister sind auch Alapin, M. F. Schmidt, Usscharin und Schiffers.

Zu den amerikanischen Meistern kann man auch Wilhelm Steinitz zählen, da er seit einer Reihe von Jahren als amerikanischer Bürger in Newyork lebt. Der demnächst bedeutendste amerikanische Vorkämpfer Georg Henry Madenzie (geb. 1837), erster Sieger im Frankfurter Turnier 1887, ist leider 1891 gestorben. An ihn schließen sich Max Judd, Solmayo, Lipschütz, Delmar und Vasquez.

Um die Förderung des deutschen Schachspiels hat Hermann Zwanzig in Leipzig, der Generalsekretär des deutschen Schachbundes, durch pflichtgetreue, unermüdlige Thätigkeit in rühmlichster Art sich verdient gemacht.

Berlin, 2. Januar 1892.

Jean Dufresne.

## Vorrede zur siebenten Auflage.

Seit dem Erscheinen der sechsten Auflage des klassischen Dufresneschen Lehrbuches, die der leider inzwischen verstorbene Verfasser seinem Freunde S. Marx in Berlin gewidmet hatte, ist etwa ein Jahrzehnt vergangen, und zwar ein Jahrzehnt, das in den Annalen der Schachspielkunst als eines der ereignisvollsten und fruchtbarsten auf praktischem wie auf theoretischem Gebiete verzeichnet zu werden verdient. In zahlreichen Turnieren und Einzelwettkämpfen („Matchen“) haben seitdem die hervorragendsten Praktiker der Alten und Neuen Welt ihre Kräfte miteinander gemessen, und die natürliche Folge hiervon war, daß auch die Schachtheorie, vor allem die Eröffnungslehre eine wesentliche Bereicherung erfuhr. Mit Recht erschien es daher der Verlagsbuchhandlung jetzt an der Zeit, eine neue Bearbeitung des „Dufresneschen Lehrbuches“ vornehmen zu lassen. Mit dieser ehrenvollen Aufgabe betraut, habe ich mich im Prinzip von dem Gesichtspunkt leiten lassen, nur da Änderungen vorzunehmen, wo solche sich wirklich als notwendig erwiesen. Dies betrifft im wesentlichen den theoretischen Eröffnungsteil. Viele Varianten, die früher für gut und sicher galten, sind im Laufe der letzten Jahre über den Haufen geworfen worden; in zahlreichen Eröffnungen sind neue Wege für Angriff wie für Verteidigung entdeckt, oder die früheren wesentlich verstärkt und verbessert worden. Ferner habe ich es mir besonders angelegen sein lassen, solchen Eröffnungen, die heutzutage im Vordergrund des Interesses stehen, wie die spanische Partie, die Wiener Partie und die geschlossenen Partien, etwas mehr Raum zu gewähren, und zwar zum Teil auf Kosten anderer, jetzt mit Recht etwas aus der Mode gekommener Spielweisen. Was die Zahl und Auswahl der gebrachten Partien anbetrifft, so habe ich aus räumlichen Rücksichten eine kleine Reduktion eintreten lassen müssen; dafür verweise ich den Leser auf die gleichfalls in der Universal-Bibliothek erschienenen drei Bändchen von „Schachmeisterpartien,“ die eine Blumenlese der besten Partien der letzten fünfzehn Jahre enthalten.



Anschließend an den historischen Teil der Dufresneschen Vorrede gebe ich im nachstehenden eine kurze Übersicht der wichtigsten Schachereignisse der letzten Jahre.

Unter den Einzelwettkämpfen nimmt der im Jahre 1894 in Amerika zwischen Wilhelm Steinitz und Emanuel Lasker ausgefochtene ohne Zweifel das größte Interesse in Anspruch, weil der bis dahin unbefiegte Steinitz, der siebenundzwanzig Jahre hindurch unbestrittener Herrscher im Reiche der 64 Felder gewesen war, hier seine erste Niederlage erlitt. Lasker gewann 10 Partien, verlor 5 und machte 4 remis. Ein Revanchewettkampf zwischen denselben Meistern, der zwei Jahre später in Moskau zum Austrag kam, endete in noch eklatanterer Weise mit dem Siege des jugendlichen Schachhelden.

Zur Zeit dieses zweiten Wettkampfes dürfte der damals bereits sechzigjährige Altmeister wohl nicht mehr ganz auf seiner früheren Höhe gewesen sein, obwohl er noch im Jahre 1898 im Wiener Turnier den vierten Preis — nur hinter Dr. Tarrasch, Pillsbury und Janowski stehend — errang. Er ist inzwischen leider der Schwachwelt durch den Tod entrisfen worden. Andere schwere Verluste erlitt die Schwachwelt durch das Hinscheiden der hervorragenden Theoretiker Heydebrand von der Lasa und Dr. Max Lange, sowie des jugendlichen ungarischen Schachgenies Rudolf Charouset.

Ein gleichfalls sehr bemerkenswerter Wettkampf wurde im Jahre 1893 zu St. Petersburg zwischen dem deutschen Vorkämpfer Dr. Tarrasch und dem russischen Champion M. Tschigorin veranstaltet. Derselbe ist außergewöhnlich reich an schönen und tiefangelegten Partien und endete bei einem gegenseitigen Stande von neun Zählern als unentschieden. Größere Wettkämpfe fanden ferner statt:

1894 zu Nürnberg zwischen Dr. Tarrasch und Walbrodt. Resultat: Dr. Tarrasch siegte mit 7:0. Eine Partie wurde remis.

1895 zu Paris zwischen Janowski und Nieses. Resultat: unentschieden bei 6:6 und zwei Remisen.

1897 zu New York zwischen Pillsbury und Showalter. Resultat: Pillsbury gewann mit 10:8 bei drei Remisen.

1898 zu New York zwischen Janowski und Showalter. Resultat: Janowski gewann mit 7:2 bei vier Remisen.

Von internationalen Turnieren heben wir hervor:

Die drei Turniere zu Manchester 1890, zu Dresden 1892, zu Leipzig 1894, in denen Dr. Tarrasch jedesmal in glänzender Weise den ersten Preis erritt.

1895 fand ein großes internationales Turnier zu Hastings statt. Erster Sieger war Pillsbury, zweiter Tschigorin, dritter Lasker, vierter Tarrasch, fünfter Steinitz.

Leipzig, 1901.

J. Mieses.

## Vorrede zur achten Auflage.

Das in der Vorrede zur siebenten Auflage Gesagte gilt im vollsten Maße auch noch für die vorliegende Neubearbeitung des Dufresneschen Lehrbuches. Das Schachleben hat sich im letzten Jahrzehnt allenthalben in einer stark aufwärts steigenden Bewegung befunden, die ihren Höhepunkt noch keineswegs erreicht zu haben scheint. Es liegt auf der Hand, daß dabei auch die Kenntnis der Spieleröffnungen an Tiefe und Umfang zunehmen mußte, denn im Schach ist die Praxis die Mutter der Theorie. Das in reicher Fülle vorhandene neue Material vom didaktischen Standpunkte aus zu sichten und in den räumlich beschränkten Rahmen des Lehrbuches zu verarbeiten, war für mich keine leichte Aufgabe. Die Schwierigkeit bestand im wesentlichen darin, das Moderne und Aktuelle zu berücksichtigen, ohne dabei die Interessen des Anfängers zu vernachlässigen. Das vorliegende Werk will eben nur ein Lehrbuch und kein Handbuch sein, und erhebt daher keinen Anspruch auf Ausführlichkeit.

Den zahlreichen Schachfreunden, die mich in zuvorkommender Weise auf Druckfehler und Irrtümer in der vorigen Auflage aufmerksam gemacht haben, spreche ich hier meinen verbindlichsten Dank aus.

Nachstehend sind die bedeutendsten Schachereignisse der Jahre 1901 bis 1910 in aller Kürze zusammengestellt.

### A. Turniere.

1901. Internationales Turnier zu Monte Carlo. Erster Preisträger D. Janowski, zweiter Schlechter.

1902. Internationales Turnier zu Monte Carlo. Erster Preisträger G. Maroczzy, zweiter Pillsbury, dritter Janowski, vierter Teichmann.

1902. Internationales Turnier zu Hannover. Erster Preisträger Janowski, zweiter Pillsbury, dritter Atkins, vierter Mieses.

1903. Internationales Turnier zu Monte Carlo. Erster Preis Dr. Tartasch, zweiter Maroczzy, dritter Pillsbury.

1904. Internationales Turnier zu Cambridge Springs in Pennsylvanien. Erster Preis F. Marshall, zweiter und dritter geteilt zwischen Lasker und Janowski.

1905. Internationales Turnier zu Ostende. Erster Preis Maroczzy, zweiter und dritter geteilt zwischen Janowski und Dr. Tartasch.

1905. Internationales Turnier zu Barmen. Die beiden ersten Preise wurden zwischen Janowsky und Maroczzy geteilt. Dritter Preisträger war Marshall.

1906. Internationales Turnier zu Ostende. Erster Preisträger Schlechter, zweiter Maroczzy.

1906. Internationales Turnier zu Nürnberg. Erster Preisträger Marshall, zweiter Duras, dritter und vierter Preis geteilt zwischen Schlechter und Fleischmann.

1907. Turnier zu Wien. Erster Preis Mieses, zweiter Duras, dritter, vierter, fünfter geteilt zwischen Maroczzy, Tartalower und Vidmar.

1907. Gleichzeitig zwei Turniere zu Ostende. In dem einen gewann Dr. Tartasch den ersten, Schlechter den zweiten Preis; im anderen wurde der erste und zweite Preis zwischen Bernstein und Rubinstein, der dritte und vierte zwischen Mieses und Nienizowitsch geteilt.

1907. Internationales Turnier zu Karlsbad. Erster Preis Rubinstein, zweiter Maroczzy, dritter Leonhardt.

1908. Internationales Turnier zu Wien. Die drei ersten Preise errangen gemeinschaftlich Schlechter, Duras und Maroczzy, vierter Preisträger war Rubinstein.

1909. Internationales Turnier zu Petersburg. Die beiden ersten Preise fielen gemeinschaftlich an Lasker und Rubinstein, den dritten und vierten Preis teilten Duras und Spielmann.

### B. Einzelwettkämpfe.

Hier ist in erster Linie der im Jahre 1908 stattgefundenene Wettkampf um die Meisterschaft der Welt zwischen Lasker und Tarrasch zu erwähnen, aus dem ersterer mit 8:3 bei 5 Remisen als Sieger hervorging.

Nicht geringeres Interesse rief der Anfang 1910 in Wien und Berlin ausgefochtene Weltmeisterschaftsmatch zwischen Lasker und Schlechter hervor, der unentschieden blieb. Jeder der beiden Spieler gewann eine Partie, während acht Partien remis wurden. Es ist dies in Laskers bisher beispiellos glänzender Schachlaufbahn der erste Fall, daß er auf einen Gegner gestoßen ist, den er nicht besiegen konnte.

Andere bedeutende Matche waren:

1902. Schlechter—Janowski. Resultat: Schlechter 6, Janowski 1, remis 3.

1905. Janowski—Marshall. Resultat: Marshall 8, Janowski 5, remis 4.

1906. Marshall—Tarrasch. Resultat: Tarrasch 8, Marshall 1, remis 7.

1907. Lasker—Marshall. Resultat: Lasker 8, Marshall 0, remis 8.

1908. Marshall—Nieses. Resultat: Marshall 5, Nieses 4, remis 1.

1909. Nieses—Rubinstein. Resultat: Rubinstein 5, Nieses 3, remis 2.

1909. Capablanca—Marshall. Resultat: Capablanca 8, Marshall 1, remis 14.

Das letzte Jahrzehnt hat eine neue, an hochbegabten Spielern reiche Generation hervorgebracht, aus der wir hier nur die Namen Rubinstein, Duras, Vidmar, Bernstein, Capablanca, Spielmann und Leonhardt erwähnen wollen. Dagegen hat der Tod leider auch einige empfindliche Lücken in die Reihen der Meister gerissen. Im Jahre 1906 schied der Amerikaner Harry Nelson Pillsbury, eines der größten Schachgenies aller Zeiten, aus dem Leben, und im Jahre 1908 erlitt die Schachwelt durch das Hinscheiden des russischen Altmeisters Michael Tschigorin einen weiteren schmerzlichen Verlust. Die Partien dieser beiden Matadore werden in der Schachliteratur unvergeßlich bleiben.

Lehrbuch des Schachspiels.





# Erster Abschnitt.

---

## Erklärungen.

### I.

#### Schachbrett. Schachsteine.

Das im Orient entstandene Schach darf als das vollkommenste unter allen Brettspielen bezeichnet werden.

Das Zweischach, mit welchem sich dieses Buch beschäftigt, wird von zwei Personen gegeneinander auf einem Quadratsbrett gespielt, das in 64 abwechselnd weiß und schwarz (hell und dunkel) gefärbte Quadratsfelder geteilt ist.

Jedem steht eine Gruppe von 16 Schachsteinen zur Verfügung, die von der andern nur durch den Gegensatz der Farbe, meistens der weißen und schwarzen, unterschieden, im übrigen aus denselben Bestandteilen zusammengesetzt ist.

Diese Gruppen kann man als zwei Heere betrachten, die von den Spielern geleitet, einen Krieg gegeneinander führen.

Die eine pflegt man: „Weiß“ oder: „der Weiße“ oder: „die Weißen“, die andre: „Schwarz“ oder: „der Schwarze“ oder: „die Schwarzen“ zu nennen.

Die Spieler nehmen am Schachbrett Platz und legen es, einer allgemeinen Übereinkunft gemäß, so zurecht, daß das Eckfeld auf dem untern Rande rechts die weiße Farbe hat.

Jedes Heer besteht aus 8 Figuren und 8 Bauern.



Die Figuren sind



1. Ein König



2. Eine Dame  
ob. Königin



3. Zwei Thürme



4. Zwei Springer



5. Zwei Läufer



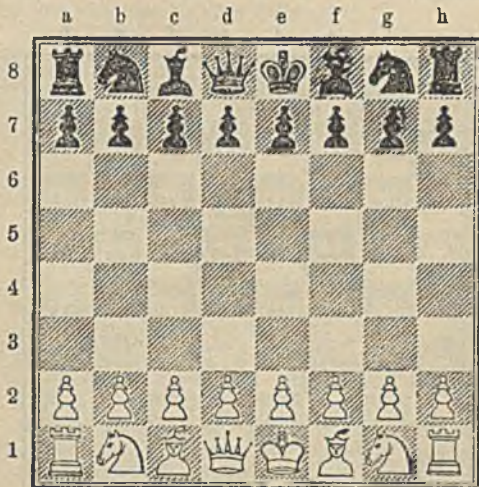
Da Thürme, Springer und Läufer zwiefach vorhanden sind, giebt es nur fünf dem Namen nach verschiedene Figuren, die sich auch in ihren Eigenschaften voneinander unterscheiden. Vorstehend ist die in deutschen Schachwerken übliche Gestalt der Steine, und zwar links für Weiß, rechts für Schwarz angegeben.

---

## II.

Aufstellung der Steine und Bezeichnung  
der Felder.

Ehe man zu spielen anfängt, wird durch Losen entschieden, wer das Spiel beginnt (eröffnet). Derselbe übernimmt die Leitung der Weißen. Jeder stellt dann sein Heer in folgender Weise auf:



Weiß.

Man sieht, daß beide Heere gleichmäßig geordnet sind. Der weiße König steht auf einem schwarzen, der schwarze König auf einem weißen Felde. Dagegen ist das Feld der weißen Dame weiß, das der schwarzen Dame schwarz.

Daßer das alte Wort: *regina regit colorem*. Die Bauern bilden einen Wall vor den Figuren und werden nach denjenigen benannt, vor denen sie stehen, z. B. Königsbauer, Dammbauer zc. Die Turmbauern nennt man auch Schbauern.

Um die Züge angeben, den Verlauf eines Spiels darstellen zu können, bezeichnet man in Deutschland die Felder des Schachbrettes in folgender Art:

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Weiß.

Es sind also von Weiß aus die senkrechten Feldderzeihen von links nach rechts durch Buchstaben, die wagrechten von unten nach oben durch Zahlen bezeichnet.



## III.

**Die Schachpartie.**

Art wie gespielt wird. Der Zug.

Ein Spiel, das zwischen zwei Gegnern (oder Parteien) zu dem im Schach erreichbaren Ziel geführt wird, pflegt man eine „Partie Schach“ oder „Schachpartie“ zu nennen.

Die Gegner gebieten nicht bloß räumlich, sondern auch der Zeit nach über dieselben Hilfsmittel.

Der die Partie beginnende (eröffnende) Spieler bewegt (zieht) einen Stein seines Heeres. Die vollendete Bewegung eines Steines heißt Zug. Alsdann ist der andre an der Reihe und macht ebenfalls einen Zug. Hierauf zieht wieder der erste und so weiter abwechselnd bis zum Schluß.

## IV.

**Bewegung (Gangart) der Figuren.**

Ziehen und Schlagen.

Da man von einem Stein, der bewegt (gezogen) wird, der Kürze halber zu sagen pflegt: „Er geht“ (zieht), indem man die Fähigkeit der Bewegung auf ihn selbst überträgt, wird die Bewegung der Steine auch ihre Gangart genannt. Die der Figuren unterscheidet sich wesentlich von der der Bauern.

Die Figuren gehen vorwärts, rückwärts und seitwärts. Wird ihre Richtung von einem Stein des Heers unterbrochen, dem sie angehören, so dürfen sie nur bis zu dem Platz, auf welchem er steht, gehen; weder auf denselben, noch darüber hinaus.

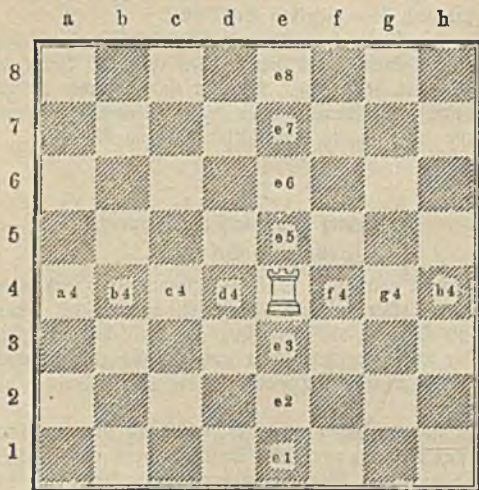
Befindet sich in ihrer Richtung ein feindlicher Stein, dann sind sie berechtigt, ihn zu schlagen.

Das Schlagen besteht im Schachspiel darin, daß der zu schlagende Stein vom Brett entfernt und

der schlagende auf seinen Platz gestellt wird. Vom Belieben des Spielers hängt es ab, ob er von der Gelegenheit zu schlagen Gebrauch machen will oder nicht.

Betrachten wir zunächst den Turm. Diese Figur beherrscht die gerade Linie, d. h. sie geht in senkrechter und wagerechter Richtung nach allen Seiten.

Ein auf e 4 stehender weißer Turm kann auf sämtliche nachfolgend bezeichnete Felder sich bewegen.




Weiß.

Steht aber z. B. auf e 2 ein weißer Bauer, dann ist dieser ein Hindernis, das ihm den Weg versperrt. Er darf weder auf e 2 sich bewegen, wo der Bauer steht, noch auch über diesen hinweg. Nach unten ist ihm also nur e 3 zu-

gänglich. Einen auf e2 befindlichen schwarzen Bauer ist er zu schlagen berechtigt. In beiden Fällen bleibt das Feld e1 für ihn unbespielbar.

Der Läufer beherrscht die schräge Richtung und bleibt daher stets auf der Farbe des Feldes, das er ursprünglich eingenommen hat. Jedes Heer hat demnach, wie man zu sagen pflegt, einen weißen und einen schwarzen Läufer. Dieser bewegt sich stets auf schwarzen, jener stets auf weißen Feldern.

In dieser Stellung

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	a8							
7		b7						h7
6			c6				g6	
5				d5		f5		
4								
3				d3		f3		
2			e2				g2	
1		b1						h1


Weiß.

kann der Läufer auf sämtliche bezeichnete Felder sich bewegen. Ist eines dieser Felder, zum Beispiel g6, durch

einen weißen Stein besetzt, dann kann er in der Richtung aufwärts rechts nur auf f5 gehen. Steht auf g6 ein schwarzer Stein, dann kann er diesen schlagen. In beiden Fällen ist ihm h7 unzugänglich.

Die Dame vereinigt die Bewegung des Turmes mit der der Läufer, d. h. sie kann, wo sie auch steht, in gerader Richtung gleich einem Turm, oder in schräger Richtung gleich einem schwarzen oder weißen Läufer gehn.

Von e4 aus

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	a8				e8			
7		b7			e7			h7
6			c6		e6		g6	
5				d5	e5	f5		
4	a4	b4	c4	d4		f4	g4	h4
3				d3	e3	f3		
2			c2		e2		g2	
1		b1			e1			h1

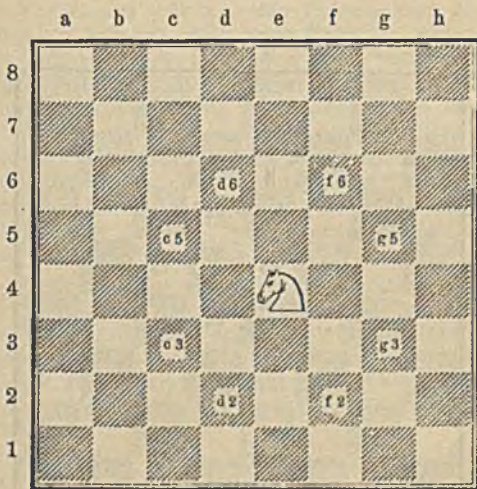
Weiß.

beherrscht sie sämtliche bezeichnete Felder.

Die Gangart des Springers ist ein Sprung, der etwa so beschrieben werden kann: er setzt über jedes in gerader

Richtung seinen Platz berührende Feld hinweg auf jedes schräg anstoßende, das nicht neben ihm selbst sich befindet.

Von e 4 aus kann ein weißer Springer

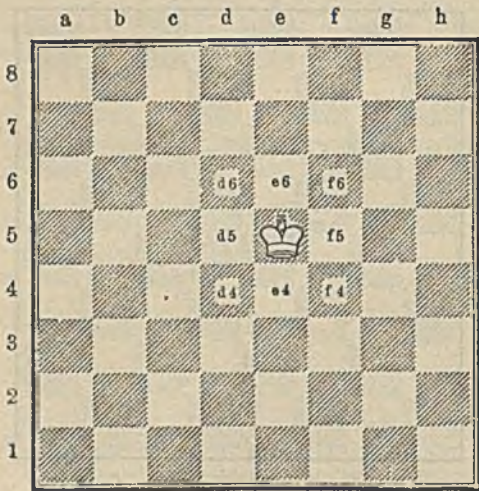


Weiß.

auf die mit Zahlen bezeichneten Felder sich begeben. Für seine Bewegung bilden Steine auf den Feldern, über die er hinweggeht, kein Hindernis. Wären z. B. die Felder d 5, e 5, f 5, d 4, f 4, d 3, e 3, f 3 von eignen oder feindlichen Steinen besetzt, würde sein Sprung hiedurch nicht behindert. Dagegen wäre ihm z. B. f 6 unzugänglich, im Falle dort ein weißer Stein sich befände. Einen auf f 6 stehenden feindlichen Stein ist er zu schlagen berechtigt.



Der König geht und schlägt nach allen Seiten einen Schritt weit. Sämtliche seinen Platz umgebende Nachbarfelder sind ihm demnach zugänglich. Von e 5 aus kann er die bezeichneten 8 Felder beschreiten.



Weiß.

Der König unterscheidet sich dadurch von allen andern Steinen, daß er auf keinen Platz sich begeben darf, auf dem ihn ein feindlicher Stein schlagen könnte. Stände z. B. auf f 7 der schwarze König, so wären für den weißen König e 5 die Felder e 6 und f 6 unbesprechbar.

## V.

## Gangart und Verwandlung der Bauern.

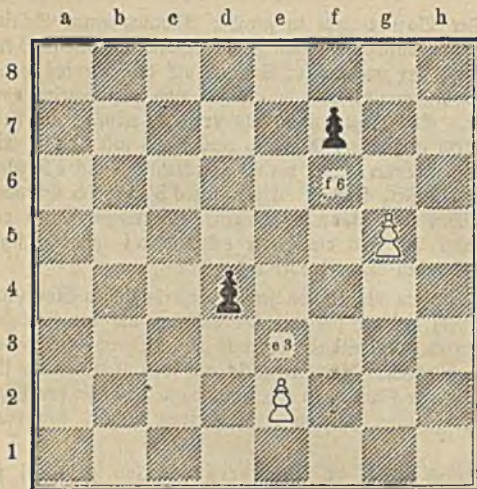
Der Bauer geht in gerader Richtung einen Schritt, jedoch nur vorwärts. Von seinem Standesfelde aus (also für Weiß auf der zweiten, für Schwarz auf der siebenten wagenrechten Felberreihe) darf er indessen auch zwei Schritte vorrücken. Er schlägt anders als er geht, nämlich ein Feld vorwärts in schräger Richtung nach rechts und links. Ein auf e 4 stehender Bauer der Weißen kann also auf e 5 gehn, wenn dies Feld leer ist. Einen auf d 5 oder f 5 stehenden feindlichen Stein kann er schlagen. Ein weißer Bauer auf e 2 kann, im Fall die Felder e 3 und e 4 unbefetzt sind, nach Belieben auf e 3 oder e 4 gehn.

Wenn ein Bauer von seinem ursprünglichen Platz (also für Weiß auf der zweiten, für Schwarz auf der siebenten Felberreihe) zwei Schritt vorrückt und hieburch dicht neben einen feindlichen Bauern (also auf den Felberreihen für Weiß 4, für Schwarz 5) sich stellt, dann ist dieser berechtigt, ihn zu schlagen, als ob er nur einen Schritt vorgerückt wäre.

Dieses Recht, im Vorübergehen (en passant) zu schlagen, hat nur der Bauer, und auch dieser nur im nächsten Zuge nach dem Vorrücken des andern, später nicht mehr. Geht also in der folgenden Stellung der Bauer e 2 nach e 4, dann ist der schwarze Bauer d 4 berechtigt, ihn im Vorübergehen zu schlagen. Der Führer der Schwarzen entfernt den weißen Bauer e 4 und stellt den schwarzen auf e 3. Ebenso kann der schwarze Bauer f 7, wenn er auf f 5 vorrückt, von dem weißen g 5 auf f 6 geschlagen werden.

Dieser Vorgang bildet die einzige Ausnahme von dem allgemeinen Gesetz, daß jeder Stein nur da geschlagen wer-

den kann, wo er steht. In diesem Falle wird nämlich der Bauer auf einem Felde geschlagen, über welches er hinweggegangen ist.



Weiß.

Wenn ein Bauer im Laufe des Spiels in ein Feld der Reihe einrückt, auf welchem ursprünglich die feindlichen Figuren gestanden haben (also für Weiß die achte, für Schwarz die erste wagerechte Reihe) so wird er gleichzeitig in eine Figur verwandelt, deren Wahl dem Ermessen des Spielers überlassen ist. Er braucht keine Rücksicht auf den Umstand zu nehmen, daß mehr Figuren einer bestimmten Art entstehen, als in der ursprünglichen Aufstellung vorhanden sind. Er kann also aus dem Bauer eine zweite,

britte, vierte zc. Dame, einen dritten, vierten zc. Turm, Springer, Läufer ganz nach seinem Belieben machen.

## VI.

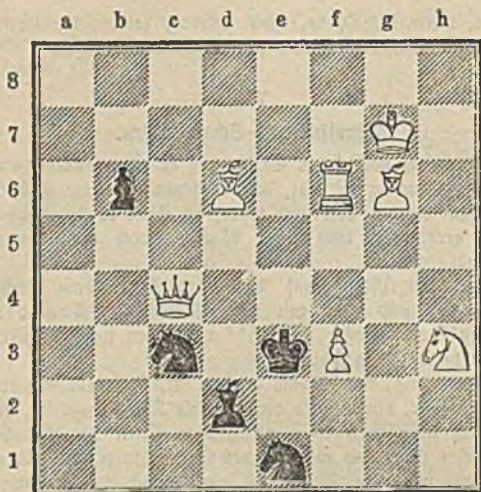
### Angreifen und Schach bieten.

Man sagt von einem Stein, daß er einen andern angreift, wenn er so zieht, daß er jenen mit dem nächsten Zuge zu schlagen berechtigt wäre, im Falle es der Gegner nicht verhindert; was dieser häufig, jedoch nicht immer vermag.

Ein Angriffszug auf den feindlichen König heißt: „Schach“ und muß mit dem Ausruf: „Schach dem König!“ oder bloß: „Schach!“ verbunden werden. Man nennt dies: „Schach bieten“.

Ein König, dem Schach geboten ist, steht im Schach. Der Spieler, dessen Heer der bedrohte König angehört, hat je nach Umständen drei verschiedene Arten der Abwehr. Entweder ist es ihm möglich, den Schach bietenden Stein zu schlagen, oder den König aus dem Schach auf ein ungefährdetes Feld zu stellen, oder endlich einen Stein so zu ziehen, daß derselbe die Richtung der Schach bietenden Figur auf den König unterbricht. Letzteres Verfahren nennt man: „Schach decken“.

In der folgenden Stellung kann Weiß z. B. die Dame von c4 auf c5 ziehen. Dieser Zug muß mit dem Ausruf: „Schach dem König!“ begleitet werden; denn die Dame greift dort den schwarzen König an. Der Schwarze kann in diesem Fall in zwei der erwähnten Arten sich verteidigen, indem er entweder die Schach bietende Dame durch den Bauern b6 schlägt oder den König aus dem Schach auf das Feld e2 zieht. Auf ein andres Feld kann der König nicht ausweichen, weil er dort geschlagen würde. Wenn die weiße Dame von c4 auf e6 geht, bietet sie Schach.



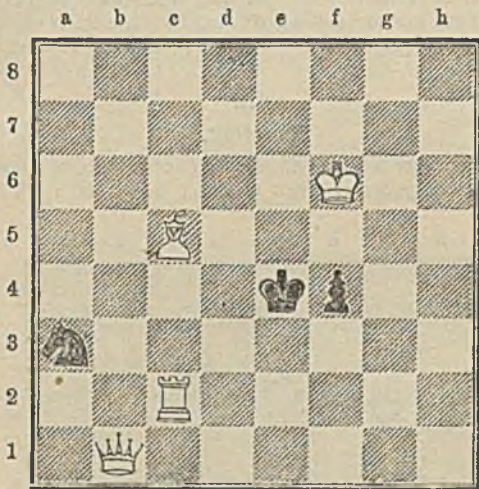
Weiß.

Der Schwarze kann dieses Schach decken, indem er den Springer c3 auf e4 stellt. Hiedurch ist der Angriff der weißen Dame auf den schwarzen König unterbrochen, denn der schwarze Springer versperrt ihr den Weg.

Ein Stein kann entweder selbst Schach bieten oder die Richtung einer Figur seines Heers auf den feindlichen König, welche er (der Stein) bis dahin versperrte, durch seine Bewegung freimachen. Ein Schach letzterer Art, welches also die freiverdende Figur bietet, heißt Abzugschach oder aufgedecktes Schach. Bietet der abziehende Stein gleichzeitig selbst Schach, entsteht ein sogenanntes Doppelschach. In folgendem Beispiel wird durch jeden Zug des Turmes c2 dem schwarzen König ein aufgedecktes Schach geboten.



Wenn die Richtung der weißen Dame b1 auf den schwarzen König e4, welche bis dahin der Turm versperrte, wird durch seine Bewegung frei. Wenn der Turm auf eins der Felder a2, b2, d2, f2, g2, h2, c1, c3 geht, entsteht



Weiß.

ein bloßes Abzugsschach, gegen welches Schwarz sich in drei Arten verteidigen kann, entweder dadurch, daß der Springer a3 die weiße Dame schlägt, oder auf c2 springend, das Schach deckt, oder dadurch, daß der König einen Zug macht.

Wenn der Turm c2 auf die Felder e2 oder c4 geht, bietet er selbst Schach und gleichzeitig die Dame b1. In diesen beiden Fällen wird demnach ein Doppelschach

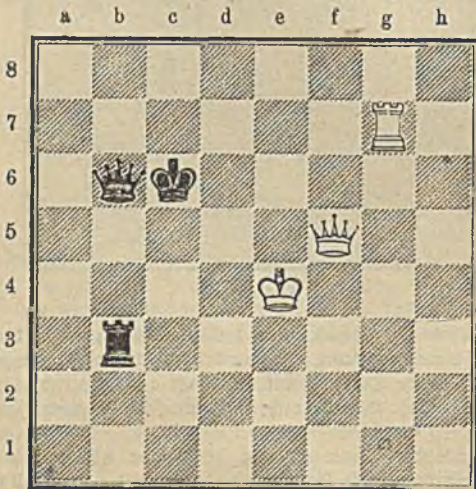


geboten. Da nun aber der Turm und die Dame durch denselben Zug gleichzeitig Schach bieten, kann der Schwarze seinen König nicht dadurch schillyen, daß er mit dem Springer a 3 die Dame b 1 schlägt, denn er bliebe dann doch im Schach des Turmes stehen. Er muß daher seinen Platz verlassen und entweder auf d 5 oder auf f 3 gehen, wo er außerhalb des Angriffs beider feindlichen Figuren sich befindet.

## VII.

## Das Matt.

Wenn der König, dem Schach geboten wird, in keiner der drei angeführten Arten verteidigt werden kann, ist er

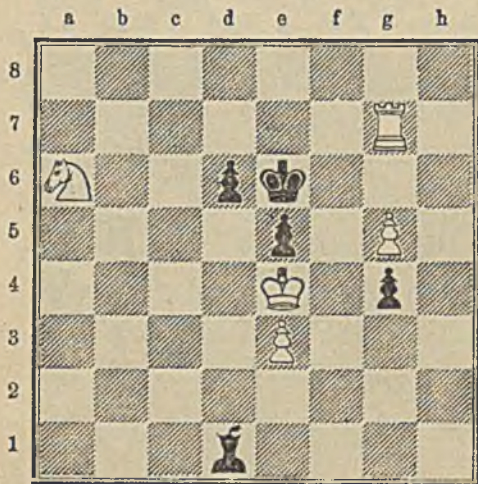


Weiß.

matt gesetzt, und der Führer des Heeres, dem er angehört, hat die Partie verloren. Die Stellung, in der der König dem gebotenen Schach erliegt, heißt Matt oder Schachmatt.

Wäre in obiger Stellung z. B. der Weiße am Zuge, kann er matt setzen, indem er die Dame f5 auf d5 stellt. Denn dem König wird durch die Dame Schach geboten und keine der angeführten Verteidigungsarten kann ihn von der Gefahr, im nächsten Zuge geschlagen zu werden, befreien.

In der folgenden Stellung kann Weiß (am Zuge) mit Sa6 auf c7, Schwarz (am Zuge) dagegen mit Ld1 auf c2 matt setzen.



Weiß.

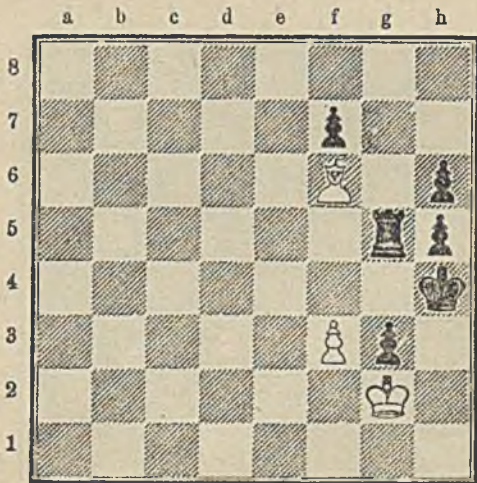
## VIII.

## Das Patt.

Wenn ein König, dem nicht Schach geboten ist, gezwungen ist zu ziehen, weil die übrigen Steine seines Heeres geschlagen oder bewegungsunfähig geworden sind, er selbst aber auch nicht ziehen oder nicht anders ziehen kann als auf Felder, welche von feindlichen Steinen beherrscht werden, dann ist er patt gesetzt.

Man nennt eine solche Stellung: „das Patt“.

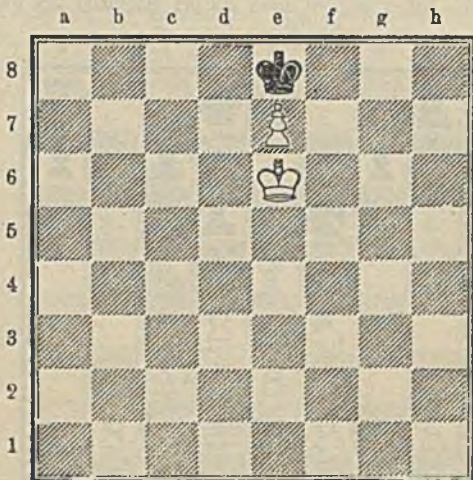
Da beim Patt eine wesentliche Bedingung des Matt fehlt, nämlich der unmittelbare Angriff auf den König (die Ankündigung der Gefahr durch gebotenes Schach), wird das Spiel als unentschieden abgebrochen.



Beis.

Ist z. B. Schwarz am Zuge, dann ist sein König patt, denn es ist ihm nicht Schach geboten. Es kann aber kein schwarzer Stein ziehen und er selbst ebenfalls nicht anders als auf ein Feld, wo er geschlagen werden könnte, das er also nicht beschreiten darf.

Zum Schluß des Spiels kommt häufig eine der folgenden ähnliche Pattstellung vor.



Weiß.

## IX.

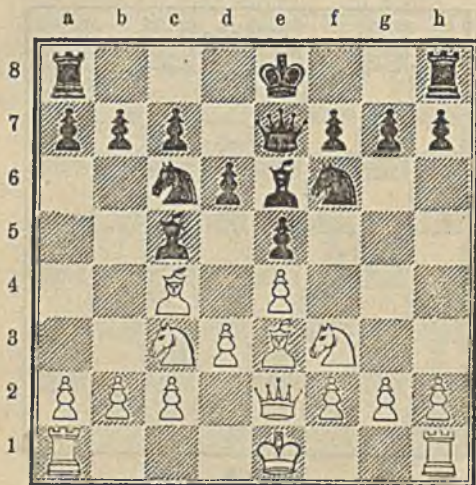
### Die Rochade.

Wie früher angegeben, ist der Zug mit der Bewegung eines Steines vollendet. Von dieser Regel giebt es jedoch eine Ausnahme. Ein Mal in jeder Partie ist es jedem

Spieler gestattet, einen Zug zu machen, der aus der gleichzeitigen Bewegung zweier Figuren, nämlich des Königs und des Turmes besteht.

Dieser Doppelzug heißt: „Die Rochade“, ihn machen: „rochieren“.

Die Rochade wird vom König und Turm vollzogen, wenn beide auf ihren ursprünglichen Plätzen sich befinden und die Felder zwischen ihnen auf der Randreihe leer sind.



Weiß.

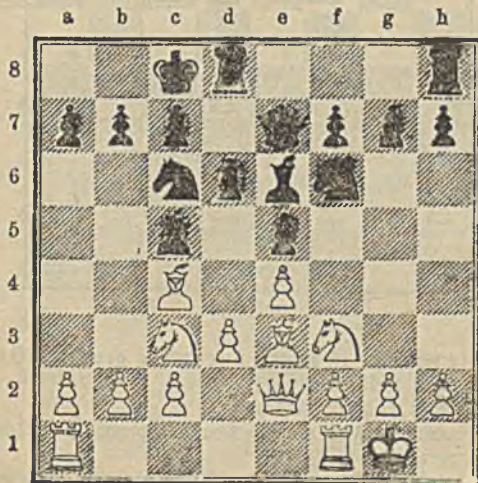
Man rochirt, indem man den König dem Turm in wagerechter Richtung zwei Schritt entgegenrückt und diesen auf der andern Seite dicht neben den König stellt. Rochirt Weiß (Schwarz) mit dem Königsturm, dann wird der König



auf g1 (g8), der Turm auf f1 (f8); rochiert Weiß (Schwarz) mit dem Damenturm, dann wird der König auf c1 (c8), der Turm auf d1 (d8) gestellt.

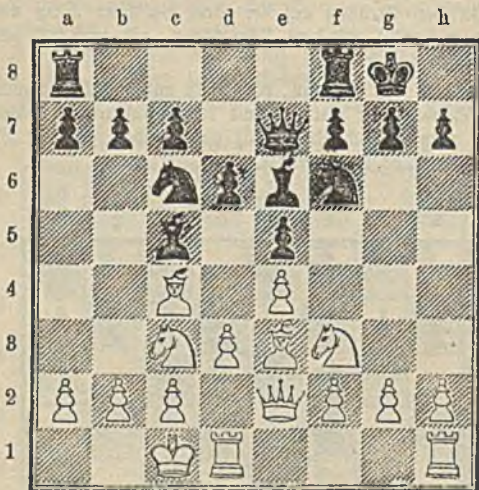
In der Stellung auf der Seite 34 kann Weiß und Schwarz sowohl mit dem Königsturm, als auch mit dem Damenturm rochieren.

Nehmen wir nun an, daß Weiß mit dem Königsturm und Schwarz zur Antwort mit dem Damenturm rochiert habe, dann ist nach Vollendung dieser beiden Züge die folgende Stellung herbeigeführt.



2215.

Nehmen wir aber an, daß Weiß mit dem Damenturm und Schwarz hierauf mit dem Königsturm rochirt habe, dann ist die Stellung folgende.



Weiß.

Die Rochade ist jedoch nur unter gewissen Bedingungen zulässig.

Sie darf nicht stattfinden:

1) wenn ein Feld zwischen dem König und Turm auf der Randreihe besetzt ist;

2) wenn der König oder der Turm schon ein Mal gezogen haben;

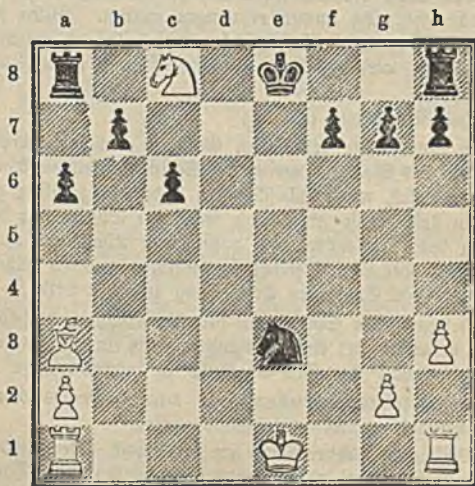
3) wenn der König im Schach steht. (Man darf ihn also dem gebotenen Schach nicht durch die Rochade entziehen);

4) wenn der König bei seiner Bewegung über ein Feld der Randreihe hinweggehen müßte, auf welches ein feindlicher Stein schlagen kann;

5) die Rochade darf selbstverständlich nicht vollzogen werden, wenn der König hiedurch in ein Schach gestellt würde.

Ausdrücklich muß bemerkt werden, daß die Rochade stattfinden darf, wenn der Turm angegriffen ist oder über ein Feld hinweggehn muß, das von einem feindlichen Stein beherrscht wird.

In der folgenden Stellung kann weder Weiß noch Schwarz rochieren.



Weiß.

Für Weiß ist die Rochade mit dem Königsturm und auch mit dem Damenturm unzulässig, weil der schwarze Springer e 8 die Felder f 1 und d 1 angreift. Ebenso kann Schwarz nicht mit dem Königsturm rochieren, weil Läufer a 8 das Feld f 8 beherrscht. Die Rochade mit dem Damenturm ist ihm aber nicht gestattet, weil auf c 8 ein weißer Springer steht. Sie wäre auch unzulässig, wenn auf c 8 ein schwarzer Springer stände.

## X.

### Das unentschiedene Spiel (Remis).

Das Matt des feindlichen Königs kann im Laufe der Schachpartie nicht immer erzwungen werden. Wenn sich für beide Gegner die Unmöglichkeit, dieses Ziel zu erreichen, herausstellt, wird das Spiel als unentschieden (remis) abgebrochen.

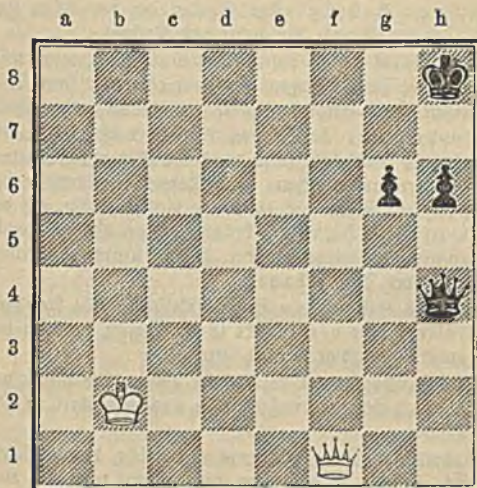
Das Remis tritt ein:

1) wenn keiner von beiden Gegnern genügende Kräfte hat, um das Matt zu erzwingen. So ist dies selbstverständlich unmöglich, wenn schließlich nur beide Könige übrig geblieben sind, ebenso jedoch auch, wenn ein Spieler nur den König hat, der andre aber außer dem König nur einen Springer oder Läufer, ferner in mehreren anderen Fällen, deren bei den Endspielen Erwähnung geschehen wird;

2) wenn beide Spieler auf der Wiederholung derselben Züge beharren oder einer den andern durch ein sogenanntes: „ewiges Schach“ dieselben Gegenzüge zu machen zwingt.

In der folgenden Stellung z. B. kann ein ewiges Schach herbeigeführt werden.

Weiß bietet mit der Dame auf f 8 Schach. Der schwarze König muß auf h 7 gehn, alsdann bietet Weiß mit der Dame auf f 7 Schach und zwingt den König, nach h 8 zurückzulehren, dann bietet Weiß wiederum auf f 8 Schach u. s. w.



Weiß.

Weiß macht also das Spiel durch ewiges Schwach unentschieden, während es sonst verloren wäre;

3) wenn ein Spieler zwar die nötigen Kräfte hat, um das Matt herbeizuführen, dieß jedoch nicht versteht. (Siehe später Spielgesetze);

4) wenn ein König patt gesetzt ist.

## XI.

### übliche Kunstausdrücke.

Abtauschen, tauschen. Wenn man einen Stein schlägt, der von gleichem Wert mit dem schlagenden ist, während der Gegner den schlagenden wieder schlagen kann, dann hat man abgetauscht.



Anzug. Nachzug. Der Spieler, der den ersten Zug macht, hat den Anzug, der andre den Nachzug.

Aufopfern. Man opfert einen Stein (auf), wenn man ihn absichtlich zum Schlagen preisgibt oder aber beim Wiederschlagen einen Stein von geringerem Wert dafür erhält.

Doppelbauer heißen zwei Bauern desselben Heeres, die auf einer senkrechten (also durch Buchstaben bezeichneten) Reihe hintereinander stehen. Ein Doppelbauer entsteht dadurch, daß ein Bauer auf die Reihe hinüberschlägt, auf der ein anderer seines Heeres sich befindet. Drei Bauern, die in angegebener Art hintereinander stehen, nennt man einen dreifachen oder Tripelbauer.

Ewiges Schach siehe S. 38. (Beispiele siehe Register.)

Isoliert oder vereinzelt ist ein Bauer, der von keinem andern verteidigt werden kann.

Rückständig nennt man einen Bauer, der hinter den andern seines Heeres zurückgeblieben und verhindert ist, sich anzuschließen.

Gebundene Bauern nennt man solche, die auf Nachbarreihen stehen, so daß einer den andern verteidigt oder verteidigen kann.

Freibauer heißt ein Bauer, der auf dem Wege zum Verwandlungsfelde (zur Dame, wie man zu sagen pflegt) weder durch einen feindlichen Bauer aufgehalten noch geschlagen werden kann.

Mittelbauern nennt man die Bauern des Königs und der Dame. Wenn beide zwei Schritt vorgeückt sind, bilden sie das sogenannte Centrum.

„En prise“ ist ein Stein ober: „steht ein“, wenn er geschlagen werden kann.

Decken ist ein anderer Ausdruck für „verteidigen“, man deckt einen angegriffenen Stein, indem man einen andern so zieht, daß er den schlagenden feindlichen Stein wieder zu schlagen befähigt ist. Über „Schachdecken“ siehe vorher.

Entgegenstellung (Opposition) behauptet ein König dem andern gegenüber durch eine bestimmte Haltung, die in den Endspielen genauer erklärt werden wird.

Ersticktes Matt (*mat étouffé*). Ein Matt, welches der Springer dem Könige giebt, dem jeder Ausgang durch die Steine seines Heeres versperrt ist.

Gabel. So pflegt man eine Stellung zu nennen, in der ein Bauer zwei Figuren angreift.

Gambit heißen gewisse Spiele, in deren Eröffnung ein Bauer preisgegeben wird.

Offiziere, ein anderer Ausdruck für Figuren.

Leichte Offiziere oder kleine Figuren pflegt man Springer und Läufer im Gegensatz zur Dame und den Thürmen zu nennen.

Pion, der französische Name des Bauern. *Pion marqué* oder *coiffé*, bezeichneter oder bestimmter Bauer. Bisweilen übernimmt ein Spieler die Verpflichtung einem Schwächern gegenüber, mit einem bestimmten Bauer (also mit keinem andern Stein) das Matt herbeizuführen.

Qualität. Wenn man für einen Springer oder Läufer einen feindlichen Turm eintauscht, so hat man die Qualität gewonnen. Der Gegner hat sie verloren.

*Roi dépourillé*, entblößter König. Ein König, der allein übrig geblieben ist.

Tempo ist das Zeitmaß für die Entwicklung der Streitkräfte. Mit jedem Zuge, der das Spiel dem Hauptzweck nähert, wird ein Tempo gewonnen.

Zugzwang. Diese schöne von Max Lange erfundene Bezeichnung, eine wahre Bereicherung der deutschen Sprache auf dem Gebiete des Schachspiels, bedeutet ein Verfahren, das den Gegner nötigt, die Stellung seiner Partie dadurch zu schädigen, daß er ziehen muß. Siehe Endspiele.

**Rösselsprung.** In einigen Gegenden Deutschlands wurde der Springer früher *Ros* oder *Rössel* genannt. Man versteht unter Rösselsprung die Aufgabe: „Wie zieht man den Springer so, daß er jedes Feld des Schachbretts berührt, jedoch kein mehr als ein Mal?“ Man fügt gewöhnlich noch die erschwerende Bedingung hinzu, daß er nach dem letzten Sprunge ein Feld erreichen soll, von dem er auf das Ausgangsfeld, also von 64 auf 1 zurückspringen kann.

Der berühmte Mathematiker Euler versuchte zuerst in einer Abhandlung, die er im Jahre 1765 der Berliner Akademie vorlegte, den Rösselsprung zu schematisieren. Er gelangte auf einem ziemlich experimentellen Wege, den wir nicht weiter verfolgen wollen, zu einem beliebigen Rösselsprunge, der durch Zahlen nachfolgend bezeichnet ist.

30	55	46	9	28	57	40	7
47	12	29	56	45	8	27	58
54	31	10	13	18	41	6	39
11	48	33	42	15	44	59	26
32	53	14	17	34	19	38	5
49	64	51	20	43	16	25	60
52	21	2	35	62	23	4	37
1	50	63	22	3	36	61	24

Aus diesem erhielt er, indem er von 1 nicht nur zu 2, sondern auch zu 64, von 2 außer zu 3 auch zu 49, 53, 17

und 43, von 17 z. B. auch zu 48, 10, 44 und 62 überging, 48 Schemata, von denen jedem er nachwies, daß sich von demselben wiederum eine große Anzahl ableiten lasse.

Zwei Jahrzehnte nach ihm verfolgte der französische Mathematiker Bandermonde den von Euler eingeschlagenen Weg weiter und vereinfachte in vielen Punkten Eulers Verfahren. Am praktischsten ist folgende von C. von Warnsdorf in Schmalkalden angegebene Regel: „Man setze den Springer jedesmal auf dasjenige Feld, von welchem die wenigsten Ausgänge auf noch unbesetzte Felder übrig sind.“ Der nachstehende Kösselsprung ist nach dem Warnsdorffschen System angefertigt.

14	29	34	55	12	27	24	49
35	56	13	28	33	50	11	26
30	15	54	51	58	25	48	23
41	36	57	32	61	52	63	10
16	31	40	53	64	59	22	47
37	42	1	60	19	62	9	6
2	17	44	39	4	7	46	21
43	38	3	18	45	20	5	8

## XII.

### Durchschnittswert der Steine.

Die Dame ist so stark wie zwei Türme und stärker als Turm und leichte Figur.

Der Turm ist gleich einer leichten Figur und zwei Bauern, dagegen etwas schwächer als zwei leichte Figuren.

Springer und Läufer sind von gleichem Werte, jeder ist ungefähr so stark wie drei Bauern.

Diese Werte haben jedoch nur eine Durchschnittsgeltung. Man muß im besondern Fall stets die Stellung genau prüfen, da häufig ein schwächerer Stein, in Folge der Eigentümlichkeit seiner Gangart da mit Vorteil verwandt werden kann, wo der stärkere unbrauchbar ist.

### XIII.

#### Zusammenstellung der Abkürzungen.

Zur Bezeichnung der Züge giebt man das Feld an, auf dem der Stein steht und verbindet es durch einen Strich mit der Angabe desjenigen, auf das er sich begiebt. Wenn eine Figur zieht, setzt man den Anfangsbuchstaben ihres Namens vor den Zug.

K	bedeutet	König
D	„	Dame
T	„	Turm
L	„	Läufer
S	„	Springer

Demnach hat man z. B. unter S g 1 — f 3 zu verstehen: Der Springer geht von g 1 auf f 3. Für die Bauern bedient man sich keiner Anfangsbuchstaben. e 2 — e 4 heißt also: Bauer e 2 geht auf e 4.

n. bedeutet in diesem Buche: nimmt (schlägt). Sonst wird das Nehmen auch durch ein liegendes Kreuz (×) oder durch einen Doppelpunkt (:) ausgedrückt.

Das übliche Zeichen für: „Schach dem König“ ist + und wird hinter dem Zuge angebracht.

Das Zeichen für die Rochade nach der Königsseite ist:

0—0

für die nach der Damenseite:

0—0—0



Wenn ein Bauer auf das Verwandlungsfeld gelangt, wird hinter der Angabe des Zuges der Anfangsbuchstabe der Figur gesetzt, in die er verwandelt wird. So bedeutet also

c 7 — c 8 D: der Bauer c 7 zieht nach c 8 und wird  
Dame,

b 7 n. a 8 S: der Bauer b 7 schlägt auf a 8 und wird  
Springer.

(!) bedeutet guter Zug. (?) bedeutet fehlerhafter Zug.

#### XIV.

#### Spielgesetze.

Wer in der ersten Partie den Anzug haben soll, wird der Entscheidung des Losens überlassen, in den folgenden wechselt er ab. Der Anziehende übernimmt üblicherweise die Leitung der Weissen.

Ist das Brett nicht richtig gestellt worden, dann muß, wenn es bemerkt wird, die entsprechende Umstellung vollzogen werden. Sind ursprünglich die Steine falsch oder unvollständig aufgestellt worden, so muß, im Fall ein Spieler vor dem fünften Zuge es verlangt, das Spiel als ungünstig abgebrochen werden. Später geht er dieses Rechts verlustig.

Wenn ein Spieler einen Stein ergreift oder auch nur berührt, um ihn zu ziehen, muß er ihn ziehen. *Pièces touchées, pièces jouées*. Ebenso muß er einen Stein des Gegners schlagen, den er berührt, um dies zu thun. Ein vollendeter Zug darf unter keinen Umständen wieder zurückgenommen werden.

Will man einen Stein, der verschoben worden ist, zurecht stellen, so muß man ausdrücklich vorher bemerken: „Ich stelle (rück) zurecht“ (*J'adoube*) oder durch eine ähnliche Äußerung seine Absicht kundgeben.

Berührt ein Spieler einen Stein, der nach den Spielregeln nicht geschlagen werden kann, so ist der Gegner, wenn er noch nicht gezogen hat, berechtigt, ihm die Strafe aufzuerlegen, einen Zug mit dem König zu machen, der jedoch

nicht in der Rochade bestehen darf. Ist der König, der den Straßzug machen soll, nicht imstande zu ziehn, dann kann keine Strafe auferlegt werden.

Macht ein Spieler mit einem Stein einen Zug, der nach den Gesetzen seiner Gattung unzulässig ist, so kann der Gegner darauf bestehen, daß mit demselben Steine ein richtiger Zug geschehe. Er kann aber auch bestimmen, daß der vollzogene Zug trotz des Verstoßes Gültigkeit behalte; drittens steht es ihm frei, einen Straßzug des Königs zu verlangen. Von diesen drei Arten des Verfahrens kann er jedoch nur eine wählen. Wird das Versehen erst im Verlaufe, oder nach Beendigung der Partie entdeckt, so ist dieselbe in der Stellung wieder aufzunehmen, die dem unmöglichen Zuge vorausging.

Dem gebotenen Schach muß begegnet werden, auch wenn es nicht angekündigt worden ist. Wenn im Laufe des Spiels entdeckt wird, daß ein König im Schach stehen geblieben ist, so müssen alle Züge, die dem Schach bietenden folgten, zurückgenommen werden. Erinnert man sich derselben nicht mehr, dann ist die Partie ungültig.

Wenn ein Spieler im Endspiel ein Übergewicht hat, durch welches, wie theoretisch erwiesen, das Matt erzwungen werden kann, darf der Gegner von ihm verlangen, daß er das Matt innerhalb der Zahl von fünfzig Zügen herbeiführe, widrigenfalls die Partie als unentschieden abgebrochen wird. In gewissen Endspielen sind jedoch, wie H. F. L. Meyer in Sydenham zuerst nachgewiesen hat, zur Erzwingung des Matts mehr als 50 Züge nötig. Für diese Ausnahmestellungen ist neuerdings nach den Spielregeln des „Deutschen Schachbunds“ die Zahl der Züge, innerhalb deren das Matt erreicht werden muß, auf 100 erweitert worden.

In der modernen Meisterpraxis wird jetzt im allgemeinen diese Regel in der Weise gehandhabt, daß jeder Spieler das Recht hat, das Remis zu beanspruchen, wenn innerhalb von fünfzig Zügen weder ein Stein geschlagen worden ist, noch ein Bauer gezogen hat. Nach jedem Schlagen, sowie nach

ledent Bauernzuge (der ja auch eine dauernde Veränderung der Position herbeiführt) beginnt eine neue Zählung.

Nach gegenseitiger dreimaliger Wiederholung derselben Züge, oder derselben Reihe von Zügen hat man das Recht, vom Gegner zu verlangen, daß er anders ziehe. Thut er dies nicht, so gilt das Spiel für unentschieden. In England gilt diese Regel in der Form, daß eine Partie als remis erklärt werden darf, wenn in ihrem Verlaufe dreimal in derselben Stellung derselbe Spieler am Zuge ist.

---

Eines der wichtigsten unter diesen Gesetzen, das leider nur zu häufig übertreten wird, ist das, welches gebietet, daß der berührte Stein gezogen, der vollendete Zug nicht wieder zurückgenommen werde. Man gewöhne sich frühzeitig vor allem dieses Gesetz aufrecht zu halten. Die entgegengesetzte Gewohnheit ist die Ursache dauernder Stümperhaftigkeit und widerwärtiger Streitigkeiten.

Man spiele bald mit den weißen, bald mit den schwarzen Steinen, um die Ausbildung einer einseitigen Vorliebe und Geschicklichkeit zu verhüten.

Außer den Gesetzen sind zahlreiche Mißsichten des Zartgefühls und Anstandes zu beobachten. Man dränge z. B. den Gegner nicht, schneller zu spielen, als ihm bequem ist. Während der Partie beschäftige man sich nur mit dieser und führe keine überflüssigen Unterhaltungen. Bei gutem Erfolge zeige man keine Überhebung und bei erlittener Niederlage keine Verstimmung.

Als Zuschauer verhalte man sich schweigsam und erlaube sich unaufgefordert weder ein Urtheil, das in den Gang des Spiels eingreift, noch auch über vorangegangene Züge, wenn nicht beide Spieler es ausdrücklich verlangen.

---

## Zweiter Abschnitt.

### Eröffnungen, durch Partien erläutert.

Da der Zweck, den man in der Schachpartie verfolgt, darin besteht, den feindlichen König matt zu setzen und beide Spieler in abwechselnder Reihenfolge der Züge über dieselben räumlichen Hilfsmittel gebieten, haben sie nicht bloß stets ihr Augenmerk auf den Angriff gegen den feindlichen, sondern auch auf die Sicherung des eignen zu richten. Eine gute Schachpartie ist eine Kette von Angriffen und Verteidigungen, unter denen häufig der Gegenangriff die beste ist.

Die Theorie der Eröffnungen ist die Lehre von der zweckmäßigen Entwicklung der Streitkräfte beim Beginn der Partie. Von den fünf Feldern, die jeden König umgeben, sind f2 resp. f7 am schwächsten, nämlich von den Königen allein, gedeckt. Die Partie so einzuleiten, daß dorthin in geeigneter Weise Angriffe gerichtet werden, ist von großer Wichtigkeit. Beim Beginn des Spiels sind von den Figuren nur die Springer zu ziehen befähigt. Um den andern Wirksamkeit zu geben, ist es nötig, die Bauern zunächst in Bewegung zu setzen.

Die Eröffnungen kann man in zwei große Klassen teilen, nämlich solche, in denen mit dem ersten Zuge beiderseitig die Königsbauern zwei Schritte vorgerückt werden, und solche, in denen dies nicht geschieht, indem ein Spieler oder beide anders verfahren. Jene wollen wir offene, diese geschlossene Spiele nennen.

Für den Lernenden ist es am förderlichsten, wenn er sich zuerst mit dem Wesen der offenen Spiele vertraut macht, da

die wichtigsten und lehrreichsten Entscheidungen in denselben meistens früher eintreten als in den geschlossenen. In den offenen Spielen haben vom zweiten Zuge ab beide Gegner Gelegenheit, die Läufer auf c4 und c5 zu postieren, wo sie die Felder f7 und f2 angreifen. Ebenso ist den Damen ein wichtiger Ausgang eröffnet.

## Offne Spiele.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

Nachdem die Königsbauern gegenseitig zwei Schritt vorgeückt sind, kann Weiß zwar sofort Lf1 — c4 spielen, womit f7 angegriffen wird. Es ist jedoch vorteilhafter, diesen Zug für eine spätere Gelegenheit sich vorzubehalten und zunächst Sg1 — f3 zu spielen. Diese Eröffnung heißt das Königsspringerspiel. Der Springer greift zunächst von f3 aus den Bauer e5 an und hat später eventuell Gelegenheit, sich auf e5 oder g5 zu begeben, um dort Angriffe gegen f7 zu unternehmen oder zu unterstützen.

### Das Königsspringerspiel.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

Die beste Antwort für Schwarz ist 2. Sb8 — c6. Gute Züge sind jedoch auch 2. d7 — d6 und 2. Sg8 — f6, ein Gegenangriff auf den Bauer e4. Sehr mangelhaft ist 2. f7 — f6, wie aus folgendem hervorgeht.

2. f7 — f6

3. Sf3 n. e5. Mit diesem Zuge opfert Weiß den Springer und zwar, wie man gleich sehen wird, aus gutem Grunde.



3. f6 n. e5

Schwarz würde besser statt dieses Zuges, mit dem das Opfer angenommen wird,

3. D d 8 — e 7 spielen. (Siehe A.)

4. D d 1 — h 5 +

4. K e 8 — e 7

Spielt Schwarz 4. g 7 — g 6, erobert Weiß durch 5. D h 5 n. e 5 + für den geopfertem Springer den Turm h 8, würde also die Qualität gewinnen. (Siehe S. 41.)

5. D h 5 n. e 5 +

5. K e 7 — f 7

der König hat keinen andern Zug.

6. L f 1 — c 4 +

6. K f 7 — g 6

besser ist 6. d 7 — d 5 (siehe a.)

7. D e 5 — f 5 +

7. K g 6 — h 6

der König hat wiederum keinen andern Zug.

8. d 2 — d 4 +. Mit dem Vorrücken dieses Bauern wird ein aufgedecktes Schach (siehe S. 28) durch den Läufer c 1 geboten.

8. g 7 — g 5

Schwarz hat keine bessere Antwort.

9. h 2 — h 4 der beste Zug. Nunmehr droht ein Doppelschach, welches h. 4 n. g 5 und gleichzeitig T h 1 bietet.

9. K h 6 — g 7

Wenn Schwarz anders spielt, z. B. mit der Dame auf e 7 oder f 6 geht, so gewinnt Weiß durch 10. L c 1 n. g 5 + die Dame. Zieht Schwarz 9. D d 8 — e 8, so setzt Weiß durch D f 5 n. g 5 matt. Auf 9. d 7 — d 6 antwortet Weiß 10. L c 1 n. g 5 + und wie Schwarz auch spielt, Weiß setzt mit 11. D f 5 — g 5 oder — f 7 matt. Auch auf 9. d 7 — d 5 gewinnt Weiß mit 10. D f 5 — f 7.

10. D f 5 — f 7 +

10. K g 7 — h 6

11. h 4 n. g 5 + und setzt durch Doppelschach des Turmes und des Bauern matt; denn dem König ist Schach geboten, und er kann sich auf kein Feld begeben, das nicht von einem feindlichen Stein beherrscht wird.



2318.

a.

6. . . . . 6. d 7 — d 5, um durch das Opfer dieses Bauern den L c 8 zur Verteidigung verwenden zu können.

7. L c 4 n. d 5 + 7. K f 7 — g 6

8. h 2 — h 4. Weiß droht 9. h 4 — h 5 + und auf K g 6 — h 6, d 2 — d 4 +.

8. h 7 — h 6 oder b.

9. L d 5 n. b 7. Damit greift der Läufer den Turm a 8 an. Geht 9. L c 8 n. b 7, dann setzt D e 5 — f 5 matt.

9. L f 8 — d 6 am besten.

10. D e 5 — a 5. Auf diesem Felde verhindert die Dame 10. L c 8 n. b 7, weil dann nach wie vor durch D a 5 — f 5 Matt erfolgt.

10. S b 8 — c 6

Schwarz giebt mit diesem Zuge den Springer preis, um den Turm a 8 zu retten.

11. L b 7 n. c 6 am besten.

11. T a 8 — b 8

Da nun Schwarz 4 Bauern verloren und keine gute Stellung hat, muß Weiß gewinnen.

## b.

	8. L f 8 — d 6
9. h 4 — h 5 +	9. K g 6 — h 6
10. d 2 — d 4 +	10. g 7 — g 5

11. h 5 n. g 6 +. Hiemit schlägt der Bauer h 5 den Bauer g 6 im Vorübergehen (siehe S. 25) und daher wird dem König ein Doppelschach durch Th 1 und L e 1 geboten.

	11. K h 6 n. g 6
12. D e 5 n. h 5 +	12. K g 6 — g 7 ob. — f 6
13. D h 5 — f 7 setzt matt.	

## A.

3. . . . .	3. D d 8 — e 7
------------	----------------

Dieser Zug ist bei weitem besser, als 3. f 6 n. e 5.

4. S e 5 — f 3. Schlecht wäre	4. D d 1 — h 5 +.
-------------------------------	-------------------

Siehe a.

	4. d 7 — d 5
--	--------------

Weniger gut ist 4. D e 7 n. e 4 +, womit Schwarz zwar den verlorenen Bauer zurückgewinnt, Weiß jedoch nach 5. L f 1 — e 2 ein sehr günstig entwickeltes Spiel erlangt.

5. d 2 — d 3	5. d 5 n. e 4
6. d 3 n. e 4	6. D e 7 n. e 4 +
7. L f 1 — e 2	7. L c 8 — c 6

verhältnismäßig am besten.

In einer Partie zwischen Schiffers und Ischigoriu (vergl. „Buch der Schachmeisterpartien,“ zweiter Teil S. 9) geschah 7. S b 8 — c 6. Unvorteilhaft für Schwarz ist auch 7. L c 8 — f 5. Siehe b.

8. 0 — 0	8. S b 8 — d 7
----------	----------------

Um die lange Rochade vorzubereiten.

9. T f 1 — e 1                      9. 0 — 0 — 0  
 und Weiß behält einen kleinen Entwicklungsvorsprung.

a.

4. D d 1 — h 5 +. Vor diesem Fehlzug mögen Anfänger gewarnt sein.

5. S e 5 n. g 6                      4. g 7 — g 6  
 5. D e 7 n. e 4 + und  
 Schwarz gewinnt den Springer g 6.

b.

7. L c 8 — f 5  
 8. 0 — 0. Dies ist viel stärker als 8. S f 3 — d 4.  
 8. D e 4 n. c 2

9. D d 1 — e 1. Weiß droht nun mit 10. L e 2 — b 5 Doppelschach und demnächst Matt durch D e 1 — e 8.  
 9. L f 8 — e 7. Am besten. Auf D c 2 — e 4 z. B. spielt Weiß L e 2 — d 3 und gewinnt eine Figur.

10. S b 1 — c 3. Dieser Zug bringt die feindliche Dame in die Gefahr, durch S f 3 — d 4 erobert zu werden.  
 10. S b 8 — c 6. Am besten.

11. L e 2 — b 5                      11. 0 — 0 — 0

12. D e 1 — e 3. Weiß bedroht wiederum die feindliche Dame, welche durch S f 3 — e 1 verloren gehen würde. Wie Schwarz nun auch ziehen mag, Weiß behauptet ein bei weitem überlegnes Spiel.

Besonders hervorheben wollen wir schließlich noch, daß Weiß in dieser Eröffnung statt 3. S f 3 n. e 5 auch sehr vorteilhaft 3. L f 1 — c 4 spielen kann, ja wir möchten sogar dieser Spielweise den Vorzug einräumen. Die Stärke des Läuferzuges besteht darin, daß er vorläufig die feindliche Rochade verhindert. Das Spiel konnte sich dann etwa folgendermaßen gestalten:

3. L f 1 — c 4

3. S g 8 — e 7

Dies geschieht, um mit d 7 — d 5 fortzufahren und auf diese Weise die Rochade zu ermöglichen.

4. S b 1 — c 3

4. c 7 — c 6

5. d 2 — d 4!

5. e 5 n. d 4

Schwarz kann nicht 5. d 7 — d 5 spielen, wegen 6. e 4 n. d 5, c 6 n. d 5, 7. L c 4 — b 5 +, L c 8 — d 7, 8. d 4 n. e 5 und Weiß gewinnt bei guter Stellung einen Bauer.

6. D d 1 n. d 4

6. d 7 — d 6

7. 0 — 0!

7. S e 7 — g 6

8. L c 1 — e 3 und Weiß steht besser.

Nachteilig für Schwarz ist ferner die Verteidigung des Bauern e 5 durch 2. D d 8 — e 7 oder — f 6. Auf e 7 sperrt sie dem Läufer f 8 den Ausgang ab, auch auf f 6 steht sie ungünstig, indem sie den Springer g 8 nach f 6 zu gehen hindert. Im allgemeinen ist es nachteilig, die Dame allzu frühzeitig ins Spiel zu bringen, weil sie leicht von feindlichen Figuren zurückgedrängt wird, und insolge ihres Rückzuges die Gelegenheit zu nötigen Entwicklungen verloren geht.

Auch die Verteidigung 2. L f 8 — d 6 ist schlecht, weil hiedurch der d Bauer vorzurücken und dem Damenläufer Ausgang zu schaffen verhindert ist, z. B.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. S g 1 — f 3

2. L f 8 — d 6

3. L f 1 — c 4

3. S g 8 — f 6

4. d 2 — d 4

Weiß droht mit d 4 n. e 5 eine Gabel (siehe S. 41).

4. S f 6 n. e 4. Besser

ist S b 8 — c 6; aber auch dann behält Weiß z. B. mit 5. 0 — 0 das bessere Spiel.

5. d 4 n. e 5

5. L d 6 — c 5, wohin



auch der angegriffene Läufer sich zurückzieht, immer spielt Weiß wie folgt:

6. D d 1 — d 5. Mit diesem Zuge droht die Dame auf f 7 matt zu setzen und greift gleichzeitig den feindlichen Springer und Läufer an. Der Anfänger präge sich das Verfahren in dieser Stellung ein, weil ähnliche häufig vorkommen.

6. L c 5 n. f 2 +

7. K e 1 — e 2 und Weiß gewinnt eine Figur.

Unvoretheilhaft ist ferner der Gegenangriff auf den Bauer e 4 durch f 7 — f 5, ein sogenanntes Gambit in der Rückhand.

2. f 7 — f 5

3. S f 3 n. e 5. Am besten. Über 3. L f 1 — c 4 und 3. e 4 n. f 5 siehe A. und B. (Über 3. d 2 — d 4 siehe „Buch der Schachmeisterpartien“ erster Teil, S. 11.)

3. D d 8 — f 6

Auch 3. D d 8 — e 7 kommt in Betracht. Entgegnet Weiß darauf 4. D d 1 — h 5 +, so würde 4. g 7 — g 6 5. S e 5 n. g 6, D e 7 — f 7 die Folge sein, wobei Schwarz trotz eines Bauern weniger eine spielbare Partie bekommt.

Ungünstig jedoch ist 3. S b 8 — c 6, worauf Weiß 4. S e 5 n. c 6 (nicht D d 1 — h 5 +, welche Spielart Schwarz Gelegenheit zu starkem Gegenangriff giebt) antwortet und den gewonnenen Bauern mit sicherem Spiele behauptet.

4. d 2 — d 4

4. d 7 — d 6

5. S e 5 — c 4

5. f 5 n. e 4

6. S b 1 — c 3

6. c 7 — c 6. Über

andere Verteidigungen siehe S. 58.

7. S c 3 n. e 4

7. D f 6 — e 6

8. D d 1 — e 2

8. d 6 — d 5



Weiß.

Schwarz hat 6. c7 — c6 gespielt, um diese Stellung herbeizuführen, im Fall der Bauer e4 geschlagen wird. Obwohl nun zwei Figuren durch den Bauer d5 angegriffen sind, kann Weiß nicht bloß den Verlust des Offiziers verhindern, sondern sogar den gewonnenen Bauer behaupten.

9. Se4 — d6 +

9. Ke8 — d7

Über Ke8 — d8 siehe a.

10. Sd6 — f7. Der Springer kann hier von der Dame nicht geschlagen werden, weil sie durch Sc4 — e5 + verloren ginge.

10. d5 n. c4. Würde

Schwarz De6 n. e2 + spielen, so entgegnet Weiß 11. Lf1 n. e2, schlägt später den Turm h8 und behauptet die gewonnene Qualität, da es ihm dann gelingt, den Springer von h8 ins Spiel zurückzuführen.

11. Dd2 n. e6 +

11. Kd7 n. e6

12. Lf1 n. c4 +

12. Ke6 — e7

13. Sf7 n. h8

13. Lc8 — e6

Schwarz verfolgt den Plan, den Sh8 zu erobern, um zwei Figuren gegen den Turm zu behalten.

14. L c 4 — d 3

14. S g 8 — f 6

15. L c 1 — g 5

15. L e 6 — g 8

Es drohte mit L d 3 n. h 7 Rettung des Springers und Eroberung eines Bauern.

In dieser Stellung hat Weiß, Turm und zwei Bauern gegen Springer. Allerdings wird auf die Dauer der Springer h 8 verloren gehen, allein stets Gelegenheit vorhanden sein, mindestens einen Bauern für ihn zu erhalten, so daß Weiß Turm und drei Bauern gegen zwei Figuren und damit das bessere Spiel behauptet.

a.

9. . . . .

9. K e 8 — d 8

10. S d 6 n. b 7 +

10. K d 8 — c 7. Der

Käufer kann den Springer nicht schlagen, weil sonst die Dame die Deckung verliert und durch D e 2 n. e 6 verloren geht.

11. D e 2 n. e 6

11. L e 8 n. e 6

12. S c 4 — a 5

12. S b 8 — d 7. Auf

K c 7 — b 6 würde Weiß 13. L c 1 — d 2 und später b 2 — b 4 spielen.

13. L c 1 — f 4 +

13. K c 7 — b 6

14. S b 7 — c 5

14. S d 7 n. c 5

15. d 4 n. c 5 +

15. K b 6 n. a 5. Besser

ist L f 8 n. c 5, worauf Weiß S a 5 — b 3 spielt und einen gewonnenen Bauer behauptet.

16. L f 4 — c 7 +

16. K a 5 — b 4. Auf

K a 5 — a 4 gewinnt Weiß mit a 2 — a 3 wegen des drohenden Matt durch b 2 — b 3.

17. a 2 — a 3 +

17. K b 4 n. c 5

18. b 2 — b 4 +

18. K c 5 — d 4

19. 0 — 0 — 0 +

19. K d 4 — e 4. Am

besten, auf K d 4 — c 3 erzwingt Weiß Matt in zwei Zügen.

20. L f 1 — d 3 +

20. K e 4 — d 4

21. T h 1 — e 1 und gewinnt.

Schwarz kann mit dem 6. Zuge statt c7 — c6 auch Sg8 — e7 spielen, um auf 7. Sc3n. e4 Df6 — e6, 8. Dd1 — e2 mit d6 — d5 eine Figur zu gewinnen.

Allein Weiß antwortet auf den Springerzug 7. d4 — d5, und dann ist der Bauer e4 auf die Dauer nicht zu halten. Ebenso ist für Schwarz 6. Lc8 — f5, wodurch der Bauer e4 unmittelbar gedeckt wird, unvorteilhaft, weil Weiß 7. g2 — g4 spielt und auf Lf5 — g6 mit 8. Lf1 — g2 einen neuen Angriff auf den Bauern e4 richtet. Auf 6. Df6 — g6 spielt Weiß am besten wie folgt:

- |   |             |
|---|-------------|
| 7. f2 — f3                                | 7. e4 n. f3 |
| 8. Dd1 n. f3                              | 8. Sg8 — f6 |
| 9. Lf1 — d3                               | 9. Dg6 — f7 |
| 10. 0 — 0 und hat ein vorzügliches Spiel. |             |

#### A.

3. Lf1 — c4. Diese Fortsetzung galt bisher für die stärkste und sicherste, ist jedoch vor kurzem von dem baltischen Schachmeister C. Bchting in geistreicher Weise widerlegt worden.

3. f5 n. e4

Falls 3. d7 — d6 so 4. d2 — d4, e5 n. d4 (auf 4. f5 n. e4 kommt Weiß mittels 5. Sf3 n. e5, d6 n. e5 6. Dd1 — h5 + in Vorteil) 5. Sf3 — g5, Sg8 — h6 6. Dd1 n. d4, Sb8 — c6 7. Dd4 — d1 und Schwarz ist im Nachteil, da seine Rochade verhindert ist.

4. Sf3 n. e5

Ein Gegenangriff, der gefährlich für Weiß ist.

5. Se5 — f7

6. Th1 — f1

7. Sf7 n. h8

4. Dd8 — g5

5. Dg5 n. g2

6. d7 — d5

7. Sg8 — f6!

Dies ist die Bchtingsche Neuerung, während man früher Schwarz 7. d5 n. c4 ziehen ließ. Weiß kommt dann durch 8. Dd1 — h5 +, g7 — g6 9. Dh5 n. h7, Lc8 — e6 10. Dh7 n. g6 +, Dg2 n. g6 11. Sh8 n. g6, Lf8 —

d 6 12. d 2 — d 3 (ein Bauernopfer im Interesse der schnellen Entwicklung), c 4 n. d 3 13. c 2 n. d 3, e 4 n. d 3 14. S b 1 — c 3, S b 8 — c 6 15. L c 1 — f 4 in Stellungsvorteil.

8. L c 4 n. d 5 ober a, b.



Weiß.

8. L c 8 — h 3!

Fehlerhaft wäre S f 6 n. d 5 wegen 9. D d 1 — h 5 +.

9. L d 5 — f 7 +. Ober 9. L d 5 — c 4, S b 8 — c 6 10. c 2 — c 3, S c 6 — e 5 11. D d 1 — a 4 +, c 7 — c 6 12. d 2 — d 4, e 4 n. d 3 13. S b 1 — d 2, S e 5 — f 3 + und Schwarz gewinnt.

9. K e 8 — e 7!

10. L f 7 — c 4. Auf 10. D d 1 — e 2 kommt Schwarz durch 10. S b 8 — c 6 in Vorteil.

10. S b 8 — c 6!

11. c 2 — c 3. Dies ist besser als d 2 — d 4, worauf Schwarz T a 8 — d 8 antworten würde.

11. S c 6 — e 5

12. D d 1 — a 4

12. S e 5 — d 3 +

13. L c 4 n. d 3

13. e 4 n. d 3

14. D a 4 — b 4 +

14. K e 7 — e 6

15. D b 4 — c 4 +

15. S f 6 — d 5

16. D c 4 n. d 3

16. T a 8 — e 8



17. Ke1 — d1

17. Dg2 n. f1 +

18. Dd3 n. f1

18. Lh3 n. f1 und

Schwarz gewinnt, da Weiß den Springer h8 nicht retten kann.

## a.

8. Lc4 — e2

8. Lc8 — h3

9. d2 — d3

9. Dg2 n. h2

10. d3 n. e4

10. Lh3 n. f1

11. Le2 n. f1

11. d5 n. e4

12. Lf1 — c4

12. Sb8 — c6

13. Sh8 — f7.

Der Versuch

13. Lc4 — f7 +,

Ke8 — e7 14. Lc1 — e3 wäre für Weiß verberblich

wegen 14. b7 — b6 15. Sb1 — c3, Ta8 — d8 16. Sc3

— d5 +, \*Sf6 n. d5 17. Lc4 n. d5, Dh2 — h1 +

18. Ke1 — e2, Dh1 — h5 + nebst Dh5 n. d5.

13. Dh2 — g1 +

14. Ke1 — e2

14. Dg1 n. d1 +

15. Ke2 n. d1

15. Sc6 — a5

16. Sf7 — e5

16. Lf8 — d6

17. Lc1 — d2

17. Ld6 n. e5

18. Ld2 n. a5

18. Le5 n. b2

19. La5 — c3

19. Lb2 n. a1

20. Lc3 n. a1

20. 0 — 0 — 0 + und

Schwarz hat mit Turm und drei Bauern gegen zwei Läufer ein materielles Übergewicht erlangt.

## b.

8. Sb1 — c3. Eine interessante, aber gleichfalls ungenügende Spielweise.

8. d5 n. c4

9. Sc3 — d5

9. Sf6 n. d5

10. Dd1 — h5 +

10. g7 — g6

11. Dh5 n. d5

11. Dg2 — f3

12. Tf1 — g1

12. Sb8 — c6

13. Tg1 — g3

13. Df3 — f5

14. Dd5 n. c4

14. Lc8 — e6 und

Schwarz erobert noch den Springer h8.

## E.

Schlecht ist nach 2. f7 — f5

3. e4 n. f5, wodurch Weiß der Absicht des Gegners entgegenkommt.

4. d2 — d4. Durch g2 — g4 den Bauer f5 zu verteidigen wäre nicht durchführbar, weil Schwarz sofort 4. h7 — h5 antwortet, worauf der Bauer f5 mit gutem Spiel für Schwarz zurückgewonnen wird.

5. Dd1 — e2. Statt dessen kommt auch 5. Sf3 — g5 in Betracht.

6. Sf3 — g5

7. g2 — g4

8. Lf1 — h3

9. Lh3 n. g4

10. Sg5 — e6. Der Bauer kann den Bauer g6 nicht schlagen wegen Lc8 n. g4.

11. Se6 n. f8

11. Ke8 n. f8 und gewinnt. Denn Weiß verliert mit dem nächsten Zuge den Läufer g4, der sein Feld hat, auf das er sich ohne geschlagen zu werden, begeben kann.



Weiß.

Zu den unvorteilhaften Verteidigungen gehört auch d7 — d5, womit Schwarz einen Gegenangriff auf den Bauer e — richtet.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. d7 — d5

Weiß spielt am besten:

3. e4 n. d5

3. e5 — e4. (Über

D d 8 n. d 5 siehe A.)

4. D d 1 — e 2

4. D d 8 — e 7 auf

D d 8 n. d 5 würde Weiß mit 5. S b 1 — c 3 die Dame angreifen und den Bauer e 4 gewinnen.

5. S f 3 — d 4

5. S g 8 — f 6

6. S b 1 — c 3, um den gewonnenen Bauer d 5 zu behaupten.

6. D e 7 — e 5

7. S d 4 — f 3. Am besten.

7. D e 5 — e 7

8. S f 3 — g 5. Damit ist der Bauer e 4 noch einmal angegriffen. Spielt Schwarz, um ihn zu decken,

8. L c 8 — f 5, so folgt

9. D e 2 — b 5 + mit sehr vorteilhaftem Spiel für Weiß.

### A.

3. . . . .

3. D d 8 n. d 5

4. S b 1 — c 3

4. D d 5 — e 6. Am

besten, um zu verhindern, daß Weiß L f 1 — c 4 spielt.

5. L f 1 — b 5 +. Weiß bietet dieses Schach, um durch baldige Rochade alle Streitkräfte zu entfalten, während Schwarz in der Entwicklung erheblich zurückgeblieben ist.

5. L c 8 — d 7. Auf

5. c 7 — c 6 würde Weiß L b 5 — a 4 spielen, um den Läufer später vorteilhaft nach b 3 zu führen.

6. 0 — 0

6. L d 7 n. b 5

7. S c 3 n. b 5

7. L f 8 — d 6

8. T f 1 — e 1

8. f 7 — f 6. Es drohte

9. S f 3 n. e 5 und auf L d 6 n. e 5, 10. S b 5 n. c 7 +

9. d2 — d4

9. a7 — a6

10. d4 n. e5

10. f6 n. e5

11. Sf3 n. e5 und Weiß hat ein vorzügliches Spiel. Von den beiden einstehenden weißen Springeru kann keiner ohne Verlust der Dame geschlagen werden.

Wenden wir uns nun zur besten Verteidigung des Königspringerspiels.

2. . . . .

2. Sb8 — c6.

### Die italienische Partie oder Giucco piano.

Diese Eröffnung besteht aus den Zügen:

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

3. Lf1 — c4

3. Lf8 — c5

Beide Spiele sind damit gut entwickelt. Weiß kann nun verschiedene Fortsetzungen wählen. Eine der üblichsten und besten ist folgende:

#### Erstes Spiel.

4. e2 — e3. Damit bereitet Weiß d2 — d4 vor, um den feindlichen Läufer anzugreifen und sich des Zentrums zu bemächtigen. Siehe zweites und drittes Spiel.

4. Sg8 — f6. Dieser

Zug ist die beste Antwort. Schwarz kann jedoch auch ohne Nachteil d6 — d5 spielen (siehe A.).

5. d2 — d4. Am besten. 5. e5 n. d4

6. c3 n. d4. Weiß kann hier auch e4 — e5 spielen (siehe I.).

6. Lc5 — b4 +

Bei weitem besser als Lc5 — b6, weil alsdann Weiß das Zentrum behauptet.

7. Lc1 — d2. Zu sehr interessanten Fortsetzungen führt 7. Sb1 — c3 (siehe a.).

7. Lb4 n. d2 +

Schwarz kann auch wie folgt spielen:

- |                |              |
|----------------|--------------|
|                | 7. Sf6 n. e4 |
| 8. Ld2 n. b4   | 8. Sc6 n. b4 |
| 9. Lc4 n. f7 + | 9. Ke8 n. f7 |
| 10. Dd1 — b3 + | 10. d7 — d5  |
| 11. Sf3 — e5 + | 11. Kf7 — f6 |

In Betracht kommt auch 11. Kf7 — e8 12. Db3 n. b4, Dd8 — g5 13. Sb1 — d2! (auf 13. 0 — 0 würde Schwarz durch Lc2 — b3 in Vorteil kommen), Dg5 n. d2 usw.

- |               |              |
|---------------|--------------|
| 12. Db3 n. b4 | 12. c7 — c5  |
| 13. Db4 — a4  | 13. Dd8 — b6 |

Am besten.

- |               |              |
|---------------|--------------|
| 14. Da4 — a3! | 14. c5 n. d4 |
| 15. Se5 — f3  | 15. Lc8 — g4 |

mit gleichem Spiele.

8. Sb1 n. d2 8. d7 — d5. Schwarz kann hier auch spielen:

- |               |               |
|---------------|---------------|
|               | 8. Sf6 n. e4  |
| 9. Sd2 n. e4  | 9. d7 — d5    |
| 10. Lc4 n. d6 | 10. Dd8 n. d5 |
| 11. 0 — 0     | 11. 0 — 0.    |

Die Spiele stehen gleich.

9. e4 n. d5 9. Sf6 n. d5  
10. Dd1 — b3! 10. Sc6 — e7. Am besten.

- |              |             |
|--------------|-------------|
| 11. 0 — 0.   | 11. 0 — 0.  |
| 12. Tf1 — e1 | 12. c7 — c6 |
| 13. a2 — a4  |             |

Die Spiele stehen gleich.

a.

7. Sb1 — c3. Dieser Zug, der lange Zeit für schlecht galt, ist neuerdings von Steinitz empfohlen worden; er scheint recht wohl anwendbar zu sein und gibt zu lebhaftesten Kombinationen Gelegenheit.

7. Sf6 n. e4.

Nachteilig für Schwarz ist 7. d7 — d5, was v. Bardeleben im Hastingser Turnier gegen Steinitz spielte. (Siehe „Schachmeisterpartien,“ zweiter Teil S. 17.)



8. 0—0

8. Lb4n.c3

9. d4—d5!



Weiß.

Diese Fortsetzung, die wir für die stärkste halten, rührt von dem dänischen Spieler Möller her. Steinitz versuchte statt dessen in einer Partie gegen Lasker (siehe S. 75) 9. b2 n. c3, d7—d5 mit der geistreichen, aber nicht ausreichenden Opferkombination 10. Lc1—a3.

9. Lc3—f6.

Dies scheint die beste Verteidigung für Schwarz zu sein. In Betracht kommt 9. Sc6—e5, worauf Weiß am besten 10. b2 n. c3, Se5 n. c4 11. Dd1—d4, f7—f5 12. Dd4 n. c4 (nicht Dd4 n. g7, wegen Dd8—f6) spielt. Eine sehr schöne Gewinnfortsetzung für Weiß ergibt sich, wenn Schwarz auf 11. Dd1—d4 mit Sc4—d6 antwortet, nämlich 12. Dd4 n. g7, Dd8—f6 13. Dg7 n. f6, Se4 n. f6 14. Tf1—e1+, Ke8—f8 (auf Ke8—d8 entscheidet Lc1—g5 zugunsten von Weiß) 15. Lc1—h6+, Kf8—g8 16. Te1—e5, Sf6—e4 (zwecklos ist auch Sd6—e4 wegen 17. Ta1—e1, d7—d6 18. Te1 n. e4, d6 n. e5 19. Te4 n. e5, Lc8—f5 [das auf g5 drohende Matt ist nur auf diese Weise zu

beden] 20. Te5n.f5, Sf6—e4 21. f2—f3 u(w.)  
17. Ta1—e1, f7—f5 18. Te5—e7 und Weiß steht  
auf Gewinn.

Zu eleganten Varianten führt auch 9. Lc3—a5 z. B.  
10. d5n.c6, b7n.c6 11. Sf3—e5, Se4—d6  
12. Dd1—g4, Dd8—f6 13. b2—b4, La5n.b4  
14. Lc1—b2, Sd6n.c4 15. Se5n.c4, Df6—g6  
16. Tf1—e1+, Ke8—f8 17. Dg4—h4, f7—f6  
18. Sc4—e5, f6n.e5 19. Te1n.e5 und Weiß ge-  
winnt. Es ist indessen nicht ausgeschlossen, daß sich für  
den Nachziehenden stärkere Verteidigungszüge finden lassen.

10. Tf1—e1

10. Sc6—e7

11. Te1n.e4

11. 0—0

Sehr beachtenswert ist hier auch 11. d7—d6 worauf  
Weiß am besten 12. Lc1—g5 spielt. Weniger stark  
dürfte 12. g2—g4 sein, weil Schwarz dann nach 12. 0—0  
13. g4—g5, Lf6—e5 den Bauern zurückgibt und eine  
durchaus befriedigende Stellung erlangt. Nach 12. Lc1—  
g5 könnte sich der weitere Verlauf folgendermaßen gestalten:  
12. Lf6n.g5 13. Sf3n.g5, 0—0 14. Sg5n.h7  
(mit der Korrektheit dieses Opfers steht und fällt die ganze  
Müller'sche Spielweise), Kg8n.h7 15. Dd1—h5+,  
Kh7—g8 16. Te4—h4, f7—f5! 17. Dh5—h7+!  
Kg8—f7 18. Th4—h6, Tf8—g8 19. Ta1—e1,  
Dd8—f8! 20. Lc4—b5 (droht Te1—e6), Tg8—  
h8 21. Dh7n.h8, g7n.h6 22. Dh8—h7+, Kf7  
—f6 23. Te1n.e7!, Df8n.e7 24. Dh7n.h6+ und  
Weiß hält remis durch ewiges Schwach.

12. d5—d6

12. c7n.d6

13. Lc1—f4. Auch 13. Dd1n.d6, Se7—f5  
14. Dd6—d5, d7—d6 15. Lc1—g5, Le7n.g5  
16. Sf3n.g5 (Schwarz darf den Springer nicht nehmen,  
wegen Matt in zwei Zügen durch Dd5n.f7+) ist eine  
chancenreiche Fortsetzung. 13. d6—d5! Am  
besten.

14. Lc4n.d5

14. Se7n.d5

15. Dd1n.d5

15. d7—d6

16. Lf4n.d6

16. Lc8—e6 und

die Spiele stehen ziemlich gleich.

I.

6. e4—e5

6. d7—d5. Wenn

Schwarz statt dessen Sf6—e4 spielt, so kommt Weiß mit 7. Dd1—e2, f7—f5 8. Sf3—g5 oder 7...., d7—d5 8. e5n.d6, f7—f5 9. Sf3—g5 in entscheidenden Vorteil.

7. Lc4—b5. Nachteilig wäre 7. e5n.f6, wie folgende Ausführung zeigt.

7. e5n.f6

7. d5n.c4

8. f6n.g7

8. Th8—g8

9. Lc1—g5

9. f7—f6

10. Dd1—e2+

10. De8—e7

11. Lg5n.f6

11. De7n.e2+

12. Ke1n.e2

12. d4—d3+

13. Ke2—d1

13. Lc8—g4

14. h2—h3

14. Lg4n.f3+

15. g3n.f3

15. Ke8—f7

16. Sb1—d2

16. Kf7n.f6

17. Sd2—e4+

17. Kf6n.g7

18. Se4n.c5

18. Sc6—e6

und Schwarz muß gewinnen. In dieser Spielart wie in ähnlichen ist die Absicht, den Bauer g7 zu behaupten, un-durchführbar. Derselbe geht zuletzt bei gleichzeitig günstiger Entwicklung des schwarzen Spiels verloren.

7. Sf6—e4

8. c3n.d4

8. Lc5—b6,

schwächer ist 8. Lc5—b4+, weil Weiß mit Lc1—d2 das Schach deckt und dann gut steht.

9. 0—0

9. 0—0

10. Sb1—c3

10. f7—f5

11. e5n.f6

11. Se4n.f6 mit un-

gefähr gleichem Spiele.

## A.

5. d2 — d4

6. c3 n. d4

Nachteilig ist 6. Lc5 — b4 +, worauf Weiß 7. Ke1 — f1 mit Vorteil spielt, indem dann d4 — d5 mit nachfolgendem Dd1 — a4 + eine Figur zu gewinnen droht.

7. Sb1 — c3

ist stärker als 7. Lc8 — g4, worauf Weiß mit Vorteil 8. Lc4 — b5 antworten würde.

8. 0 — 0

9. Lc4 — b3. Um den Läufer auf Sc7 — a5 nach c2 ziehen zu können.

10. Lc1 — e3 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

## Zweites Spiel.

1. e2 — e4

2. Sg1 — f3

3. Lf1 — c4

4. d2 — d3. Gleichfalls eine gute, häufig gespielte

Fortsetzung.

1. e7 — e5

2. Sb8 — c6

3. Lf8 — c5

4. Sg8 — f6. (Über

4. d7 — d6 siehe „Schachmeisterpartien“, erster Teil S. 15.)

5. Lc1 — e3

5. Lc5 — b6

6. Sb1 — c3

6. d7 — d6 mit

gleichem Spiele.

## Drittes Spiel.

1. e2 — e4

2. Sg1 — f3

3. Lf1 — c4

4. 0 — 0

1. e7 — e5

2. Sb8 — c6

3. Lf8 — c5

4. Sg8 — f6. Hier

kann auch d7 — d6 ohne Nachteil geschehen.

5. d2 — d4. Über den Wert dieses Gambits läßt sich ein definitives Urteil noch nicht fällen. Angriff und Verteidigung sind gleich schwierig zu führen, besonders nach

5. e5 n. d4. Den  
 Zug 5. Lc5 n. d4 betrachten wir unter A.  
 6. e4 — e5 6. d7 — d5. Dies  
 ist unzweifelhaft die beste Antwort.



Weiß.

7. e5 n. f6 oder a. 7. d5 n. c4

8. Tf1 — e1 +. Nicht vorteilhaft für Weiß wäre  
 8. f6 n. g7, Th8 — g8, 9. Lc1 — g5, Dd8 — d5,  
 oder 9. Tf1 — e1 +, Lc5 — e7.

8. Lc8 — e6

9. Sf3 — g5. Auch die Fortsetzung 9. f6 n. g7,  
 Th8 — g8 10. Lc1 — g5 ist hier versucht worden. Es  
 scheint, daß darauf Lc5 — e7 11. Lg5 n. e7, Ke8 n. e7!  
 (Schwarz kann ohne Nachteil auf die Rochade verzichten)  
 den Nachziehenden etwas in Vorteil bringt.

9. Dd8 — d5! Ein  
 Fehler wäre 9. Dd8 n. f6, wegen 10. Sg5 n. e6 nebst  
 Dd1 — h5 +.

10. Sb1 — c3

10. Dd5 — f5

11. Sc3 — e4

11. 0 — 0 — 0!



Dies dürfte hier der stärkste Zug sein. Auch 11. Lc5 — b6 12. f6 n. g7. (Über 12. Se4 — g3 siehe „Schachmeisterpartien“ zweiter Teil S. 26), Th8 — g8 13. g2 — g4! kommt hier in Betracht. (Siehe Partie Tschigorin-Teichmann S. 78.)

12. g2 — g4

12. Df5 — e5!

13. Sg5 — f3

13. De5 — d5

14. f6 n. g7

14. Le6 n. g4! Ein

vortrefflicher Zug.

15. g7 n. h8 D

15. Td8 n. h8

16. Se4 — f6! Weiß hat nichts Besseres.

16. Dd5 n. f3!

17. Sf6 n. g4

17. Df3 n. d1

18. Te1 n. d1

18. Th8 — g8

Schwarz gewinnt den Springer g4 und hat dann zwei Bauern für die Qualität, was in der vorliegenden Stellung wohl mehr als den Ausgleich bedeutet.

a.

7. Lc4 — b5! Dies führt zum Ausgleich

7. Sf6 — e4

8. Sf3 n. d4

8. Lc5 n. d4

9. Dd1 n. d4

9. 0 — 0

10. Lb5 n. c6

10. b7 n. c6 mit gleichem

Spiel.

A

5. ....

5. Lc5 n. d4

6. Sf3 n. d4

6. Sc6 n. d4

7. f2 — f4

7. d7 — d6

8. f4 n. e5

8. d6 n. e5

9. Lc1 — g5

9. Lc8 — e6

10. Lc4 n. e6

10. Sd4 n. e6

11. Dd1 n. d8 +

11. Ta8 n. d8

12. Lg5 n. f6

12. g7 n. f6

13. Tf1 n. f6 mit gleichem Spiel.

## Partien zum Giucoco piano.

## Erste Partie.

Frankfurter Welfsterturnier 1887.

Weiß — Schiffer's.

1. e2 — e4
2. Sg1 — f3
3. Lf1 — c4
4. c2 — c3
5. d2 — d4
6. c3 n. d4
7. Lc1 — d2
8. Sb1 n. d2
9. e4 n. d5
10. Dd1 — b3
11. 0 — 0
12. Tf1 — e1

Schwarz — Harmonist.

1. e7 — e5
2. Sb8 — c6
3. Lf8 — c5
4. Sg8 — f6
5. e5 n. d4
6. Lc5 — b4 +
7. Lb4 n. d2 +
8. d7 — d5
9. Sf6 n. d5
10. Sc6 — e7
11. 0 — 0
12. c7 — c6. Siehe

zweite Partie.

13. a2 — a4
- war Dd8 — b6.

13. Dd8 — c7. Besser

14. Ta1 — c1. Offenbar hat Weiß infolge des letzten Zuges des Gegners ein Tempo zu günstiger Entwicklung des Damenturmes gewonnen.

14. Sd5 — f4

15. Sf3 — g5. Damit wird eine feine Angriffs-kombination eingeleitet, die Weiß den Sieg verschafft.

15. Se7 — g6

16. Te1 — e8. Ein unerwarteter, schöner Zug.

16. Tf8 n. e8.

Schwarz könnte sich hier durch 16. Lc8 — e6 mit Verlust eines Bauern vor der drohenden Gefahr retten.

17. Lc4 n. f7 +  
Kg8 — f8 würde 18. Sg5 n. h7 + baldigen Gewinn herbeiführen.

17. Kg8 — h8. Auf

- |                |                   |
|----------------|-------------------|
| 18. Lf7 n. e8  | 18. Sf4 — e2 +    |
| 19. Kg1 — h1   | 19. Se2 n. c1     |
| 20. Sg6 — f7 + | 20. Kh8 — g8      |
| 21. Sf7 — h6 + | 21. Kg8 — f8      |
| 22. Db3 — g8 + | 22. Kf8 — e7      |
| 23. Le8 n. g6  | 23. h7 n. g6. Auf |
- g7 n. h6 würde Matt mit dem zweiten Zuge folgen.
- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
| 24. Dg8 n. g7 + | 24. Ke7 — d8. Am |
| 25. Dg7 — f8 +  | 25. Kd8 — d7     |
- besten.



Weiß.

26. Sd2 — e4. Ein vortrefflicher Zug, mit dem Weiß den Sieg erzwingt. Jetzt droht Se4 — c5 + matt zu setzen.

26. Dc7 — d8. Verlust der Dame oder Matt kann nicht verhindert werden. Auf b7 — b6 oder Sc1 — d3 würde 27. Df8 — g7 +, Kd7 — d8 28. Sh6 — f7 +, K zieht, 29. Sf7 — d6 + gewinnen.

- |                                  |              |
|----------------------------------|--------------|
| 27. Df8 — d6 +                   | 27. Kd7 — e8 |
| 28. Se4 — f6 + und Weiß gewinnt. |              |

Zweite Partie.

Weiß — Anderffen.

1. e2 — e4
2. Sg1 — f3
3. Lf1 — c4
4. c2 — c3
5. d2 — d4
6. c3 n. d4
7. Lc1 — d2
8. Sb1 n. d2
9. e4 n. d5
10. Dd1 — b3
11. 0 — 0
12. Tf1 — e1

Schwarz — Bird.

1. e7 — e5
2. Sb8 — c6
3. Lf8 — c5
4. Sg8 — f6
5. e5 n. d4
6. Lc5 — b4 +
7. Lb4 n. d2 +
8. d7 — d5
9. Sf6 n. d5
10. Sc6 — e7
11. 0 — 0
12. c7 — c6.

Ein guter Zug, da er der Dame einen Ausgang verschafft, den Springer d5 bedt und unter Umständen f7 — f5 ermöglicht, was jetzt wegen T e1 n. e7 nicht geschehen konnte.

13. Sf3 — e5

13. Dd8 — b6

14. Lc4 n. d5

14. Se7 n. d5

15. Db3 — d3. Wenn Weiß die Dame nicht tauschen will, worauf die Spiele vollständig gleich stehen würden, gibt es keinen besseren Zug, als den Bauer b2 mit Aussicht auf Angriff aufzugeben.

15. Db6 n. b2

16. Sd2 — e4. Es droht nun durch T e1 — b1 Eroberung der schwarzen Dame.

16. Sd5 — b4

Hier war Rückkehr der Dame nach b6 der richtige Zug. Infolge des hier gewählten muß Schwarz das Spiel verlieren.



Weiß.

17. Se4—f6+. Eine glänzende, des großen Meisters würdige Opferkombination. 17. g7 n. f6

18. Dd3—g3+ 18. Lc8—g4. Der allein rettende Zug. Auf Kg8—h8 folgt 19. Se5 n. f7+, Tf8 n. f7 20. Te1—e8+ und Weiß setzt mit dem nächsten Zuge matt.

19. Dg3 n. g4+. Statt dieses Zuges mußte hier Se5 n. g4 geschehen, womit Weiß ein vorzügliches Spiel hatte. 19. Kg8—h8

20. Dg4—f5. Weiß läßt den Springer einstehn, weil auf 20. f6 n. e5 21. Df5—f6+, Kh8—g8 22. Ta1—b1 folgt, und Schwarz den Springer b4 mit ungünstiger Stellung wieder aufgeben muß, denn auf Db2 n. d4 gewinnt Weiß durch 23. Te1 n. e5, ebenso auf Db2—c3 durch 23. Te1—e3.

20. Sb4—d5. Der beste Zug. Von hier ab wendet sich das Blatt. Schwarz verteidigt sich meisterhaft.

21. Ta1—b1

21. Db2—c3

22. Se5—d7. Mit Se5—f3 konnte Weiß das Spiel noch halten. 22. Tf8—e8



Hiermit droht ein Matt in zwei Zügen. Schwarz geht energisch zum Gegenangriff über.

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 23. T e 1 — c 1  | 23. D c 3 n. d 4 |
| 24. T b 1 n. b 7 | 24. T e 8 — e 6. |
| 25. h 2 — h 3    |                  |

Um den Springer nach c 5 führen zu können, was jetzt nicht möglich war, wegen D d 4 n. c 5 und auf T c 1 n. c 5 matt durch T e 6 — e 1.

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 25. T a 8 — g 8 |                 |
| 26. S d 7 — c 5 | 26. T e 6 — e 5 |

27. D f 5 — d 3 ein Fehler, der die Katastrophe herbeiführt, allein auch bei anderer Verteidigung war das Spiel nicht mehr zu retten.

27. T g 8 n. h 2 + und gewinnt; denn auf K g 1 n. g 2 erobert Schwarz mit S d 5 — f 4 + die Dame und auf K g 1 — h 1 wird durch D d 4 n. f 2 das Matt bald erzwungen.

Diese, im Pariser Schachturnier 1878 gespielte Partie ist eine Warnungstafel, die den Schachspieler im Glück zur Vorsicht mahnt.

### Dritte Partie.

Gespielt im Wettkampf zu Moskau 1896.

Weiß — Steinitz.

Schwarz — Lasker.

- |                               |                  |
|-------------------------------|------------------|
| 1. e 2 — e 4                  | 1. e 7 — e 5     |
| 2. S g 1 — f 3                | 2. S b 8 — c 6   |
| 3. L f 1 — c 4                | 3. L f 8 — c 5   |
| 4. c 2 — c 3                  | 4. S g 8 — f 6   |
| 5. d 2 — d 4                  | 5. e 5 n. d 4    |
| 6. c 3 n. d 4                 | 6. L c 5 — b 4 + |
| 7. S b 1 — c 3                | 7. S f 6 n. e 4  |
| 8. 0 — 0                      | 8. L b 4 n. c 3  |
| 9. b 2 n. c 3. (Siehe S. 65.) |                  |

9. d 7 — d 5. Nicht

S e 4 n. c 3 wegen 10. D d 1 — e 1 +.

10. L c 1 — a 3. Ein überraschendes und chancenreiches Figurenopfer, das jedoch nicht völlig korrekt ist.

10. d 5 n. c 4

11. Tf1 — e1

11. f7 — f5

Noch besser wäre 11. Lc8 — e6, um auf Te1n.e4 mit Dd8 — d5 und langer Rochade fortzufahren. Schwarz behauptet dann bei sicherer Stellung einen Bauern mehr. Nach dem Textzuge könnte Weiß wohl ein ziemlich gleiches Spiel erlangen; siehe Anmerkung zum 18. Zuge.

12. Sf3 — d2

12. Ke8 — f7

13. Sd2n.e4

13. f5n.e4

14. Te1n.e4

14. Dd8 — f6

Ungünstig wäre 14. Dd8 — d5, wegen 15. Dd1 — f3+, Lc8 — f5 16. Ta1 — e1, Ta8 — e8 17. Te4 — e7+, Sc6n.e7 18. Te1n.e7+, Te8n.e7 19. Df3n.d5+ usw.

15. Dd1 — e2.

Auf 15. d4 — d5 antwortet

Schwarz Lc8 — f5.

15. Lc8 — f5

16. De2n.c4+

16. Kf7 — g6

17. Te4 — e3

17. Ta8 — e8

a b c d e f g h



Weiß.

18. Ta1 — e1. Besser wäre hier wohl 18. Tc3 — g3+, worauf 18. Kg6 — h5 19. Dc4 — b5, Df6 — e6 20. h2 — h4, h7 — h6 21. d4 — d5, De6 — e5 die Folge sein könnte.

18. Te8n.e3

- |  |                       |
|--|-----------------------|
| 19. T e 1 n. e 3   | 19. h 7 — h 5         |
| 20. h 2 — h 3  | 20. h 5 — h 4. Ein    |
| sehr guter Zug.  |                       |
| 21. d 4 — d 5  | 21. S c 6 — e 5       |
| 22. D c 4 n. c 7   | 22. S e 5 — d 3       |
| 23. D c 7 n. b 7. Der Damentausch ist nicht zu vermeiden, denn auf 23. T e 3 — f 3 antwortet Schwarz |                       |
| 23. D f 6 — e 5 mit der Drohung D e 5 — e 1 + nebst S d 3 n. f 2.                                    |                       |
| 24. D b 7 — c 6  | 24. D f 6 n. c 6      |
| 25. d 5 n. c 6   | 25. S d 3 — f 4. Das  |
| Endspiel ist zwar theoretisch für Schwarz gewonnen, bedarf jedoch noch einer geschickten Führung.    |                       |
| 26. T e 3 — e 7  | 26. a 7 — a 6         |
| 27. c 3 — c 4  | 27. K g 6 — f 6       |
| 28. T e 7 — a 7  | 28. S f 4 — d 3       |
| 29. L a 3 — e 7 +  | 29. K f 6 — e 6       |
| 30. T a 7 — c 7  | 30. S d 3 — e 5. Weiß |
| drohte 31. L e 7 n. h 4, was jetzt wegen 31. K e 6 — d 6 nicht mehr möglich ist.                     |                       |
| 31. L e 7 — b 4  | 31. T h 8 — g 8       |
| 32. L b 4 — e 7  | 32. g 7 — g 5         |
| 33. c 4 — c 5  | 33. S e 5 — f 7       |
| 34. f 2 — f 3  | 34. T g 8 — e 8       |
| 35. K g 1 — f 2  | 35. T e 8 n. e 7      |
| 36. T c 7 n. c 8   | 36. K e 6 — d 5       |
| 37. T c 8 — a 8  | 37. S f 7 — e 5       |
| 38. K f 2 — e 3. Bessere Remischancen gewährte hier  |                       |
| 38. T a 8 n. a 6 mit der Fortsetzung 38. S e 5 n. c 6 39. T a 6 — a 4, K d 5 n. c 5 40. T a 4 — g 4. |                       |
| 39. K e 3 — d 2  | 39. a 6 — a 5         |
| 40. T a 8 — f 8  | 40. T e 7 — e 5       |
| 41. f 3 — f 4  | 41. g 5 n. f 4        |
| 42. T f 8 n. f 4   | 42. T e 5 — h 5       |

43. Kd2 — e3

43. Sc6 — e5

44. Tf4 — a4

44. Se5 — c4 +.

Weiß gibt auf, da sein Turm eingeschperrt ist und unbedingt verloren geht.

## Vierde Partie.

Gespielt im Turnier zu London 1899.

Weiß — Tschigorin.

Schwarz — Reichmann.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

3. Lf1 — c4

3. Lf8 — c5

4. 0 — 0

4. Sg8 — f6

5. d2 — d4

5. e5 n. d4

6. e4 — e5

6. d7 — d5

7. e5 n. f6. (Siehe S. 70.)

7. d5 n. c4

8. Tf1 — e1 +

8. Lc8 — e6

9. Sf3 — g5

9. Dd8 — d5

10. Sb1 — c3

10. Dd5 — f5

11. Sc3 — e4

11. Lc5 — b6

12. f6 n. g7

12. Th8 — g8

13. g2 — g4

13. Df5 — g6

14. Sg5 n. e6

14. f7 n. e6

15. Lc1 — g5

a b c d e f g h



Weiß.

15. Tg8n.g7. Auch  
 15. h7 — h6 führt zu einem ungünstigen Resultate für  
 Schwarz. Weiß spielt darauf am besten 16. Dd1 — f3 und  
 gewinnt nach 16. h6n.g5 in folgender eleganter Weise:  
 17. Se4 — f6+, Ke8 — f7 18. Te1n.e6!, Kf7  
 n.e6 19. Ta1 — e1+, Sc6 — e5 20. Df3 — d5+,  
 Ke6n.f6 21. Dd5n.e5+, Kf6 — f7 22. De5 —  
 e7 matt.

16. Dd1 — f3

17. Se4 — f6+

18. h2 — h4

19. Sf6 — e4+

20. h4 — h5

21. Lg5 — f6

22. Df3 — f5+

23. b2 — b3

16. e6 — e5

17. Ke8 — f7

18. h7 — h6

19. Kf7 — e6

20. Dg6 — f7

21. Tg7 — g8

22. Ke6 — d5

23. Tg8n.g4+

Schwarz ist rettungslos verloren.

24. Df5n.g4

25. b3n.c4+

26. Lf6 — g5. Schwarz gibt auf, da nach 26. h6  
 n.g5 27. Dg4 — g3 sofort entscheidet. — Eine lehr-

reiche, von dem russischen Meister in kräftigstem Stile durch-  
 geführte Partie.

### Das Evansgambit.

Nach den Zügen:

1. e2 — e4

2. Sg1f3

3. Lf1 — c4

1. e7 — e5

2. Sb8 — c6

3. Lf8 — c5 bietet

sich für den Anziehenden Gelegenheit, durch ein Bauern-  
 offer mit

4. b2 — b4 die Angriffsentfaltung sämtlicher Streit-  
 kräfte zu beschleunigen. Diese Spielart wird nach ihrem  
 Erfinder, dem englischen Schiffskapitän Evans aus Milford



„Gambit des Kapitäns Evans“ oder „Evansgambit“ benannt.

Der diesem Gambit zugrunde liegende Gedanke ist der, daß, wenn Schwarz im vierten Zuge mit dem Läufer c5 oder dem Springer e6 den Bauer b4 schlägt, Weiß durch 5. c2 — c3 die Figur zum Rückzuge zwingt und hierdurch ein wichtiges Tempo gewinnt.

Das Evansgambit ist gewissermaßen als das um ein Angriffsmoment gegen Bauernopfer verstärkte Giuoco piano anzusehen.

Die Frage, ob der durch das gewonnene Tempo entstehende Positionsvorteil den Verlust des Bauern aufwiegt, ist von der Theorie noch nicht abschließend beantwortet worden. Jedenfalls ist diese Eröffnung eine der lebhaftesten und beliebtesten.

4. Lc5 n. b4. Der Bauer braucht nicht geschlagen zu werden. Der angegriffene Läufer kann sich ohne Nachteil, am besten nach b6, zurückziehen. Für diesen Fall behält Weiß den Bauer, gewinnt aber das wichtige Tempo 5. c2 — c3 nicht. Wenn Schwarz 4. Sc6 n. b4 spielt, antwortet Weiß am besten 5. c2 — c3, worauf der Springer nach c6 zurückkehrt und die Stellung dieselbe ist, die hier nach dem fünften Zuge entsteht.

Schlecht wäre folgende Spielart:

4. . . . .

5. Sf3 n. e5 weß Schwarz

5. . . . .

4. Sc6 n. b4

5. Dd8 — f6

antwortet: hierdurch ist der Springer e5 angegriffen und gleichzeitig droht ein Matt durch Df6 n. f2. Bleibt sich aber der Springer nach f3 zurück, dann geht der Turm a1 verloren. Nur scheinbar gewährt:

6. d2 — d4 ausreichende Verteidigung, denn es folgt

6. Lc5 n. d4 und 7. Dd1 n. d4 darf nicht geschehen, weil Sb4 n. c2 + die Dame erobern würde.

5. c2 — c3

5. Lb4 — c5. Viele

Meister geben neuerdings dem Zuge 5. Lb4 — a5 (siehe A.) den Vorzug. Von anderen Rückzügen des Läufers kommt nur noch 5. Lb4 — e7 in Betracht, worauf 6. d2 — d4,

Sc6 — a5 (Schwarz tut am besten daran, den Bauern zurückzugeben) 7. Sf3 n. e5, Sa5 n. c4 8. Se5 n. c4, d7 — d5 die Folge sein könnte. Weiß behauptet dann das Zentrum und dürfte daher um eine Kleinigkeit besser stehen.

6. 0 — 0. Am besten. 6. d7 — d6. Am besten.

7. d2 — d4 7. e5 n. d4. Auch 7. Lc5 — b6 mit der Fortsetzung 8. d4 n. e5, d6 n. e5 9. Dd1 n. d8+, Sc6 n. d8 10. Sf3 n. e5 kann hier geschehen, womit Schwarz freiwillig den gewonnenen Bauern zurückgibt. Taster empfiehlt diese Spielweise, Tarrasch jedoch hält die Stellung des Anziehenden für etwas besser, weil er einen Bauern im Zentrum hat.

8. c3 n. d4

8. Lc5 — b6



Weiß

9. d4 — d5. Dieser Zug ist die Anderssen—Paulsenske Fortsetzung. Für noch stärker halten wir 9. Sb1 — c3 (siehe 1.).

9. Sc6 — a5.

Nachteilig wäre:

10. Sf3n.e5

11. Lc1—a3, womit Weiß vorzüglich entwickelt ist.

Falsch wäre dann z. B.

12. Sb1—d2

13. Dd1n.a1

—f6 antwortet Weiß am besten Sd2—f3.

14. f2—f4 und Weiß muß gewinnen.

Für minder gut gilt auch:

10. e4—e5. Am besten.

Auf d6n.e5 würde 11. Sf3n.e5 folgen, womit sowohl Lc4—b5+, als auch d5—d6 droht. Die Lage der Schwarzen ist dann sehr bedenklich.

11. Sb1—c3

12. Sc3—e4

13. Lc1n.b6

9. Sc6—e5

10. d6n.e5

11. Lb6—d4

12. Ld4n.a1

13. f7—f6. Auf Dd8

9. Sc6—e7

10. Sg8—h6. Am besten.

11. 0—0

12. d6n.e5

13. g7n.h6.

Und Weiß hat das bessere Spiel.

10. Lc1—b2

10. Sg8—e7

Die beste, von Louis Paulsen, erfundene Verteidigung,

11. Lc4—d3. Schlecht wäre hier:

11. Lb2n.g7

12. Lg7—f6

13. Dd1—a4+

14. Da4n.c4

11. Th8—g8

12. Sa5n.c4

13. Dd8—d7



Weiß.

14. Tg8n.g2+

15. Kg1—h1. Auf Kg1n.g2 antwortet Schwarz Dd7—g4+, 16. Kg2n.h1, Dg4n.f3+ 17. Kh1—g1, Lc8—h3 und Schwarz erzwingt das Matt auf g2.

15. Dd7—h3

16. Sb1—d2

16. Lc8—g4

17. Dc4—b3

17. 0—0—0 und muß

gewinnen; denn Schwarz droht 18. Td8—g8, worauf das Spiel für Weiß nicht mehr zu halten ist.

11. . . .

11. 0—0 am besten.

12. Sb1—c3

12. Se7—g6! Der

beste Zug.

13. Sc3—e2

13. c7—c5

Während Weiß seine Figuren zum Angriff gegen den feindlichen Königslügel entwickelt, sucht Schwarz den Mehrbesitz und die gute Stellung der Bauern auf dem Damenflügel zur Geltung zu bringen.

14. Dd1—d2

14. f7—f6. Die Ab-

sicht des Anziehenden ist sehr wesentlich dahin gerichtet, den Läufer b2 als starke Angriffsfigur in Tätigkeit zu setzen.

Mit f7—f6 bereitet Schwarz Sg6—e5 zur Abwehr vor.

15. Kg1—h1. Weiß macht diesen Zug, teils um auf 15. Sg6—e5, 16. Sf3n.e5, f6n.e5, mit 17. f2—f4 den Angriff fortsetzen zu können (was jetzt bei der Stellung des Königs auf g1 wegen c5—c4+ nicht geschehen kann), teils in der Absicht, später den Turm auf g1 zu stellen und mit g2—g4 vorzudringen. Nachteilig wäre:

16. Se2—g3

16. Sg6—e5

16. Sf3n.e5

16. f6n.e5

17. Kg1—h1

17. Dd8—h4 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

15. Lb6—c7. Der

Läufer hat jetzt auf b6 keine Wirksamkeit. Er geht nach c7, um dem Bauer b7, der später vorrücken soll, Platz zu machen.

16. Ta1—c1

16. Ta8—b8. Am

besten.



Weiß.

In dieser Stellung hat Schwarz zwar den gewonnenen Bauer behauptet und das Avancement der Bauern auf dem Damenflügel vorbereitet; allein Weiß hat noch immer ein sehr günstiges Angriffsspiel.

I.

9. Sb1 — c3



Weiß.



Wir geben dieser Spielweise deshalb den Vorzug vor 9. d4 — d5, weil durch letzteren Zug dem Königsläufer seine Angriffsrichtung auf f7 verstellt wird.

9. Sc6 — a5. Eine ebenso starke Verteidigung bietet 9. Lc8 — g4 (siehe a.).

10. Lc1 — g5!

10. f7 — f6

Steinitz empfiehlt hier Sg8 — f6, um auf 11. Lc4 — d3, h7 — h6 folgen zu lassen. Auf 10. Sg8 — e7? erwidert Weiß mit Vorteil 11. Sc3 — d5.

11. Lg5 — f4! Auf Lc4 n. g8 folgt am besten f6 n. g5.

11. Sa5 n. c4

12. Dd1 — a4 +

12. Dd8 — d7

13. Da4 n. c4

13. Dd7 — f7

14. Sc3 — d5

14. Lc8 — e6

15. Dc4 — a4 +

15. Le6 — d7

16. Da4 — c2

16. Ta8 — c8

17. Tf1 — e1. Schwarz hat zwar den Bauern behauptet, aber seine Stellung ist sehr mißlich.

a.

9. Lc8 — g4

10. Lc4 — b5. Dies bildet die stärkste Fortsetzung des Angriffs. Der Versuch mit 10. Dd1 — a4, Lg4 — d7 10. Da4 — b3, Sc6 — a5! 11. Lc4 n. f7 +, Ke8 — f8 12. Db3 — c2, Kf8 n. f7 eine Figur für einen anscheinend sehr starken Angriff zu opfern, hat keinen Erfolg, denn nach 13. e4 — e5, Kf7 — f8! 14. d4 — d5, Dd8 — e8! oder 14. Tf1 — e1, Sa5 — c6 15. Lc1 — g5, Dd8 — e8 behauptet Schwarz sein materielles Übergewicht und kommt in Sicherheit.

10. a7 — a6!

11. Lb5 — a4

11. Keg — f8! Der

beste Weg, um den durch d4 — d5 drohenden Figurenverlust zu vermeiden. Bei 11. Lg4 — d7 12. e4 — e5, d6 n. e5 13. Tf1 — e1, Sg8 — e7 14. d4 — d5, Sc6 — d4

15. L b 5 n. d 7 + nebst S f 3 n. e 5 bleibt Schwarz einem gefährlichen Angriff ausgesetzt.

12. L b 5 n. c 6

12. b 7 n. c 6.

Der Stellungsvorteil des Anziehenden dürfte einen Bauern wert sein.

A. (Vergl. S. 80.)

5. . . . .

5. L b 4 — a 5!

6. d 2 — d 4. Die andere hier anwendbare Fortsetzung 6. 0 — 0 betrachten wir unter I. (Siehe S. 90.)

6. e 5 n. d 4. Sehr

stark in Betracht kommt hier das Gegengambit 6. b 7 — b 5 z. B. 7. L c 4 n. b 5, S c 6 n. d 4 8. S f 3 n. e 5, S d 4 n. b 5 9. D d 1 — d 5, D d 8 — f 6 und Weiß muß den Springer schlagen, nicht aber den Turm, weil Schwarz hierauf mittels S g 8 — e 7 der weißen Dame die Rückzugfelder abschneiden würde. Auch auf 10. L c 1 — g 5 antwortet Schwarz am besten 10. S g 8 — e 7. Weiß braucht nun allerdings das Gegengambit nicht anzunehmen, sondern kann 7. L c 4 — d 5 spielen, aber auch hierauf gestaltet sich die Partie für den Nachziehenden keinesfalls ungünstig, z. B. 7. e 5 n. d 4 8. D d 1 — b 3, D d 8 — f 6 9. e 4 — e 5, D f 6 — g 6 10. S f 3 — g 5, S g 8 — h 6 11. e 5 — e 6!, 0 — 0! 12. e 6 n. f 7 +, S h 6 n. f 7 13. L c 4 n. f 7 +, T f 8 n. f 7 14. D b 3 n. f 7 + usw. und Schwarz hat zwei Bauern für die Qualität bei guter Stellung.

Außer diesem Gegengambit steht dem Schwarzen auch noch die gute Verteidigung 6. d 7 — d 6 zu Gebote. Auf 7. d 4 n. e 5 folgt dann d 6 n. e 5. Auf 7. D d 1 — b 3 muß Schwarz D d 8 — d 7 antworten, nicht D d 8 — e 7? worauf Weiß durch d 4 — d 5 nebst D b 3 — a 4 + eine Figur gewinnen würde. In beiden Fällen ist der Nachziehende keinen unmittelbaren Gefahren ausgesetzt.

7. 0 — 0

7. L a 5 — b 6. Mit

diesem Zuge wird die auf den Seiten 81 bis 85 erörterte Stellung erreicht, indem Schwarz auf 8. c 3 n. d 4, d 7 —

d6 antwortet. Auf 7. d7 — d6? würde 8. Dd1 — b3 folgen. Dagegen sind hier noch zwei andere Spielarten von Wichtigkeit.

a.

7. . . . . 7. Sg8 — f6. Das Verdienst, diese Verteidigung als unzureichend nachgewiesen zu haben, gehört dem geistvollen Schachautor Berthold Sühle aus Stolpe, einem bevorzugten Schüler Anderffens, an.

8. Lc1 — a3. Der für Weiß entscheidende Zug. Die Aufstellung des Damenläufers auf a3, wo er die Rochade des Gegners nach dem Königsflügel hindert, spielt im Evansgambit eine sehr wichtige Rolle.



Weiß.

8. . . . .

8. d7 — d6 am besten.

Auf Sf6 n. e4 antwortet Weiß vorteilhaft 9. Dd1 — b3; auf Sc6 — e7 9. e4 — e5 oder 9. Sf3 — g5.

9. e4 — e5

9. Sc6 n. e5

oder (1. 2.)

10. Sf3 n. e5

10. d6 n. e5

11. Dd1 — b3

11. Dd8 — d7

12. Tf1 — e1

12. e5 — e4

13. Sb1 — d2 und Weiß muß gewinnen, wie z. B. aus folgender Fortsetzung hervorgeht:

- |                                     |                      |
|-------------------------------------|----------------------|
|                                     | 13. La5 n. c3        |
| 14. Sd2 n. e4                       | 14. Lc3 n. e1        |
| 15. Se4 n. f6 +                     | 15. g7 n. f6         |
| 16. Ta1 n. e1 +                     | 16. Ke8 — d8         |
| 17. Db3 — f3. Nicht                 | 17. La3 — e7 + wegen |
| 17. Dd7 n. e7, womit der weiße      | 17. f6 — f5          |
|                                     | 18. f7 — f6          |
| 18. Df3 — f4                        |                      |
| 19. Df4 — h6 und Weiß muß gewinnen. |                      |

## 1.

- |                                     |              |
|-------------------------------------|--------------|
| 9. . . . .                          | 9. d6 n. e5  |
| 10. Dd1 — b3                        | 10. Dd8 — d7 |
| 11. Sf3 — g5 mit siegreichem Spiel. |              |

## 2.

9. Sf6 — g4. Auf Sf6 — e4 spielt Weiß 10. e5 n. d6 und bekommt, wie Schwarz auch antwortet, durch 11. Tf1 — e1 einen vernichtenden Angriff.

- |                           |               |
|---------------------------|---------------|
| 10. e5 n. d6              | 10. c7 n. d6  |
| 11. Tf1 — e1 +            | 11. Sg4 — e5  |
| 12. Sf3 n. e5             | 12. d6 n. e5  |
| 13. Sb1 — d2              | 13. La5 n. c3 |
| 14. Dd1 — h5              | 14. Dd8 — f6  |
| 15. Sd2 — e4 und gewinnt. |               |

## b.

- |            |             |
|------------|-------------|
| 7. . . . . | 7. d4 n. c3 |
|------------|-------------|

Diese Fortsetzung pflegt man das kompromittierte Evansgambit zu nennen. Schwarz hat jetzt drei Bauern gewonnen, ist jedoch sehr gefährlichen Angriffen ausgesetzt.

8. Dd1 — b3 am besten. 8. Dd8 — f6 am besten.

9. e4 — e5. Der Angriff kann auch, jedoch weniger nachhaltig, mit 9. Lc1 — g5 fortgesetzt werden.

9. Df6 — g6

10. Sb1n.c3

10. Sg8 — e7.

Lasster empfiehlt statt dessen 11. La5n.c3 12. Db3n.c3, b7n.b6 nebst Lc8 — b7 und langer Rochade.

11. Sc3 — e2. Diese Fortsetzung hielt Anderssen für die stärkste. Nicht minder wichtig ist jedoch auch eine andere durch Lc1 — a3, welche nachfolgt. (Siehe 1.)

11. b7 — b5. Am

besten. Dieser Gegenangriff mit dem ein Bauer aufgegeben wird, um dem Damenturm und Damenläufer Gelegenheit zum Eingreifen ins Spiel zu geben, ist von J. Dufresne zuerst als wichtiges Verteidigungsmoment im Evansgambit angewandt worden.

12. Lc4 — d3. In diesem Fall besser, als den angebotenen Bauer zu schlagen.

12. Dg6 — e6

13. Db3 — b2

13. Se7 — g6.

Schwarz kann nicht rochieren, wegen 14. Ld3n.h7+ und nachfolgendem Sf3 — g5+.

14. Se2 — f4

14. Sg6n.f4

15. Lc1n.f4

15. h7 — h6. Um

rochieren zu können.

16. Ta1 — c1

16. a7 — a6

17. Tf1 — d1

17. Lc8 — b7

18. Db2 — b1

18. Ta8 — d8.

Schwarz ist noch immer gefährlichem Angriff ausgesetzt.

### 1.

11. Lc1 — a3

11. 0 — 0. Am besten.

12. Sc3 — d5

12. Se7n.d5

13. Lc4n.d5 und Weiß hat einen starken Angriff.

Mangelhaft wäre jedoch:

13. La3n.f8

13. Sd5 — f4

14. Sf3 — h4

14. Dg6 — g4 und

Schwarz behauptet zwei Figuren für den Turm.



## I.

6. 0—0

a b c d e f g h



Weiß.

Um die Untersuchung dieser, wie es scheint, weniger günstigen Fortsetzung als 6. d2—d4, hat sich der russische Meister Alapin sehr verdient gemacht.

6. d7—d6. Am besten.

7. d2—d4                      7. Lc8—d7! Der Alapinsche Verteidigungszug. Schwächer ist 7. Lc8—g4, was Steinitz in einer Matchpartie gegen Tschigorin spielte. (Siehe „Schachmeisterpartien“, zweiter Teil S. 11.)

8. Dd1—b3                      8. Dd8—e7!

9. Lc1—a3.

9. Db3n.b7 wird durch 9. Ta8—b8 10. Db7—a6, Tb8—b6 widerlegt,

10. d4n.e5	9. Sg8—h6
11. Sf3n.e5	10. Sc6n.e5
12. Db3n.b7	11. De7n.e5
13. f2—f4	12. Sh6—g4!
	13. La5—b6+

14. Kg1 — h1. Wenn Weiß den Käufer nimmt, so folgt De5 — h5.

14. De5 — h5

15. h2 — h3 und Schwarz steht besser.

### Das abgelehnte Evansgambit.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

3. Lf1 — c4

3. Lf8 — c5

4. b2 — b4. Will Schwarz dem mit der Annahme des Gambits entstehenden Angriff sich nicht aussetzen, so kann ohne Nachteil  
4. Lc5 — b6 gespielt werden. Schwächer ist:

4. . . . .

4. d7 — d5

5. e4 n. d5

5. Sc6 n. b4

6. Sf3 n. e5

6. Sb4 n. d5. Ungünstig

ist auch 6. Lc5 — d4 wegen 7. c2 — c3 nebst Dd1 — a4 +.

7. Lc4 — b5 +

7. c7 — c6

8. Se5 n. c6

8. Dd8 — b6!

9. Dd1 — e2 +

9. Ke8 — f8

10. Sc6 — b4!

10. Lc8 — e6

Weiß ist im Vorteil.

### A.

5. b4 — b5

5. Sc6 — a5. Am

besten.

6. Sf3 n. e5. Sehr beachtenswert ist hier auch Lc4 — e2 oder Sb1 — a3.

6. Sg8 — h6.

Diese Verteidigung ist von Dr. Maß Lange angegeben. Schwarz kann jedoch auch sehr gut Dd8 — g5 spielen, z. B.  
7. Dd1 — f3, Dg5 n. e5 8. Df3 n. f7 +, Ke8 — d8,  
9. Le1 — b2, De5 n. e4 + 10. Ke1 — d1, Sa5 n. c4  
11. Lb2 n. g7, De4 — e7 12. Df7 n. e7 +, Sg8 n.  
e7 13. Lg7 n. h8, d7 — d5 mit etwa gleichem Spiele.

7. d2 — d4

7. d7 — d6

8. Lc1 n. h6

8. d6 n. e5

9. Lh6n.g7

9. Dd8n.d4.

Auf Th8—g8 spielt Weiß 10. Lc4n.f7+ und behält nach Kg8n.f7 mit 11. Lg7n.e5 drei Bauern gegen eine Figur mit gutem Spiel.

10. Dd1n.d4

10. Lb6n.d4

11. Lg7n.h8

11. Ld4n.a1

12. Lc4—d3

12. Ke8—e7.

Die Spiele stehen gleich.

### Partien zum Evansgambit.

#### Fünfte Partie.

Wettkampf 1858.

Weiß — Morphy.

1. e2—e4

2. Sg1—f3

3. Lf1—c4

4. b2—b4

5. c2—c3

6. d2—d4

7. 0—0

Schwarz — Anderssen.

1. e7—e5

2. Sb8—c6

3. Lf8—c5

4. Lc5n.b4

5. Lb4—a5

6. e5n.d4

7. Sg8—f6. Die-

ser Zug ist hier nicht die richtige Fortsetzung. (Siehe S. 86 ff.)

8. e4—e5. Weiß mußte Lc1—a3 spielen.

Der Subleise Zug war zur Zeit, da diese Partie gespielt wurde, noch nicht genügend untersucht.

9. Lc4—b5

8. d7—d5

10. c3n.d4

9. Sf6—e4

11. Lb5n.c6

10. 0—0

12. Dd1—a4

11. b7n.c6

13. Da4n.c6

12. La5—b6

13. Lc8—g4

Weiß hat zwar den Bauer zurückgewonnen, allein die Stellung ist für Schwarz günstig.

14. Lc1—b2. Hier wäre Lc1—e3 vorzuziehen. Auf b2 bleibt der Käufer längere Zeit außer Wirksamkeit.

- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
|                 | 14. I g 1 n. f 3 |
| 15. g 2 n. f 3  | 15. S e 4 — g 5  |
| 16. S b 1 — d 2 | 16. T f 8 — e 8  |

Dieser Zug beabsichtigt, den Turm über e 6 zum Angriff gegen den feindlichen Königsflügel zu führen.

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 17. K g 1 — h 1 | 17. S g 5 — h 3 |
|-----------------|-----------------|

18. f 3 — f 4. Durchaus notwendig zur Abwehr eines vernichtenden Angriffs durch T e 8 — e 6 mit nachfolgendem D d 8 — h 4.

- |                 |
|-----------------|
| 18. D d 8 — h 4 |
|-----------------|

Spielt Schwarz jetzt T e 8 — e 6, dann würde 17. D c 6 — c 3 folgen.

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 19. D c 6 n. d 5 | 19. S h 3 n. f 2 + |
|------------------|--------------------|

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 20. K h 1 — g 1 | 20. S f 2 — d 3 |
|-----------------|-----------------|

- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
| 21. L b 2 — c 3 | 21. S d 3 n. f 4 |
|-----------------|------------------|

- |                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| 22. D d 5 — f 3 | 22. S f 4 — h 3 + |
|-----------------|-------------------|

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 23. K g 1 — h 1 | 23. S h 3 — g 5 |
|-----------------|-----------------|

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 24. D f 3 — g 2 | 24. T a 8 — d 8 |
|-----------------|-----------------|

25. T f 1 — g 1. Der Beginn eines Angriffs, der sich als nicht durchführbar erweist. Besser war S d 2 — f 3.

- |               |
|---------------|
| 25. h 7 — h 6 |
|---------------|

26. T a 1 — f 1 konnte L b 6 n. d 4 nicht geschehen wegen S d 2 — f 3.

- |                       |
|-----------------------|
| 26. D h 4 — h 3. Hier |
|-----------------------|

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 27. D g 2 — c 6 | 27. D h 3 — d 7 |
|-----------------|-----------------|

- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
| 28. D c 6 — g 2 | 28. L b 6 n. d 4 |
|-----------------|------------------|

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 29. L c 3 n. d 4 | 29. D d 7 n. d 4 |
|------------------|------------------|

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 30. S d 2 — f 3 | 30. D d 4 — d 5 |
|-----------------|-----------------|

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| 31. h 2 — h 4 | 31. S g 5 — e 6 |
|---------------|-----------------|

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 32. D g 2 — g 4 | 32. D d 5 — c 6 |
|-----------------|-----------------|

Schwarz konnte auch ohne nachteilige Folgen den Bauer a 2 schlagen.

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 33. T g 1 — g 2 | 33. T d 8 — d 3 |
|-----------------|-----------------|

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 34. D g 4 — f 5 | 34. T e 8 — d 8 |
|-----------------|-----------------|

- |                 |                     |
|-----------------|---------------------|
| 35. D f 5 — f 6 | 35. D c 6 — d 5. Es |
|-----------------|---------------------|

drehte mit T g 2 n. g 7 + entweder Matt in zwei Zügen, oder Verlust der Dame.

36. D f 6 — f 5

36. T d 3 — d 1

Schwarz um zwei Bauern stärker, sucht diesen Mehrbesitz durch energischen Abtausch entscheidend zur Geltung zu bringen.

37. T f 1 n. d 1

37. D d 5 n. d 1 +

38. K h 1 — h 2

38. T d 8 — d 3

39. T g 2 — f 2

39. T d 3 — e 3

40. S f 3 — d 2

40. T e 3 — e 2

41. D f 5 n. f 7 +

41. K g 8 — h 8

42. S d 2 — e 4

42. T e 2 n. f 2 +

Weniger gut wäre T e 2 n. e 4 43. D f 7 n. e 6, T e 4 n. h 4 + 44. K h 2 — g 3 und Weiß kann sich länger halten.

43. S e 4 n. f 2

43. D d 1 — d 5

44. S f 2 — g 4

44. D d 5 n. a 2 +

45. K h 2 — g 3

45. D a 2 — b 3 +

46. K g 3 — h 2

46. D b 3 — c 2 +

47. K h 2 — g 3

47. D c 2 — c 3 +

48. K g 3 — h 2

48. D c 3 — c 6. Der

beste Zug zur Dedung des Springers.

49. h 4 — h 5

49. a 7 — a 5

50. S g 4 — f 6. Ein letzter Versuch, das Spiel zu retten.



Weiß.



50. g7 n. f6

51. Df7 n. f6 +

51. Kh8 — g8

52. Df6 — g6 +

52. Kg8 — f8. Der

beste Zug.

53. Dg6 n. h6 +

53. Kf8 — e8

54. Dh6 — g6 +

54. Ke8 — d7

55. h5 — h6

55. Dc6 — d5

56. h6 — h7. Auf Dg6 — f6 stellt Schwarz nach einigen Schach's die Dame auf h7 und rückt dann den Bauer a5 vor.

56. Dd5 n. e5 +

57. Kh2 — g1

57. Se6 — g5

58. h7 — h8 D

58. Dc5 n. h8

59. Dg6 n. g5.

Der Schluß dieser Partie ist ein lehrreiches Endspiel, welches die richtige Verwertung des Mehrbesizes an Bauern in derartigen Stellungen darlegt.



Weiß.

59. Dh8 — d4 +

60. Kg1 — f1

60. a5 — a4

61. Dg5 — f5 +

61. Kd7 — c6

62. D f 5 — c 8                      62. K c 6 — b 5
63. K f 1 — e 1. Die Dame kann den Bauer c 7 nicht schlagen, weil Schwarz dann mit D d 4 — c 4 + die Damen tauscht und den Bauern zur Dame führt.
64. D c 8 — b 7 +                      63. c 7 — c 5
65. D b 7 — f 7 +                      64. K b 5 — c 4
66. D f 7 — f 3 +                      65. K c 4 — c 3
67. D f 3 — f 6 +                      66. D d 4 — d 3
68. D f 6 — b 6 +                      67. K c 3 — b 3
69. D b 6 — a 7. Auf D b 6 n. c 5 + gewinnt Schwarz durch D d 3 — c 3 +.
70. K e 1 — e 2                      69. D d 3 — c 3 +
71. D a 7 — a 4 +                      70. a 4 — a 3
72. D a 4 — b 5 +                      71. K c 2 — b 2
72. D c 3 — b 3 und gewinnt.

## Sechste Partie.

Weiß — Andersen.

1. e 2 — e 4
2. S g 1 — f 3
3. L f 1 — c 4
4. b 2 — b 4
5. c 2 — c 3
6. d 2 — d 4
7. 0 — 0

Schwarz — Dufresne.

1. e 7 — e 5
2. S b 8 — c 6
3. L f 8 — c 5
4. L c 5 n. b 4
5. L b 4 — a 5
6. e 5 n. d 4
7. d 4 — d 3. Dieser

Zug, mit dem Schwarz einen Bauern aufgibt, um die Bildung eines starken Zentrums durch c 3 n. d 4 zu verhindern, ist nicht zu empfehlen, da Weiß dennoch einen übermächtigen Angriff bekommt.

8. D d 1 — b 3                      8. D d 8 — f 6
  9. e 4 — e 5                      9. D f 6 — g 6. Um
- besten.

10. T f1 — e1. Ein wichtiger Zug, der den Damenbauern vorzurücken hindert.

10. S g8 — e7

11. L c1 — a3

11. b7 — b5.

Schwarz versucht, durch das Opfer eines b-Bauern Damenturm und Damenläufer zur Verteidigung und zum Gegenangriff ins Spiel zu bringen.

12. D b3 n. b5

12. T a8 — b8

13. D b5 — a4

13. L a5 — b6. Es

drohte Verlust der Rochade durch L a3 n. e7.

14. S b1 — d2

14. L c8 — b7.

Eine bessere Verteidigung gewährte 14. 0—0. Weiß konnte darauf den Angriff mit 15. S d2 — e4, K g8 — h8  
16. L c4 n. d3, f7 — f6 17. T a1 — d1, D g6 — e8  
18. e5 n. f6, g7 n. f6 fortsetzen.

15. S d2 — e4

15. D g6 — f5

Schwarz hat keine genügende Verteidigung mehr. Auf 0—0 folgt 16. L c4 n. d3 mit unwiderstehlichem Angriff.

16. L c4 n. d3

16. D f5 — h5

17. S e4 — f6 +

17. g7 n. f6

18. e5 n. f6

18. T h8 — g8

a b c d e f g h



Weiß.

19. Ta1 — d1. Dieser unscheinbare Zug ist die Einleitung einer bewundernswerten Opferkombination. Weiß läßt mit guter Absicht den Springer f3 einstecken.

19. Dh5 n. f3

20. Te1 n. e7 +

20. Sc6 n. e7

21. Da4 n. d7 +. Um dieses Damenopfer möglich zu machen, welches den Sieg erzwingt, hat Weiß 19. Ta1 — d1 gespielt.

21. Ke8 n. d7

22. Ld3 — f5 +. Dieses Doppelschach, durch welches das Matt erzwungen wird, ist der Zweck der ganzen Kombination. Man begreift daher jetzt die Bedeutung des Zuges 19. Ta1 — d1.

22. Kd7 — e8. Auf

Kd7 — c6 folgt sofortiges Matt durch Lf5 — d7.

23. Lf5 — d7 +  
— d8.

23. Ke8 — f8 ober

24. La3 n. e7 setzt matt. — Beim 20. Zuge hätte sich folgende interessante Fortsetzung ergeben können:

20. Ke8 — d8 so folgte

21. Te7 n. d7 +

21. Kd8 — e8. Auf

Kd8 — e8 folgte 22. Td7 — e7 +, Ke8 — d8 23. Ld3 — e2 + und gewinnt die Dame.

22. Td7 — d8 +, Ke8 n. d8. Auf Tg8 n. d8 folgte g2 n. f3, auf Sc6 n. d8 wird das Matt durch Da4 — d7 +, Kc8 n. d7 23. Ld3 — f5 +, Kd7 — c6 24. Lf5 — d7 erzwungen.

23. Ld3 — e2 + gewinnt die Dame und das Spiel.

Diese Partie wurde kurz nach dem Tode Anderssens neben einer anderen von ihm gegen Kieseritzki gewonnenen, in den französischen, englischen und italienischen Schachzeitungen zur Erinnerung an den Berewigten als glänzendes Zeugnis feines genialen Spiels zum Wiederabdruck gebracht. Steinitz bezeichnet sie bei dieser Gelegenheit als ein Immergrün im Vorbeerkränze des größten deutschen Schachmeisters.

### Siebente Partie.

Weiß — Anderssen.

Schwarz — Zukertort.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

- |                              |                  |
|------------------------------|------------------|
| 3. Lf1 — c4                  | 3. Lf8 — c5      |
| 4. b2 — b4                   | 4. Lc5 n. b4     |
| 5. c2 — c3                   | 5. Lb4 — c5      |
| 6. 0 — 0                     | 6. d7 — d6       |
| 7. d2 — d4                   | 7. e5 n. d4      |
| 8. c3 n. d4                  | 8. Lc5 — b6      |
| 9. d4 — d5 (siehe S. 81 ff.) | 9. Sc6 — a5      |
| 10. Lc1 — b2                 | 10. Sg8 — e7     |
| 11. Lc4 — d3                 | 11. 0 — 0        |
| 12. Sb1 — c3                 | 12. Se7 — g6     |
| 13. Sc3 — e2                 | 13. c7 — c5      |
| 14. Ta1 — c1                 | 14. Ta8 — b8     |
| 15. Dd1 — d2                 | 15. f7 — f6      |
| 16. Kg1 — h1                 | 16. Lb6 — c7     |
| 17. Se2 — g3                 | 17. b7 — b5      |
| 18. Sg3 — f5                 | 18. b5 — b4. Der |

Bauer geht zu früh vor. Dies ist der wesentliche Fehler, infolgedessen Schwarz das Spiel verliert.

19. Tf1 — g1                      19. Lc7 — b6. Um nach Sg6 — e5, Sf3 n. e5 mit dem d-Bauern wiedernehmen zu können.

20. g2 — g4. Das Vorrücken dieses Bauern, um dem Turm, unter Umständen im Verein mit dem Läufer b2, vernichtende Wirkung gegen den feindlichen Königsflügel zu verschaffen, ist eins der wichtigsten Momente dieser höchst verwickelten Spielart.

20. Sg6 — e5  
21. Lb2 n. e5                      21. d6 n. e5. Wäre Lc5 — b6 nicht geschehen, so könnte jetzt Tc1 n. c5 folgen.

22. Tg1 — g3                      22. Tf8 — f7

23. g4 — g5                      23. Lc8 n. f5

24. e4 n. f5                      24. Dd8 n. d5. Die

Stellung der Schwarzen ist ohnehin schon sehr übel. Infolge dieses Feldzuges wird der Angriff unwiderstehlich.

25. g5 n. f6                      25. Tb8 — d8. Der



Turm kann den Bauern f6 nicht schlagen, weil Weiß durch 26. L d3 — c4 die Dame gewinnen würde.

26. T c1 — g1

26. Kg8 — h8.

Wenn Schwarz D d5 n. d3 spielt, so gewinnt Weiß durch 27. D d2 — h6 in wenigen Zügen.

27. f6 n. g7 +

27. Kh8 — g8

28. D d2 — h6

28. D d5 — d6.

Weiß kündigt in dieser Stellung Matt in fünf Zügen an.



Weiß.

29. Dh6 n. h7 +

29. Kg8 n. h7

30. f5 — f6 +

30. Kh7 — g8

31. Ld3 — h7 +

31. Kg8 n. h7

32. Tg3 — h3 +

32. Kh7 — g8

33. Th3 — h8 matt.

### Achte Partie.

Weiß — Vier.

Schwarz — N. N.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

3. Lf1 — c4

3. Lf8 — c5

4. b2 — b4

4. Lc5 n. b4

5. c2 — c3

5. Lb4 — a5

6. O—O 6. Sg8—f6

7. d2—d4 7. O—O

8. Sf3 n. e5 8. Sc6 n. e5. Die

beste Antwort ist 8. Sf6 n. e4.

9. d4 n. e5 9. Sf6 n. e4

10. Dd1—d5 10. La5 n. c3

11. Sb1 n. c3 11. Se4 n. c3

12. Dd5—f3 12. Sc3—a4

13. Df3—g3 13. Kg8—h8.

Besser ist:

14. Lc1—b6

15. Lb6 n. f8

16. Lf8—b6

13. d7—d5

14. g7—g6

15. d5 n. e4

16. Lc8—f5

14. Lc1—g5. Weiß spielt von hier bis zum Schluß mit bewundernswerter Meisterschaft.

15. Tf1—e1 14. Dd8—e8  
15. Sa4—b6



16. Lg5—f6. Entscheidend.

16. Tf8—g8. Auf g7 n. f6 gewinnt e5 n. f6.

- |   |               |
|---|---------------|
| 17. Lc4 — d3                                    | 17. g7 n. f6  |
| 18. e5 n. f6. Vortrefflich!                     | 18. Tg8 n. g3 |
| 19. Te1 n. e8 +                                 | 19. Tg3 — g8  |
| 20. Ta1 — e1 und Weiß setzt in zwei Zügen matt. |               |

Diese Partie ist eine der elegantesten und lehrreichsten Illustrationen des Evansgambit.

### Neunte Partie.

Ge spielt im Turnier zu Nürnberg 1896.

Weiß — Schiffer.

Schwarz — Pillsbury.

- |  |               |
|--|---------------|
| 1. e2 — e4   | 1. e7 — e5    |
| 2. Sg1 — f3  | 2. Sb8 — c6   |
| 3. Lf1 — c4  | 3. Lf8 — c5   |
| 4. b2 — b4   | 4. d7 — d5    |
| 5. e4 n. d5  | 5. Sc6 n. b4  |
| 6. 0—0. Auch diese Fortsetzung ist gut. Über       |               |
| 6. Sf3 n. e5! siehe S. 91.                         | 6. Sg8 — f6   |
| 7. Sf3 n. e5                                       | 7. Sb4 n. d5  |
| 8. d2 — d4. Weiß hat nun eine starke Stellung      |               |
| im Zentrum.  |               |
| 9. Lc1 — g5  | 8. Lc5 — d6   |
| 10. Sb1 — d2                                       | 9. c7 — c6    |
| 11. Dd1 — f3                                       | 10. 0—0       |
| 12. Lg5 — h4                                       | 11. h7 — h6   |
| 13. Ta1 — b1! Auf dieser Linie steht der Turm      | 12. Lc8 — e6  |
| sehr gut.  |               |
| 14. Sd2 — e4                                       | 13. Ta8 — b8  |
| 15. Se4 n. f6 +                                    | 14. Ld6 — e7  |
| 16. Lh4 — g3. Hiermit droht Se5 n. c6              | 15. Le7 n. f6 |
|  | 16. Dd8 — c8  |
| 17. Lc4 — d3. Dies geschieht in der Absicht, eben- |               |
| tueß mit Df3 — e4 fortzuführen.                    |               |

17. S d 5 — e 7  
 18. c 2 — c 3  
 19. S e 5 — c 4  
 20. D f 3 — e 2  
 21. S c 4 — d 6!

Ein ausgezeichnetes Feld für den Springer. Schwarz hätte insofgedessen im vorigen Zuge lieber L d 5 n. c 4 spielen sollen, allerdings würde auch dann die weiße Stellung entschieden vorzuziehen sein.

21. D c 8 — e 6  
 22. a 7 — a 5. Auf  
 22. L d 5 n. a 2 würde Schwarz wegen 23. T f 1 — e 1,  
 D e 6 — d 5 24. L d 3 — e 4 den Läufer verlieren.

23. T f 1 — e 1  
 23. D e 6 — d 7



Weiß.

24. a 2 — a 4! Schiffers führt die ganze Partie im besten Stile.

24. b 5 — b 4

Schwarz kann nicht gut b 5 n. a 4 spielen, wegen T b 1 — b 7.

25. c 3 n. b 4  
 25. a 5 n. b 4. Ein Fehler wäre 25. L f 6 n. d 4, nämlich: 26. T e 1 n. e 7, D d 7 n. e 7 27. S d 6 — f 5, D e 7 — f 6 28. S f 5 n. d 4

und Schwarz darf den Springer wegen L d 3 — h 7 + nicht wiedernehmen.

- |                  |                                |
|------------------|--------------------------------|
| 26. T b 1 n. b 4 | 26. T a 8 — a 7                |
| 27. T e 1 — b 1  | 27. L f 6 — g 5                |
| 28. D d 2 — e 2  | 28. f 7 — f 5                  |
| 29. L g 3 — e 5  | 29. f 5 — f 4                  |
| 30. f 2 — f 3    | 30. D d 7 — e 6                |
| 31. T b 4 — b 8! | Ein energischer Schlußangriff. |

- |                    |                  |
|--------------------|------------------|
| 31. T a 7 — a 8    |                  |
| 32. T b 8 n. f 8 + | 32. T a 8 n. f 8 |
| 33. a 4 — a 5      | 33. S e 7 — g 6  |
| 34. T b 1 — b 7    | 34. S g 6 n. e 5 |
| 35. d 4 n. e 5     | 35. L g 5 — d 8  |
| 36. a 5 — a 6      | 36. c 6 — c 5    |
| 37. L d 3 — c 4    | 37. L d 8 — e 7  |
| 38. L c 4 n. d 5   | 38. D e 6 n. d 5 |
| 39. D e 2 — c 4!   | 39. D d 5 n. c 4 |
| 40. S d 6 n. c 4   | 40. T f 8 — a 8  |
| 41. a 6 — a 7      | 41. L e 7 — d 8  |

42. e 5 — e 6 und Schwarz gibt auf, denn auf  
 42. K g 8 — f 8 entscheidet 43. e 6 — e 7 +, L d 8 n. e 7  
 44. T b 7 — b 8 +.

### Daß Zweispriingerſpiel im Nachzuge.

Nach den Zügen:

- |  |                    |
|--|--------------------|
| 1. e 2 — e 4                             | 1. e 7 — e 5       |
| 2. S g 1 — f 3                           | 2. S b 8 — c 6     |
| 3. L f 1 — c 4 kann Schwarz ſofort durch | 3. S g 8 — f 6 den |

Bauern e 4 angreifen. Dieſe Spielart wird Zweispriingerſpiel im Nachzuge genannt. Um ihre Unterſuchung hat ſich beſonders der im Jahre 1840 verſtorbene Leutnant Rudolph von Bilguer, urſprünglicher Verfaſſer des berühmten Handbuchs des Schachſpiels, verdient gemacht.



4. Sf3 — g5. Ein Zug, der merkwürdige Kombinationen herbeiführt. Sehr gut ist auch Sb1 — c3 oder d2 — d4. Letztere Spielweise führt nach 4. e5 n. d4 5. 0 — 0, Lf8 — c5 (dies ist besser als Sf6 n. e4) zu einer Variante des Giuoco piano. (Siehe S. 68 ff., sowie „Schachmeisterpartien“, zweiter Teil S. 26.)

4. d7 — d5. Hier ist folgende andere Verteidigung beachtenswert:

4. Sf6 n. e4. In der Absicht auf 5. Sg5 n. e4 mit d7 — d5 die Figur zurückzugewinnen.

5. Lc4 n. f7 + oder a

5. Ke8 — e7

6. d2 — d3

6. Se4 — f6. Am

besten. Schlecht wäre Se4 n. g5, worauf Weiß mit Lc1 n. g5 + die Dame gewinnt.

7. Lf7 — b3. Es droht Verlust einer Figur durch h7 — h6.

7. d7 — d5.

Obwohl nun Schwarz nicht mehr rochieren kann, so ist doch sein Spiel nicht ganz ungünstig, da der weiße Springer g6 durch h7 — h6 mit Tempogewinn zurückgedrängt wird. Weiß hat jedenfalls mit 8. 0 — 0 ein sehr gutes Spiel.

Mangelhaft wäre:

8. f2 — f4

8. Lc8 — g4

9. Dd1 — d3

9. Ke7 — d7

10. Sg5 — f7

10. Dd8 — e8

11. Sf7 n. h8

11. e5 n. f4 +

12. Ke1 — f1

12. Sc6 — d4

13. Sb1 — c3

13. Lf8 — c5

14. Lb3 — a4 +

14. c7 — c6

15. b2 — b4

15. Sd4 — f3 und muß

gewinnen. Der Springer kann nicht geschlagen werden, weil Lg4 — h3 + folgen würde.

a.

5. Sg5 n. f7

5. Dd8 — h4

6. Dd1 — e2. Am besten.

6. Sc6 — d4

7. g2 — g3

7. Sd4 n. e2

8. g3 n. h4

8. Se2 — d4. Am besten.

9. Sf7 n. b8

9. Sd4 n. c2 +

10. Ke1 — e2

10. Sc2 n. a1

11. Sb8 — f7

11. Sa1 — c2

12. f2 — f3

12. Se4 — d6

13. Sf7n.e5

13. Sd6n.c4

14. Se5n.c4

14. d7 — d5

und

Schwarz hat das beſſere Spiel.

## Erſtes Spiel.

5. e4n.d5 5. Sf6n.d5. Beſſer iſt hier Sc6 — a5 (ſiehe zweites Spiel).

6. Sg5n.f7. Ein lehrreiches, zu äußerſt intereſſanten Kombinationen führendes Opfer; die ſicherſte und wohl auch ſtärkſte Fortſetzung für Weiß ſcheint jedoch 6. d2 — d4 zu bilden. Falls dann 6. e5n.d4, ſo 7. 0 — 0, Lc8 — e6 8. Tf1 — e1, Dd8 — d7 (auf 8. Lf8 — e7 kommt Weiß durch 9. Te1n.e6, f7n.e6 10. Sg5n.e6, neſt Dd1 — h5 + und Dh5n.d5 in Vorteil); 9. Sg5n.f7, Ke8n.f7; 10. Dd1 — f3 +, Kf7 — g6; 11. Te1n.e6 +, Dd7n.e6; 12. Lc4 — d3 + und Weiß gewinnt.

6. Ke8n.f7. Am beſten.

7. Dd1 — f3 +. Die Dame greift den Springer d5 zum zweitenmal an und Schwarz iſt gezwungen mit

7. Kf7 — e6 den König zur Deckung des Springers mitten aufs Brett zu führen, wodurch er gefährlichen Angriffen ausgeſetzt iſt.

8. Sb1 — c3. Ein neuer Angriff auf den Springer d5. 8. Sc6 — e7. Am beſten.

Auf 8. So6 — b4 folgt z. B.

9. Df3 — e4

9. c7 — c6 ober 1.

10. d2 — d4

10. Dd8 — d6

11. f2 — f4

11. b7 — b5

12. f4n.e5

12. Dd6 — d7

13. 0 — 0 und gewinnt.

1.

10. Lc4 — b3

9. b7 — b5

11. Sc3n.b5

10. c7 — c5

11. Lc5 — a6

12. a2—a4

12. Ta8—c8

13. d2—d3

13. Lf8—e7

14. 0—0 und Weiß droht, mit f2—f4 neßt e2—c3 die Figur zurück zu erobern.



Weiß.

9. d2—d4

9. c7—c6 (oder A

und B).

Schwarz kann den Bauern d4 nicht schlagen, weil Weiß durch 10. Df3—e4+ den Springer gewinnt.

10. Lc1—g5

10. Ke6—d7 oder

a und b.

11. d4n.e5

11. Kd7—e8

12. 0—0—0

12. Lc8—e6

13. Sc3n.d5

13. Le6n.d5

14. Td1n.d5

14. c6n.d5

15. Lc4—b5+ und gewinnt.

a.

11. 0—0—0

10. e5n.d4

12. Th1—e1+

11. d4nc3

13. Lc4n.d5

12. Ke6—d6

14. Ke1—b1. Am besten.

13. c3nb2+

14. c6nd5

- |                          |                     |
|--------------------------|---------------------|
| 15. Lg5n.e7+             | 16. Lf8n.e7         |
| 16. Td1n.d5+             | 16. Kd6—c7          |
| 17. Df3—c3+              | 17. Kc7—b8 ob. — b6 |
| 18. Td5n.d8              | 18. Le7n.d8         |
| 19. Dc3n.g7 und gewinnt. |                     |

## b.

- |   |             |
|---|-------------|
| 11. Lg5n.e7                                     | 10. h7—h6   |
| 12. 0—0—0                                       | 11. Lf8n.e7 |
| 13. Df3—e4                                      | 12. Th8—f8  |
| 14. Kc1—b1                                      | 13. Le7—g5+ |
| 15. De4n.e5+                                    | 14. Tf8—f4  |
| 16. Se3n.d5                                     | 15. Ke6—f7  |
| 17. Lc4n.d5+                                    | 16. c6n.d5  |
| 18. Ld5—b3. Und Weiß hat drei Bauern gegen eine | 17. Kf7—f8  |

Figur mit gutem Spfel. (Schlecht wäre 18. Ld5—f3.) Auf Tf4 n. f2 folgt 19. Th1—e1 mit fortbauernbem Angriff.

## A.

- |  |                   |
|--|-------------------|
| 9. . . . .                               | 9. h7—h6. Um      |
| Lc1—g5 zu verhindern.                    |                   |
| 10. 0—0                                  | 10. c7—c6         |
| 11. Tf1—e1                               | 11. Ke6—d6 oder a |
| 12. Te1n.e5                              | 12. Se7—g6. Auf   |
| Sd5n.c3 gewinnt Weiß durch Lc1—f4.       |                   |
| 13. Sc3n.d5                              | 13. Sg6n.e5       |
| 14. d4n.e5+                              | 14. Kd6—d7 am     |
| besten.                                  |                   |
| 15. e5—e6+ und gewinnt in wenigen Zügen. |                   |

## a.

- |                        |                       |
|------------------------|-----------------------|
| 11. . . . .            | 11. Ke6—d7            |
| 12. d4n.e5             | 12. Kd7—c7 am besten. |
| 13. e5—e6              | 13. b7—b5             |
| 14. Lc4n.d5            | 14. Se7n.d5           |
| 15. Sc3n.d5+           | 15. Dd8n.d5           |
| 16. Df3n.d5            | 16. c6n.d5            |
| 17. e6—e7 und gewinnt. |                       |

## B.

- |   |   |
|---|---|
| 9. . . . .  | 9. b7 — b5  |
| 10. Sc3 n. b5. Am besten.   | 10. c7 — c6. Durch das Opfer des b-Bauern hat Schwarz dieses wichtige Tempo zur Deckung des Springers zu gewinnen beabsichtigt. |
| 11. Sb5 — c3  | 11. e5 n. d4  |
| 12. Sc3 — e4  | 12. Dd8 — a5 + (a)  |
| 13. Lc1 — d2  | 13. Da5 — b6  |
| 14. 0 — 0   | 14. Lc8 — b7  |
| 15. Tf1 — e1  | 15. Ke6 — d7  |
| 16. Df3 — f7  | 16. c6 — c5   |
| 17. c2 — c3   | 17. Db6 — g6  |
| 18. Se4 n. c5 +   | 18. Kd7 — c8  |
| 19. Lc4 n. d5   | 19. Lb7 n. d5   |
| 20. Df7 n. g6   | 20. h7 n. g6  |
| 21. c3 n. d4. Weiß hat mit drei Bauern gegen eine Figur bei guter Stellung das bessere Spiel. |   |

## a.

- |   |               |
|---|---------------|
| 13. 0 — 0   | 12. h7 — h6   |
| Wohl der beste Zug, um den König in Sicherheit zu bringen, da Tf1 — e1 droht.       | 13. Ke6 — d7. |
| 14. c2 — c3. Um die d-Weise dem Turm zu öffnen.                                     | 14. d4 n. c3  |
| 15. b2 n. c3  | 15. Kd7 — e8  |
| 16. Tf1 — e1. Weiß hat zwar eine Figur weniger, aber seine Stellung ist vorzüglich. |               |

## Zweites Spiel.

- |                                 |              |
|---------------------------------|--------------|
| 5. . . . .                      | 5. Sc6 — a5  |
| Dies ist die beste Fortsetzung. |              |
| 6. d2 — d3 (A)                  | 6. h7 — h6   |
| 7. Sg5 — f3                     | 7. e5 — e4   |
| 8. Dd1 — e2                     | 8. Sa5 n. c4 |



9. d3 n. c4                                      9. Lf8 — c5. Es  
 iſt fraglich, ob dies oder 9. Lf8 — e7 das beſte iſt. Letzterer  
 Zug wird von dem ungarischen Meiſter Maroczky empfohlen,  
 der dazu folgende Variante angibt: 10. Sf3 — e5, (falls  
 Sf3 — d2?, ſo 10. Lc8 — g4 11. f2 — f3, e4 n. f3  
 12. Sd2 n. f3, 0 — 0 13. 0 — 0, Le7 — c5 + mit über-  
 legenem Spiele) 0 — 0 11. 0 — 0, Le7 — d6 12. f2 —  
 f4, e4 n. f3 13. Se5 n. f3, Tf8 — e8 und Schwarz  
 hat bei einem Bauern weniger ein gutes Angriffſpiel.

10. h2 — h3 oder a. Dies geſchieht in der Abſicht,  
 Lc8 — g4 zu verhindern und dem Springer f3 ein Rück-  
 zugsfeld zu öffnen.

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 11. Sf3 — h2 | 10. 0 — 0     |
| 12. c4 n. b5 | 11. b7 — b5!  |
| 13. 0 — 0    | 12. Sf6 n. d5 |
| 14. De2 — c4 | 13. f7 — f5   |
| 15. Sb1 — c3 | 14. Lc5 — b6  |
| 16. Tf1 — d1 | 15. Lc8 — e6  |
|              | 16. Dd8 — h4  |

17. Lc1 — e3. Weiß behauptet den Mehrbeſitz des  
 Bauern, aber Schwarz hat den Angriff und einen ſtarken  
 Bauern auf e4.

## a.

10. Sf3 — d2. Dieſer Zug iſt nicht ſo gut, wie  
 h2 — h3, ſeine Widerlegung iſt aber nicht leicht zu finden.

- |              |                 |
|--------------|-----------------|
| 11. Sd2 — b3 | 10. 0 — 0       |
| 12. De2 — f1 | 11. Lc8 — g4    |
|              | 12. Lc5 — b4 +! |

Dieſes wohlberechnete Schach hat den Zweck, c2 — c3 zu  
 veranlaſſen und damit dem weißen Damenspringer ſein  
 natürliches Ausgangsfeld zu nehmen.

13. c2 — c3. Nach 13. Lc1 — d2, Lb4 n. d2  
 14. Sb1 n. d2, Tf8 — e8 bekommt Weiß eine ſehr ge-  
 drückte Stellung.

13. L b 4 — c 7

Weiß ist in der Entwicklung gehemmt, während Schwarz eine vortreffliche Stellung hat.

A.

6. L c 4 — b 5 +

6. c 7 — c 6

Schwarz verzichtet damit, um sich des Angriffs zu bemächtigen, auf den Rückgewinn des verlorenen Bauern. Diese geistvolle Spielart hat der Schachmeister Hartwig zuerst in Anwendung gebracht.

7. d 5 n. c 6

7. b 7 n. c 6

8. L b 5 — e 2.

Hier kommen noch die beiden nachstehenden Fortsetzungen in Betracht.

1.

8. L b 5 — a 4

8. h 7 — h 6

9. S g 5 — f 3

9. e 5 — e 4

10. D d 1 — e 2

10. L f 8 — c 5. Auch

L c 8 — e 6 ist ein sehr guter Zug.

11. 0 — 0

11. 0 — 0

12. S f 3 — e 1

12. L c 8 — g 4

13. D e 2 — a 6

13. L g 4 — c 8

14. D a 6 — e 2

14. D d 8 — b 6

Schwarz hat einen starken Angriff.

2.

8. D d 1 — f 3

8. D d 8 — b 6. Hier

kann auch sehr gut D d 8 — c 7 mit nachfolgendem L f 8 — d 6 geschehen.

9. L b 5 — a 4

9. L c 8 — g 4

10. D f 3 — g 3

10. h 7 — h 6

11. S g 5 — h 3

11. L f 8 — d 6

12. 0 — 0

12. 0 — 0 — 0

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

- |              |                  |
|--------------|------------------|
|              | 8. h7 — h6       |
| 9. Sg5 — f3  | 9. e5 — e4       |
| 10. Sf3 — e5 | 10. Dd8 — c7! a. |

Dies dürfte die stärkste Fortsetzung sein, die dem Nachziehenden zu Gebote steht. Auf 10. Lf8 — d6 antwortet Weiß mit Vorteil 11. f2 — f4.

11. d2 — d4! Schlecht wäre hier 11. f2 — f4, Lf8 — c5 12. c2 — c3, Lc5 — b6 und Weiß hat, da er nicht rochieren kann, eine gefährdete Position.

11. Lf8 — d6

12. Lc1 — d2 und die Chancen mögen beiderseits ungefähr gleich sein. Dagegen dürfte nach 12. f2 — f4, e4 n. f3 13. Se5 n. f3, Sf6 — g4 das schwarze Spiel den Vorzug verdienen.

a.

10. Dd8 — d4

11. f2 — f4. Hier kann auch wie folgt gespielt werden:

- |               |                |
|---------------|----------------|
| 11. Se5 — g4  | 11. Lc8 n. g4  |
| 12. Le2 n. g4 | 12. e4 — e3    |
| 13. Lg4 — e2  | 13. e3 n. f2 + |
| 14. Ke1 — f1. |                |

Schwarz kann nicht verhindern, daß Weiß später nach c2 — c3 und d2 — d4 den Bauern mit gutem Spiel zurückgewinnt.

11. Lf8 — c5

Schlecht wäre e4 n. f3 wegen 12. Se5 n. f3.

12. Th1 — f1

12. Lc5 — d6

Schwarz muß einen Zug machen, der den Verlust einer Figur durch c2 — c3 mit dem nachfolgenden b2 — b4 verbütet. Hier kann auch Dd4 — d6 oder Sa5 — b7 geschehen.

- |                 |               |
|-----------------|---------------|
| 13. c2 — c3     | 13. Dd4 — b6  |
| 14. b2 — b4     | 14. Sa5 — b7  |
| 15. Sb1 — a3    | 15. Lc8 — e6  |
| 16. Sa3 — c4    | 16. Db6 — c7  |
| 17. Sc4 n. d6 + | 17. Dc7 n. d6 |

18. D d 1 — a 4. Hier kann Weiß auch sehr gut Kg 1 — f 2 spielen, um den König nach g 1 zu führen.

18. L e 6 — d 7

19. L c 1 — a 3

19. 0 — 0

Die Spiele stehen gleich.

## Partien zum Zweispriugerspiel.

### Zehnte Partie.

Weiß — Bird.

Schwarz — Boden.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. S g 1 — f 3

2. S b 8 — c 6

3. L f 1 — c 4

3. S g 8 — f 6

4. S f 3 — g 5

4. d 7 — d 5

5. e 4 n. d 5

5. S c 6 — a 5

6. d 2 — d 3

6. h 7 — h 6.

7. S g 5 — f 3

7. e 5 — e 4

8. D d 1 — e 2

8. S a 5 n. c 4

9. d 3 n. c 4

9. L f 8 — c 5

10. h 2 — h 3

10. 0 — 0

11. S f 3 — d 2. Der bessere Zug ist S f 3 — h 2.

Siehe S. 110.

11. T f 8 — e 8

12. S d 2 — b 3. Schlecht wäre 0 — 0 wegen e 4 — e 3.

12. e 4 — e 3

13. J. c 1 n. e 3

13. L c 5 n. e 3

14. f 2 n. e 3

14. S f 6 — e 4

15. 0 — 0. Weiß hat keinen bessern Zug. Es droht D d 8 — h 4 +.

15. S e 4 — g 3

16. D e 2 — f 3

16. S g 3 n. f 1

17. e 3 — e 4. Der beste Zug. Der schwarze Springer kann nicht entrinuen.

17. D d 8 — g 5

18. K g 1 n. f 1

18. f 7 — f 5

19. S b 1 — c 3

19. f 5 n. e 4

20. S c 3 n. e 4

20. D g 5 — e 5



21. Se4 — f2

22. Df3 — e2

23. De2 — e4

21. Te8 — f8

22. De5 — h2

23. Lc8 n. h3 und

gewinnt. Der Schluß der Partie ist von Schwarz meisterhaft gespielt.

Zu welcher Ausbildung die Kunstfertigkeit des Gedächtnisspiels gebracht werden kann, zeigt die folgende Partie, welche in St. Petersburg von beiden Gegnern ohne Ansicht des Schachbrettes gespielt worden ist.

## Elfte Partie.

Weiß — Arnold.

1. e2 — e4

2. Sg1 — f3

3. Lf1 — c4

4. Sf3 — g5

5. e4 n. d5

6. Lc4 — b5 +

7. d5 n. c6

8. Lb5 — e2

Schwarz — Tschigorin.

1. e7 — e5

2. Sb8 — c6

3. Sg8 — f6

4. d7 — d5

5. Sc6 — a5

6. c7 — c6

7. b7 n. c6

8. h7 — h6



- |                              |                  |
|------------------------------|------------------|
| 9. Sg5 — f3                  | 9. e5 — e4       |
| 10. Sf3 — e5                 | 10. Dd8 — c7     |
| 11. f2 — f4. (Siehe S. 112.) | 11. Lf8 — d6     |
| 12. d2 — d4                  | 12. 0 — 0        |
| 13. 0 — 0                    | 13. c6 — c5      |
| 14. c2 — c3                  | 14. Ta8 — b8. Um |

die Entwicklung des feindlichen Damenläufers zu hindern und den Turm ins Spiel zu bringen.

15. Sb1 — a3. Der Springerzug ist unborteilhaft, wie sich bald erweist.

- |              |                |
|--------------|----------------|
| 15. c5 n. d4 |                |
| 16. Sa3 — b5 | 16. Tb8 n. b5. |

Dieses durchaus korrekte Qualitätsoffer hatte Weiß offenbar nicht erwartet.

- |               |                   |
|---------------|-------------------|
| 17. Le2 n. b5 | 17. Dc7 — b6. Die |
|---------------|-------------------|

Dame greift den Läufer an, und gleichzeitig droht Abzugschach.

- |             |               |
|-------------|---------------|
| 18. a2 — a4 | 18. d4 — d3 + |
|-------------|---------------|

- |              |             |
|--------------|-------------|
| 19. Kg1 — h1 | 19. a7 — a6 |
|--------------|-------------|

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 20. Se5 — c4 | 20. Sa5 n. c4 |
|--------------|---------------|

- |               |                   |
|---------------|-------------------|
| 21. Lb5 n. c4 | 21. Lc8 — g4. Ein |
|---------------|-------------------|

wichtiger Zug, der die Stellung der Mittelbauern erheblich verstärkt.

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 22. a4 — a5 | 22. Db6 — a7 |
|-------------|--------------|

23. Dd1 — a4. Hierdurch wird die Dame zu weit von dem gefährdeten Königsflügel entfernt. Besser wäre Dd1 — e1, in der Absicht, im geeigneten Augenblicke die Qualität wieder preiszugeben.

- |              |
|--------------|
| 23. Lg4 — e2 |
|--------------|

- |              |                     |
|--------------|---------------------|
| 24. Tf1 — e1 | 24. Sf6 — g4. Jetzt |
|--------------|---------------------|

droht das erstickte Matt.

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 25. h2 — h3 | 25. Da7 — f2 |
|-------------|--------------|

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 26. Lc1 — d2 | 26. Ld6 — c5. |
|--------------|---------------|

Schwarz konnte hier einfach durch Df2 — g3 den Sieg erzwingen; in seiner Absicht liegt jedoch, auf elegantere Art zum Ziele zu gelangen.

27. Lc4 n. f7+. Ein letzter vergeblicher Versuch,  
die Partie zu retten. 27. Tf8 n. f7. Auf  
Kg8—h8 würde Lf7—e6 folgen.

28. Da4—e8+ 28. Kg8—h7.  
Schwarz läßt absichtlich den Turm einstehen.

29. De8 n. f7.



Weiß.

Schwarz setzt jetzt in drei Zügen matt; gewiß eine be-  
wundernswerte Schlußkombination für eine ohne Anblick des  
Schachbrettes gespielte Partie.

30. Kh1 n. g2

29. Df2 n. g2+

31. Kg2—f1 oder —g3

30. Le2—f3+

Lc5—f2 matt.

31. Sg4—h2 oder  
Lc5—f2 matt.

### Zwölfte Partie.

Korrespondenzpartie, gespielt im Jahre 1891.

Weiß — Steinitz.

Schwarz — Tschigorin.

1. e2—e4

1. e7—e5

2. Sg1—f3

2. Sb8—c6

3. Lf1—c4

3. Sg8—f6

4. Sf3—g5

4. d7—d5

- |               |             |
|---------------|-------------|
| 5. e4 n. d5   | 5. Sc6 — a5 |
| 6. Lc4 — b5 + | 6. c7 — c6  |
| 7. d5 n. c6   | 7. b7 n. c6 |
| 8. Lb5 — e2   | 8. h7 — h6  |

9. Sg5 — h3. Dieser durchaus neue Rückzug des Springers wird von Steinitz in seinem „Modern Chess Instructor“ empfohlen. Wir halten die alte Spielart Sg5 — f3 für zweckmäßiger.



Weiß.

9. Lf8 — c5. Schwarz konnte hier auch Dd8 — d5 mit gutem Erfolge spielen, z. B.

- |              |               |     |
|--------------|---------------|-----|
|              | 9. Dd8 — d5   |     |
| 10. 0 — 0    | 10. g7 — g5   |     |
| 11. Sb1 — c3 | 11. Dd5 — d4  |     |
| 12. Kg1 — h1 | 12. Lc8 n. h3 | und |

Schwarz steht gut.

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 10. d2 — d3  | 10. 0 — 0    |
| 11. Sb1 — c3 | 11. Sf6 — d5 |
| 12. Sc3 — a4 | 12. Lc5 — d6 |

13. Sh3 — g1. Der Springer ist nun glücklich wieder heimgekehrt. Sämtliche Steine des Anziehenden mit Ausnahme des Sa4 stehen auf den ersten beiden Reihen. Steinitz sagt aber: „Dieser Zug entspricht ganz meinen

Grundsätzen. Ich habe jetzt sechs Bauern, die noch nicht gezogen haben, ein großer Vorteil für das Endspiel, weil sie alsdann die Fähigkeit haben, einen oder zwei Schritt vorzurücken." Das ist ganz richtig; allein es kommt gar nicht zum Endspiel! 13. f7 — f5.

Schwarz ist jetzt vorzüglich entwickelt.

14. c2 — c3 14. Lc8 — d7. Um Sg1 — f3 zu verhindern.

15. d3 — d4. Steinitz bemerkt, daß hier besser Sg1 — f3 geschehen wäre. Dagegen wendet Tschigorin ein:

15. Sg1 — f3

15. e5 — e4

16. Sf3 — d4

16. c6 — c5

17. d3 n. e4

17. c5 n. d4

18. e4 n. d5

18. Dd8 — e8 ober

Tf8 — e8 mit gutem Angriff.

15. e5 — e4

16. c3 — c4

16. Sd5 — e7

17. Sa4 — c3. Steinitz erklärte nachträglich b2 — b3 für den bessern Zug.

17. Ld7 — e6

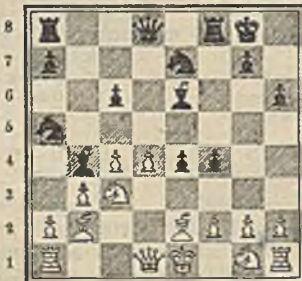
18. b2 — b3. Der c-Bauer mußte verteidigt werden.

18. Ld6 — b4

19. Lc1 — b2

19. f5 — f4

n b c d e f g h



Weiß.

20. D d 1 — c 2. Steinitz bezeichnet dieſen Zug als entſcheidenden Fehler. In der vorliegenden Stellung habe er im Mehrbeſitz eines Bauers das beſſere Spiel gehabt, nur hätte er 20. K e 1 — f 1 ſpielen müſſen.

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
|                  | 20. D d 8 n. d 4 |
| 21. K e 1 — f 1  | 21. f 4 — f 3    |
| 22. g 2 n. f 3   | 22. e 4 n. f 3   |
| 23. L e 2 n. f 3 | 23. L e 6 — f 5  |

Eschigorin ſpielt den Schluß mit bekannter Energie und Eleganz.

- |                    |                  |
|--------------------|------------------|
| 24. S c 3 — e 4    | 24. L f 5 n. e 4 |
| 25. D c 2 — e 2    | 25. L e 4 n. f 3 |
| 26. D e 2 — e 6 +. |                  |

Jetzt enthüllt ſich der Plan des Anziehenden. Weiß erobert zwar die Dame, der Gegner hat aber weiter gerechnet. Zum Schluß gibt es nun noch ein glänzendes Feuerwerk.

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
|                  | 26. K g 8 — h 7  |
| 27. L b 2 n. d 4 | 27. L f 3 n. h 1 |

28. D e 6 — h 3. Weiß hat jetzt die Dame gegen Turm und zwei Figuren, ſeine Stellung iſt aber ſehr ungünſtig.

- |                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
|                   | 28. S e 7 — f 5       |
| 29. L d 4 — e 5   | 29. T a 8 — e 8       |
| 30. L e 5 — f 4   | 30. S f 5 — d 4       |
| 31. D h 3 — d 3 + | 31. L h 1 — e 4. Uuee |

ſehr fein berechnet.

- |  |                  |
|--|------------------|
| 32. D d 3 n. d 4                             | 32. T f 8 n. f 4 |
| 33. f 2 — f 3. Weiß hat keinen beſſeren Zug. | 33. T e 8 — f 8  |

34. D d 4 n. a 7. Sehr bedenklich.

34. c 6 — c 5. Hierdurch wird die Dame aus dem Spiel gebracht, ſo daß ſie zur Verteidigung des Königsflügels nicht mehr verwendet werden kann.

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 35. D a 7 — c 7 | 35. S a 5 — c 6 |
|-----------------|-----------------|



- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| 36. a 2 — a 3  | 36. T f 4 n. f 3 +                   |
| Glänzender Schluß.   |                                      |
| 37. S g 1 n. f 3   | 37. T f 8 n. f 3 +                   |
| 38. K f 1 — g 1. Auf K f 1 — e 2 folgt Matt in zwei Zügen. | 38. L b 4 — d 2 und Schwarz gewinnt. |

### Das Spiel des Lopez oder die spanische Partie.

#### Die Eröffnung:

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1. e 2 — e 4   | 1. e 7 — e 5   |
| 2. S g 1 — f 3 | 2. S b 8 — c 6 |
| 3. L f 1 — b 5 |                |

wird so benannt nach dem berühmten spanischen Autor, Luis Lopez de Segura, dessen Hauptwerk im Jahre 1561 erschienen ist. Ob er sich gerade um diese Eröffnung verdient gemacht hat, soll hier nicht erörtert werden. Der Name tut im Grunde nichts zur Sache, und in diesem Falle hat er sich nun einmal in der Schachwelt eingebürgert. Diese sehr beliebte Spielart gewährt einen feinen und nachhaltigen Angriff und kommt in der modernen Meisterpraxis sehr häufig zur Anwendung. Ihre Analyse ist vielfach recht schwierig und noch keineswegs abgeschlossen; über verschiedene Punkte gehen die Ansichten der Autoritäten auseinander. Wir beschränken uns im Nachstehenden auf Angabe der wichtigsten Varianten, die wir dem Studium der geübteren Schachfreunde empfehlen. Dem Anfänger jedoch dürfte die spanische Partie zu viele Schwierigkeiten bieten, und wir raten ihm daher, sich erst dann eingehender mit ihr zu befassen, wenn er bereits eine gewisse Spielstärke erlangt hat.

#### Erstes Spiel.

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1. e 2 — e 4   | 1. e 7 — e 5   |
| 2. S g 1 — f 3 | 2. S b 8 — c 6 |
| 3. L f 1 — b 5 | 3. S g 8 — f 6 |

Dies gilt neben a 7 — a 6 und d 7 — d 6 für die beste Verteidigung. Über andere Fortsetzungen siehe die folgenden Spiele.

## 4. 0—0 (oder A. B. C. D.)

4. Sf6 n. e 4. Wenn

4. Lf8—e7

6. Sb1—c3

5. d7—d6

6. d2—d4

6. Lc8—d7

7. Tf1—e1

7. 0—0

Ein lehrreicher Fehler. Der richtige zum Ausgleich führende Zug ist hier 7. e5 n. d4.

8. Lb5 n. e6

8. Ld7 n. e6

9. d4 n. e5

9. d6 n. e5

10. Dd1 n. d8

10. Ta8 n. d8

11. Sf3 n. e5 und Weiß hat einen Bauern mehr. Versucht Schwarz denselben zurückzugewinnen, so kommt Weiß durch folgendes seine, von Tarrašč im Dresdener Turnier 1892 in Anwendung gebrachte Manöver in entscheidenden Vorteil:

12. Sc3 n. e4

11. Lc6 n. e4

13. Se5—d3

12. Sf6 n. e4

14. f2—f3

13. f7—f5

15. Sd3 n. e5!

14. Le7—c5 +

15. Se4 n. e5

16. Lc1—g5! und Schwarz verliert wegen des drohenden Lg5—e7 die Qualität. 16. Td8—d5 würde wegen 17. Lg5—e7 nebst c2—c4 zu Figurenverlust führen.

5 d2—d4



Weiß.

Es kann auch gespielt werden:

6. T f 1 — e 1

6. S f 3 n. e 5

7. L b 5 — d 3

8. T e 1 n. e 5

9. S b 1 — c 3

5. S e 4 — d 6

6. L f 8 — e 7

7. S c 6 n. e 5

8. 0 — 0

9. e 7 — c 6 oder f 7 —

15. (Siehe „Schachmeisterpartien,“ zweiter Teil, S. 56.)

5. L f 8 — e 7 oder

I. II. III. Schlicht wäre:

6. S f 3 n. d 4

7. T f 1 — e 1 und Weiß gewinnt durch f 2 — f 3 den

Springer.

5. S c 6 n. d 4

6. e 5 n. d 4

6. D d 1 — e 2. Neuerdings hält man diesen Zug

für den nachhaltigsten. Es kann auch statt dessen geschehen:

6. d 4 — d 5

7. E b 1 — c 3

8. S c 3 n. b 5

9. S b 5 — c 3

10. S f 3 n. e 5

11. S e 5 — d 3 mit ungefähr gleichem Spiele.

6. S e 4 — d 6

7. S d 6 n. b 5

8. a 7 — a 6

9. S c 6 — b 8

10. d 7 — d 6

6. S e 4 — d 6. Nach

6. d 7 — d 5 7. S f 3 n. e 5, L c 8 — d 7; 8. L b 5 n. c 6, b 7 n. c 6; 9. T f 1 — e 1, S e 4 — f 6; 10. L c 1 — g 5, S f 6 — g 8; 11. S e 5 n. d 7, D d 8 n. d 7; 12. L g 5 n. e 7, S g 8 n. e 7 ist die weiße Stellung vorzuziehen.

7. L b 5 n. c 6

7. b 7 n. c 6. Mit

7. d 7 n. c 6 ergeben sich Varianten, die für beide Teile gefährlich sind. Man beachte z. B. die nachfolgende geistreiche Fortsetzung:

8. d 4 n. e 5

9. T f 1 — d 1

10. g 2 — g 4!

Anmerkung zum 18. Zug.

8. S d 6 — f 5

9. L c 8 — d 7

Besser als sofortiges e 5 — e 6. Siehe

10. S f 5 — h 6.

Auf 10. S f 5 — h 4? gewinnt Weiß durch 11. S f 3 n. h 4, L e 7 n. h 4; 12. g 4 — g 5, g 7 — g 6; 13. D e 2 — e 4, L h 4 n. g 5; 14. T d 1 n. d 7, K e 8 n. d 7; 15. D e 4 — g 4 + usw.

11. g 4 — g 5

12. e 5 — e 6!

11. S h 6 — f 5

12. f 7 n. e 6

- |             |            |
|-------------|------------|
| 13. Sf3—e5  | 13. Le7—d6 |
| 14. De2—h5+ | 14. g7—g6  |
| 15. Se5n.g6 | 15. Sf5—g7 |
| 16. Dh5—h6  | 16. Sg7—f6 |
| 17. Dh6—h3  | 17. Th8—g8 |
| 18. Dh3n.h7 | 18. Tg8—g7 |

19. Dh7—h5! Wenn Weiß beim 10. Zuge sofort e6—e6 gezogen hätte, so würde Schwarz jetzt die Antwort Dd8—f6 haben. Weiß könnte dann nicht Dh5—h8+ nebst Dh8n.a8 spielen, weil Schwarz mit Df6n.g6 einen vernichtenden Angriff erlangen würde. Derartige Finessen kann natürlich kein Mensch im praktischen Spiele voraussehen.

- |             |                      |
|-------------|----------------------|
| 20. Sg6—e5+ | 19. Ke8—f7           |
| 21. Se5n.d7 | 20. Kf7—e7           |
|             | 21. Dd8n.d7. Schwarz |

hat für den verlorenen Bauern einige Angriffschancen.

- |            |           |
|------------|-----------|
| 8. d4n.e5  | 8. Sd6—b7 |
| 9. Sb1—c3! | 9. 0—0    |

10. Tf1—e1. Dieser von Pillsbury zuerst angewandte Zug ist entschieden stärker als Sf3—d4, worauf Schwarz durch den von Lasker eingeführten Zug Le7—c5 zu einem befriedigenden Spiele gelangt.

10. Sb7—c5!

Wie neuerdings herausgefunden wurde, ist dies die einzige ausreichende Verteidigung für Schwarz. Der Zug 10. Tf8—e8; den man früher für den besten hielt, führt, wie Tschigorin nachgewiesen hat, zu einer ungünstigen Stellung: 11. De2—c4, Sb7—c5; 12. Sf3—g5, Le7n.g5; 13. Lc1n.g5, Dd8n.g5; 14. Dc4n.c5, Lc8—b7; 15. Dc5—b4! Ta8—b8; 16. Sc3—e4 usw. Noch nachteiliger für Schwarz wäre 10. Le7—c5, da 11. Sc3—e4 folgen würde, worauf Schwarz nichts besseres hat, als mit dem Läufer nach e7 zurückgeben.

- |            |                  |
|------------|------------------|
| 11. Sf3—d4 | 11. Sc5—e6       |
| 12. Lc1—e3 | 12. Se6n.d4      |
| 13. Le3nd4 | 13. c6—c5! Hier- |

mit gewinnt Schwarz ein sehr wichtiges Tempo. Auf sofortiges d7—d5 erlangt Weiß durch De2—e3, oder

durch Sc3 — a4 einen erheblichen Positionsvorteil. Der Zug c6 — c5 wurde zuerst in einer Korrespondenzpartie zwischen Rio de Janeiro und Buenos Aires angewendet, und seitdem hat diese Spielweise in der Schachliteratur den Namen „Rio de Janeiro-Variante“ erhalten.

14. Ld4 — e3

14. d7 — d5

15. e5 n. d6

15. Le7 n. d6

16. Ta1 — d1. Auch 16. Sc3 — e4 ist ein guter Zug; siehe einundzwanzigste Partie, S. 159.

16. Tf8 — e8.

Schwarz hat zwei starke Läufer, aber dafür die schlechtere Bauernstellung; die Chancen mögen annähernd gleich sein.

### I. (Vergl. S. 122.)

5. Se4 — d6

6. d4 n. e5. Eine von dem Magdeburger Spieler Phermet herrührende, neuerdings sehr beliebte Spielweise. Weiß kann auch recht gut 6. Lb5 n. c6 ziehen. (Wegen 6. Lb5 — a4 siehe „Schachmeisterpartien,“ zweiter Teil, S. 49.)

6. Sd6 n. b5

7. a2 — a4. Hierdurch gewinnt Weiß die sieben geopferte Figur zurück.

7. d7 — d6

8. a4 n. b5 oder a.

8. Sc6 n. e5

9. Tf1 — e1

9. Lf8 — e7

10. Sf3 n. e5

10. d6 n. e5

11. Dd1 n. d8 +

11. Le7 n. d8 mit

ungefähr gleichem Spiele.

#### a.

8. e5 — e6. Dies wurde zuerst von Janowski gespielt und führt zu sehr interessanten Varianten; früher war hier der ebenfalls recht gute Zug 8. Tf1 — e1 üblich.

8. L c 8 n. e 6.

(Wegen 8. f 7 n. e 6 siehe Partie Galprin — Pillsbury S. 156).

9. a 4 n. b 5

9. S c 6 — e 5

10. S f 3 — d 4

10. L c 8 — d 7

11. f 2 — f 4

11. S e 5 — g 6 mit

etwa gleichem Spiele.

## II. (Vergl. S. 122).

5. a 7 — a 6. Diese

Verteidigung hielt Morphy für die beste.

6. L b 5 n. c 6

6. d 7 n. c 6.

Auch 6. L b 5 — d 3 ist ein guter Zug.

7. D d 1 — e 2 und wir würden das weiße Spiel etwas vorziehen.

## III. (Vergl. S. 122.)

5. e 5 n. d 4. Dies

galt bis vor kurzem für schlecht, neuerdings aber ist die Verteidigung bedeutend verstärkt worden.

6. T f 1 — e 1

6. d 7 — d 5

7. S f 3 n. d 4

7. L f 8 — d 6! Das

Verdienst, diesen weitberechneten Zug gefunden zu haben, gebührt dem „Wigaer Schachverein“, der ihn im Jahre 1907 in einer Korrespondenzpartie gegen die „Berliner Schachgesellschaft“ anwandte. Allerdings waren in jener Partie noch die Züge a 7 — a 6 und L b 5 — a 4 vorhergegangen, ein Umstand, der für Schwarz günstig ist, weil dann in manchen Fällen b 7 — b 5 geschehen kann.

8. S d 4 n. c 6

8. L d 6 n. h 2 +

9. K g 1 — h 1. Nach 9. K g 1 n. h 2 hat Schwarz mit 9. D d 8 — h 4 + nebst D h 4 n. f 2 + Remis durch ewiges Schach. Auf 9. K g 1 — f 1 setzt Schwarz den Angriff mit D d 8 — h 4 erfolgreich fort.



9. D d 8 — h 4

10. T e 1 n. e 4 +. Dies ist erzwungen, denn auf ein Abzugsfach würde Schwarz K e 8 — f 8 spielen, worauf außer dem Abzuge des Läufers h 2 auch noch das Springer-matt auf f 2 droht.

10. d 5 n. e 4

11. D d 1 — d 8 +

11. D h 4 n. d 8

12. S c 6 n. d 8 +

12. K e 8 n. d 8

13. K h 1 n. h 2. Schwarz hat bei Turm und zwei Bauern gegen zwei leichte Figuren einen materiellen Ausgleich, aber Weiß scheint wegen seiner beiden wirklichen Läufer doch etwas im Vorteil zu sein.

## A. (Vergl. S. 121.)

4. d 2 — d 3

4. d 7 — d 6. Nicht

zu empfehlen ist 4. L f 8 — c 5. Weiß darf zwar dann nicht auf Bauerngewinn spielen, denn 5. L b 5 n. c 6, d 7 n. c 6 6. S f 3 n. e 5 wird durch L c 5 n. f 2 + nebst D d 8 — d 4 + widerlegt, aber sehr gut für Weiß ist 5. L c 1 — e 3. Tauscht Schwarz hierauf die Läufer, so ist Weiß der offenen f-Linie wegen im Vorteil.

Zu eigenartigen Wendungen führt die Spielart 4. S c 6 — e 7:

5. L b 5 — c 4. Der Bauer e 6 darf nicht geschlagen werden, weil c 7 — e 6 folgen und dann durch D d 8 — a 5 + der Springer e 5 erobert werden würde.

5. c 7 — e 6. Auf S e 7 — g 6 folgt 6. h 2 — h 4 mit gutem Spiel für Weiß.

6. S b 1 — c 3  
Bauer e 5 muß jetzt gedeckt werden.

6. S e 7 — g 6. Der

7. h 2 — h 4

7. h 7 — h 5

8. S f 3 — g 5

8. d 7 — d 5

9. e 4 n. d 5

9. c 6 n. d 5

10. S c 3 n. d 5

10. S f 6 n. d 5

11. D d 1 — f 3

11. L c 8 — e 6

12. S g 5 n. e 6

12. f 7 n. e 6

13. L c 4 — b 5 +. Dies ist die Pointe.

14. Lc1—g5+

13. Ke8—e7

14. Sd5—f6

15. Df3 n. b7+ und Schwarz hat keine genügende Verteidigung mehr.

5. Lb5 n. c6+. Gegen 5. c2—c3 empfehl. Steinitz 5. g7—g6

5. b7 n. c6

6. h2—h3. Um Lc8—g4 zu verhindern.

6. Lf8—e7. Über

g7—g6 siehe zweites Spiel (S. 134).

7. Sb1—c3

7. 0—0

8. 0—0.

a b c d e f g h



Weiß.

8. c6—c5.

Unvoreilhaft wäre:

8. Sf6—e8. Um f7

—f6 folgen zu lassen.

9. d3—d4

9. e5 n. d4

10. Sf3 n. d4 mit gutem Spiel.

9. Sf3—h2

9. Lc8—b7.

Schwarz will c5—c4 spielen, um den Doppelbauern los zu werden.

10. Dd1—e2. Die Spiele stehen gleich.

## B. (Vergl. S. 121.)

4.	d 2 — d 4	4.	e 5 n. d 4.
----	-----------	----	-------------

Mit 4. Sf6 n. e4 5. 0—0 gelangt man zu derselben Stellung, die unter A behandelt wurde.

5.	e 4 — e 5	5.	Sf6 — e 4
6.	0 — 0	6.	Lf8 — e 7.

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

## C. (Vergl. S. 121.)

4.	D d 1 — e 2	4.	a 7 — a 6
5.	L b 5 — a 4	5.	b 7 — b 5
6.	L a 4 — b 3	6.	L f 8 — c 5!
7.	c 2 — c 3	7.	0 — 0
8.	d 2 — d 3	8.	L c 8 — b 7
9.	0 — 0	9.	h 7 — h 6
10.	Sf3 — h 4	10.	K g 8 — h 8
11.	K g 1 — h 1	11.	d 7 — d 5
12.	S h 4 — f 5	12.	d 5 n. e 4
13.	d 3 n. e 4	13.	S c 6 — e 7
14.	Sf5 — g 3	14.	L c 5 — d 6.

Die Spiele stehen gleich.

## D. (Vergl. S. 121.)

4. S b 1 — c 3. Diese Fortsetzung, eine Variante des Bierspringerspiels, das später erwähnt werden wird, ist sehr stark.

4. L f 8 — b 4! (a. b.)

Dies ist die beste Verteidigung.

5. 0—0. Weniger zu empfehlen ist 5. S c 3 — d 5, worauf Schwarz mit 5. Sf6 n. d 5 6. e 4 n. d 5, e 5 — e 4 7. d 5 n. c 6, b 7 n. c 6 8. L b 5 — e 2!, e 4 n. f 3 9. L e 2 n. f 3, 0—0 10. 0—0, d 7 — d 5 ein recht gutes Spiel erlangt.

- |           |            |
|-----------|------------|
| 6. d2—d3  | 5. 0—0     |
| 7. Lc1—g5 | 6. d7—d6   |
|           | 7. Sc6—e7! |

In einer Partie Tarraſch-Pillsbury (ſiehe S. 154) geſchah dieſer Zug nach vorherigem Abtauſch auf c3. Es iſt in-  
deſſen in dieſer Variante beſſer, ſich die beiden Läufer zu  
erhalten. Schwarz kann aber auch ohne Nachtheil 7. Lb4 n. c3  
nebt Lc8—d7 ſpielen.

- |               |                |
|---------------|----------------|
| 8. Lg5 n. f6  | 8. g7 n. f6    |
| 9. Sf3—h4     | 9. c7—c6       |
| 10. Lb5—c4    | 10. Se7—g6     |
| 11. Sh4 n. g6 | 11. h7 n. g6   |
| 12. f2—f4     | 12. Lb4—c5+    |
| 13. Kg1—h1    | 13. Kg8—g7 mit |

gleichem Spiele.

## 2.

- |                                 |              |
|---------------------------------|--------------|
|                                 | 4. a7—a6     |
| Keine vorteilhafte Fortſetzung. |              |
| 5. Lb5 n. c6                    | 5. d7 n. c6  |
| 6. Sf3 n. e5                    | 6. Sf6 n. e4 |
| 7. Sc3 n. e4                    | 7. Dd8—d4    |
| 8. 0—0                          | 8. Dd4 n. e5 |
| 9. d2—d4                        | 9. De5—f5    |
| 10. Tf1—e1                      | 10. Lc8—e6   |
| 11. Lc1—g5!                     | 11. h7—h6.   |

Schlecht iſt 11. Lf8—d6, was in einer Partie  
Snoſoborowski-Mubinstein geſchah. Weiß antwortete dar-  
auf 12. g2—g4!, Df5—g6 13. f2—f4, f7—f5  
14. Se4 n. d6+, c7 n. d6 15. d4—d5! und gewann  
eine Figur.

- |            |           |
|------------|-----------|
| 12. Lg5—h4 | 12. g7—g5 |
| 13. Lh4—g3 | 13. 0—0—0 |

Weiß ſieht etwas beſſer.

b.

4. Lf8 — c5. Dies galt früher für das beste, neuerdings ist man von dieser Ansicht etwas abgekommen.

5. 0—0. Weniger stark wäre:

5. Sf3 n. e5

5. Sc6 n. e5

6. d2 — d4

6. Lc5 — d6

7. f2 — f4

7. Se5 — c6! wonach

die Spiele ziemlich gleich stehen.

5. 0—0.

Auf 5. d7 — d6 geschieht am besten 6. d2 — d4. (Siehe dreizehnte Partie, S. 139.)

6. Sf3 n. e5

6. Sc6 n. e5.

(Wegen 6. Tf8 — e8; 7. Se5 n. c6 siehe fünfzehnte Partie, S. 144.)

7. d2 — d4

7. Lc5 — d6

8. f2 — f4

8. Se5 — c6

9. e4 — e5

9. Ld6 — e7 oder

9. Ld6 — b4 10. d4 — d5, Lb4 n. c3 11. b2 n. c3 mit etwas besserem Spiele für Weiß.

10. d4 — d5

10. Sc6 — b8

11. e5 n. f6

11. Le7 n. f6

12. Sc3 — e4 und Weiß steht um eine Kleinigkeit

besser.

### Zweites Spiel.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

3. Lf1 — b5

3. a7 — a6. Dieser

Zug ist ebenso stark wie Sg8 — f6. In manchen Fortsetzungen hat Schwarz Gelegenheit, mit Vorteil b7 — b5 zu spielen.

4. Lb5 — a4. Auch 4. Lb5 n. c6 wird hier häufig gespielt. Es ergeben sich darauf zwei beachtenswerte Spielweisen, nämlich: 4. d7 n. c6 5. 0—0, Lc8 — g4

6. h 2 — h 3, h 7 — h 5 und Weiß darf den Läufer nicht nehmen wegen h 5 n. g 4 nebst D d 8 — h 4. Oder 5. d 2 — d 4, e 5 n. d 4 6. D d 1 n. d 4, D d 8 n. d 4 7. S f 3 n. d 4, L c 8 — d 7! mit gleichem Spiele. Ungünstig für Schwarz wäre 7. c 6 — c 5, denn Weiß zieht dann den Springer nach e 2 und setzt nach L f 8 — d 6 mit L c 1 — f 4 den Läufer zum Tausch. Diesen Abtausch aber muß Schwarz vermeiden, da seine Stärke in den beiden Läufern beruht.

Nach 5. S f 3 n. e 5 würde Schwarz durch D d 8 — d 4 den Bauern mit gleichem Spiele zurückgewinnen.

4. S g 8 — f 6

5. 0 — 0 oder A. B.

5. S f 6 n. e 4 oder a.

6. d 2 — d 4. Besser als T f 1 — e 1, oder D d 1 — e 2, worauf Schwarz mit S e 4 — c 5 sich ausreichend verteidigt.

6. b 7 — b 5. Besser

als L f 8 — e 7, worauf Weiß mit Vorteil 7. D d 1 — e 2 spielt.

7. L a 4 — b 3

7. d 7 — d 5. Am

besten.

8. d 4 n. e 5 oder 1.

8. L c 8 — e 6.

Oder: 8. S f 3 n. e 5

8. S c 6 n. e 5

9. d 4 n. e 5

9. e 7 — e 6. Auch L c 8

— b 7 oder — e 6 kann hier gespielt werden.

10. L o 1 — e 3

10. L f 8 — e 7 mit gleichem Spiel.

dem Spiel.

9. c 2 — c 3

9. L f 8 — c 5

10. S b 1 — d 2

10. 0 — 0

11. L b 3 — c 2 mit gleichem Spiele.

### 1.

8. a 2 — a 4. Ein Zug, der in der spanischen Partie, wenn Schwarz b 7 — b 5 gespielt hat, häufig mit Vorteil geschieht.

8. S c 6 n. d 4! Dies

spielte Schlechter in seinem Match gegen Paster.





Weiß.

9. Sf3 n. d4

9. e5 n. d4

10. a4 n. b5. Nicht zu empfehlen ist Dd1 n. d4, weil Schwarz dann mit Lc8—e6 nebst c7—c5 das Übergewicht auf dem Damensflügel und im Zentrum erlangt.

11. c2—c3

10. Lf8—c5

12. c3 n. d4

11. 0—0

13. Sb1—c3

12. Lc5—b6

14. b5 n. a6

13. Lc8—b7

15. Ta1 n. a6

14. Ta8 n. a6

16. Tf1—e1

15. Lb7 n. a6

und die Spiele stehen ungefähr gleich.

a.

5. Lf8—e7



Weiß.

- |                   |               |
|-------------------|---------------|
| 6. Sb1—c3 oder 1. | 6. b7—b5      |
| 7. La4—b3         | 7. d7—d6      |
| 8. a2—a4          | 8. Lc8—g4     |
| 9. a4 n. b5       | 9. Sc6—d4     |
| 10. Ta1 n. a6     | 10. Ta8 n. a6 |
| 11. b5 n. a6      | 11. Dd8—c8!   |
| 12. Lb3—a4+       | 12. c7—c6     |

13. Sf3 n. d4! Dieses schöne Damenopfer, auf das man erst in neuester Zeit aufmerksam geworden ist, entscheidet zugunsten von Weiß. Schwarz darf sich daher auf diese Spielweise gar nicht einlassen, sondern muß 8. Ta8—b8 ziehen, worauf 9. a4 n. b5, a6 n. b5 10. d2—d3 mit ungefähr gleichem Spiele die Folge ist.

13. Lg4 n. d1

14. La4 n. c6+ nebst a6—a7 und Weiß gewinnt.

1.

- |           |          |
|-----------|----------|
| 6. Tf1—e1 | 6. b7—b5 |
| 7. La4—b3 | 7. d7—d6 |

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 8. c2 — c3  | 8. Sc6 — a5  |
| 9. Lb3 — c2 | 9. c7 — c5   |
| 10. d2 — d4 | 10. Dd8 — c7 |

Über 10. d2 — d3 siehe zweiundzwanzigste Partie S. 161.

11. Sb1 — d2. Bis hierher folgen wir einer Matchpartie Lasker — Tarrasch. Der letztere zog jetzt 11. Sa5 — c6. Besser aber dürfte 11. Lc8 — g4 nebst c5 n. d4 und Ta8 — c8 sein, womit Schwarz einen Druck auf der c-Linie ausübt.

#### A. (Vergl. S. 131.)

5. d2 — d3. Diese Fortsetzung, die Andersen für die beste hielt, ist heutzutage wenig beliebt. Über 5. Dd1 — c2 und 5. Sb1 — c3 siehe erstes Spiel.

- |   |                     |
|---|---------------------|
|   | 5. Lf8 — c5 oder a. |
| 6. Lc1 — e3! Dies ist die Widerlegung des gegnerischen Zuges. | 6. Lc5 n. e3        |
| 7. f2 n. e3   | 7. b7 — b5          |
| 8. La4 — b3   | 8. d7 — d6          |
| 9. a2 — a4 und Weiß hat die bessere Stellung.                 |                     |

a.

- |  |                   |
|--|-------------------|
| ist besser als 5. Lf8 — e5.            | 5. d7 — d6. Dies  |
| 6. La4 n. c6 +                         | 6. b7 n. c6       |
| 7. h2 — h3. Um Lc8 — g4 zu verhindern. | 7. g7 — g6. Damit |

beabsichtigt Schwarz, dem Läufer den Ausgang nach g7 zu verschaffen, wo er vorteilhaft zur Verteidigung dient. Der Erfinder dieser Spielart war Louis Paulsen.

- |  |                  |
|--|------------------|
| 8. Sb1 — c3  | 8. Lf8 — g7      |
| 9. Lc1 — c3  | 9. h7 — h6. Nach |
| 9. 0—0 dürfte sich für Weiß die Fortsetzung 10. Dd1 — d2 nebst Le3 — h6 empfehlen. |                  |

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 10. Dd1 — d2 | 10. Lc8 — d7. |
|--------------|---------------|

Die Spiele stehen gleich.

## B. (Vergl. S. 131.)

5. Sb1 — c3. Nach dieser Fortsetzung, dem sogenannten Vierspringerspiel, ergibt sich dieselbe Position, die wir bereits im ersten Spiele unter D (S. 128) betrachtet haben.

## Drittes Spiel.

1. e2 — e4	1. e7 — e5
2. Sg1 — f3	2. Sb8 — c6
3. Lf1 — b5	3. Sg8 — e7. In

der Absicht auf Lb5 n. c6 mit Se7 n. c6 zu antworten. Diese Verteidigung ist ungünstig, weil der Springer auf e7 dem Königsläufer den Ausgang versperrt.

4. d2 — d4	4. e5 n. d4
5. Sf3 n. d4.	Auch 0 — 0 kann hier vorteilhaft

geschehen.

6. Dd1 n. d4	5. Sc6 n. d4
7. Lb5 — a4	6. c7 — c6 (a.)
8. Sb1 — c3	7. d7 — d5
9. Lc1 — g5	8. Lc8 — e6
10. 0 — 0 — 0.	9. Dd8 — b6

Weiß hat ein gutes Spiel.

## a.

7. Lb5 n. c6	6. Se7 — c6
8. Dd4 n. d8 +	7. b7 n. c6, falls:
9. Sb1 — c3	7. d7 n. c6 so
10. Lc1 — g5 +	8. Ke8 n. d8
11. 0 — 0 — 0 + und Weiß hat das bessere Spiel,	9. Lf8 — b4
8. 0 — 0	10. f7 — f6
9. Sb1 — c3	8. d7 — d6
10. Lc1 — e3	9. Dd8 — h4
11. Ta1 — d1	10. Lc8 — d7
	11. Th8 — g8. Die

Stellung der weißen Dame auf d 4 verhindert Schwarz, den Läufer f 8 zu entwickeln.

- |  |                 |
|--|-----------------|
| 12. f 2 — f 4                              | 12. L f 8 — e 7 |
| 13. e 4 — e 5. Weiß hat das bessere Spiel. |                 |

#### Viertes Spiel.

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1. e 2 — e 4   | 1. e 7 — e 5   |
| 2. S g 1 — f 3 | 2. S b 8 — c 6 |
| 3. L f 1 — b 5 | 3. L f 8 — c 5 |

Dieser Zug sieht sehr natürlich aus, befriedigt aber doch nicht ganz.

4. S b 1 — c 3. Dies bildet wahrscheinlich eine stärkere Fortsetzung, als das naheliegende c 2 — c 3 oder 0 — 0.

4. S g 8 — f 6.

Auf 4. d 7 — d 6 erlangt Weiß mit 5. d 2 — d 4 ein gutes Spiel.

- |          |          |
|----------|----------|
| 5. 0 — 0 | 5. 0 — 0 |
|----------|----------|

Hiermit haben wir die S. 130 unter b. erörterte Stellung erreicht, die wohl etwas zugunsten von Weiß zu beurteilen ist.

#### Fünftes Spiel.

- |                |                      |
|----------------|----------------------|
| 1. e 2 — e 4   | 1. e 7 — e 5         |
| 2. S g 1 — f 3 | 2. S b 8 — c 6       |
| 3. L f 1 — b 5 | 3. S c 6 — d 4. Eine |

von dem englischen Meister Bird bevorzugte Fortsetzung.

4. S f 3 n. d 4. Viele Meister ziehen 4. L b 5 — a 4 vor, weil nach dem Springerabtausch der schwarze Bauer d 4 etwas auf das weiße Spiel drückt.

- |                |                |
|----------------|----------------|
|                | 4. e 5 n. d 4  |
| 5. d 2 — d 3   | 5. L f 8 — c 5 |
| 6. D d 1 — h 5 | 6. D d 8 — e 7 |
| 7. L c 1 — g 5 | 7. S g 8 — f 6 |

Wenn 7. D e 7 — e 6

- |                   |              |
|-------------------|--------------|
| so 8. L b 5 — c 4 | 8. g 7 — g 6 |
| 9. D h 5 — h 4    | 9. h 7 — h 6 |

- |                           |           |
|---------------------------|-----------|
| 10. Lg5—d2                | 10. g6—g5 |
| 11. Dh4—g3                | 11. d7—d6 |
| 12. 0—0. Mit gutem Spiel. |           |

8. Dh5—h4 Auf Lg5 n. f6 spielt Schwarz g7 n. f6 mit Aussicht auf Angriff, nach welcher Seite auch Weiß rochieren mag.

- |  |           |
|--|-----------|
|  | 8. c7—c6  |
| 9. Lb5—a4                              | 9. d7—d6. |
| Weiß hat wohl das etwas freiere Spiel. |           |

## Sechstes Spiel.

- |           |                  |
|-----------|------------------|
| 1. e2—e4  | 1. e7—e5         |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6        |
| 3. Lf1—b5 | 3. d7—d6. Diesen |

Zug hat Steinitz empfohlen. Wir können uns mit demselben nicht befreunden: er gibt zwar dem Nachziehenden eine verhältnismäßig feste Verteidigungsstellung, behindert aber die Wirksamkeit des schwarzen Königsläufers.

- |           |                  |
|-----------|------------------|
| 4. d2—d4  | 4. Lc8—d7        |
| 5. 0—0    | 5. Lf8—e7        |
| 6. Sb1—c3 | 6. Sg8—f6. Hier- |

mit haben wir die im ersten Spiel S. 121 oben behandelte Stellung erreicht. Die Spiele sind annähernd ausgeglichen.

## Siebentes Spiel.

- |           |                |
|-----------|----------------|
| 1. e2—e4  | 1. e7—e5       |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6      |
| 3. Lf1—b5 | 3. f7—f5. Eine |

sehr interessante Spielweise, mit der Schwarz den Versuch macht, den Angriff an sich zu reißen. Bei beiderseits bestem Spiele dürfte wohl Weiß im Vorteil bleiben, es ergeben sich aber oft recht schwer zu behandelnde Positionen.

4. Sb1—c3! Dies wurde zuerst von Dr. Dydhoff in Augsburg als beste Fortsetzung empfohlen.



4. f5 n. e4 oder a.  
5. d7 — d5.
5. Sc3 n. c4
- Ober 5. Sg8 — f6 6. Se4 n. f6 +, g7 n. f6 (auf Dd8 n. f6 kommt Weiß durch Dd1 — o2 in Positionsvorteil) 7. d2 — d4 und Weiß steht besser.
6. Sf3 n. e5! 6. d5 n. e4  
7. Se5 n. c6 7. Dd8 — g5!  
8. Dd1 — e2 8. Sg8 — f6.
- Fehlerhaft wäre Dg5 n. g2 wegen 9. De2 — h5 +.  
9. f2 — f4 9. Dg5 n. f4  
10. Th1 — f1 oder Sc6 n. a7 + oder auch d2 — d4 mit besserem Spiele für Weiß.

a.

4. Sg8 — f6  
5. e4 n. f5 5. o5 — o4  
6. Sf3 — g5! Nicht ganz so gut wäre Sf3 — h4. Über 6. Dd1 — o2 siehe „Schachmeisterpartien“ dritter Teil S. 58.  
6. d7 — d5  
7. d2 — d3 7. Lc8 n. f5  
8. d3 n. e4 8. d5 n. e4.  
9. Dd1 — o2 und Weiß droht, den Bauern e4 zu erobern.

Achstes Spiel.

1. e2 — e4 1. e7 — e5  
2. Sg1 — f3 2. Sb8 — c6  
3. Lf1 — b5 3. g7 — g6. Diese Verteidigung war eine Zeitlang recht beliebt, doch ist man neuerdings, und wohl mit Recht, von ihr abgekommen.  
4. d2 — d4 4. e5 n. d4  
5. Lc1 — g5! Dieser Zug hat den Zweck, f7 — f6 zu provozieren, um dann durch Lb5 — c4 vorläufig die feindliche Rochade zu verhindern.  
5. f7 — f6  
6. Lg5 — h4 6. Lf8 — g7

7. 0—0

7. Sg8—c7

8. Lb5—c4

8. Sc6—a5.

Schwarz ist zu diesem Tempoverlust gezwungen, um den gefährlichen Lc4 abzutauschen.

9. Dd1n.d4, und wir würden das weiße Spiel vorziehen.

## Neuntes Spiel.

1. e2—e4

1. e7—e5

2. Sg1—f3

2. Sb8—c6

3. Lf1—b5

3. Lf8—b4.

Diesem so bizarr aussehenden Zuge, den Alapin vor einigen Jahren aufgebracht hat, liegt die Idee zugrunde, den Königsläufer, der auf e7 wenig wirksam, auf e5, wie im vierten Spiele (S. 136) gezeigt, auch nicht günstig postiert sein würde, auf das verhältnismäßig beste Feld zu bringen. Die Untersuchungen über diese Fortsetzung sind noch nicht abgeschlossen, eine direkte Widerlegung des Läuferszuges ist jedenfalls bisher nicht gefunden worden. Eine ganz gute Behandlungsweise für Weiß scheint in 4. c2—c3, Lb4—a5; 5. Sb1—a3 nebst Sa3—c4 (um den Springer gegen den Läufer abzutauschen und dann d2—d4 folgen zu lassen) zu bestehen.

## Partien zum Spiel des Lopez.

## Dreizehnte Partie.

Leipziger Meisterturnier 1877.

Weiß — F. Paulsen.

Schwarz — Zukertort.

1. e2—e4

1. e7—e5

2. Sg1—f3

2. Sb8—c6

3. Lf1—b5

3. Sg8—f6

4. Sb1—c3

4. Lf8—c5

5. 0—0

5. d7—d6. Dieser

Zug gibt Weiß Gelegenheit zu starkem Angriff. Besser ist hier, wie Paul Morphy im Schachturnier zu Newyork im

Jahre 1857 spielte: 5. 0—0. (Siehe fünfzehnte Partie S. 144.)

6. d2—d4

6. e5 n. d4

7. Sf3 n. d4

7. Lc8—d7. Hier

war Lc5 n. d4 vorzuziehen, weil der Springer jetzt vorteilhaft nach f5 gehen kann.

8. Sd4—f5

8. 0—0

9. Lc1—g5

9. Ld7 n. f5. Der

Springer nimmt auf f5 eine drohende Stellung ein. Spielt Schwarz z. B.

10. Lg5 n. f6

9. Sc6—e7 so folgt:

10. g7 n. f6

11. Sf5 n. e7 +

11. Dd8 n. e7

12. Sc3—d5

12. De7—d8

13. Lb5 n. d7 und gewinnt.

10. e4 n. f5

10. Sc6—d4

11. Lb5—d3

11. d6—d5. Not-

wendig, um Sc3—d5 oder —e4 zu verhindern, womit Weiß einen sehr starken Angriff hätte.

12. Lg5 n. f6

12. g7 n. f6

13. Sc3—a4. Ein vortrefflicher Zug. Von hier ab ist das Spiel für Weiß gewonnen.

a b c d e f g h



Weiß.

13. D d 8 — d 6.

Schwarz hat keinen bessern Zug. Wenn L c 5 — b 6, so folgt 14. S a 4 n. b 6, a 7 n. b 6; 15. D d 1 — g 4 + und Weiß gewinnt den Springer; ebenso wird auf b 7 — b 6 durch 14. b 2 — b 4 mit nachfolgendem 15. D d 1 — g 4 + der Springer erobert.

14. D d 1 — g 4 +

14. K g 8 — h 8

15. S a 4 n. c 5

15. D d 6 n. c 5

16. D g 4 — h 4

16. T f 8 — g 8.

Schwarz kann den Bauern f 6 nicht decken. Auf D c 5 — b 6 würde Weiß durch 17. c 2 — c 3 den Gewinn des Bauern f 6 mit Verbesserung der Stellung erzwingen.

17. D h 4 n. f 6 +

17. T g 8 — g 7

18. c 2 — c 3

18. S d 4 — c 6

19. T a 1 — e 1

19. T a 8 — g 8

20. T c 1 — e 3. Drohend, nach h 3 mit vernichtender Wirkung zu gehen.

20. D c 5 — d 6. Hier-

durch gewinnt zwar Schwarz den verlorenen Bauern zurück, jedoch mit überaus ungünstiger Stellung.

21. D f 6 n. d 6

21. T g 7 n. g 2 +

22. K g 1 — h 1

22. c 7 n. d 6

23. f 5 — f 6. Entscheidend.

23. S c 6 — e 5. Zu

spät. Schwarz hat jedoch keinen bessern Zug.

24. L d 3 n. h 7

24. S e 5 — g 4.

Wenn Schwarz K h 8 n. h 7 spielt, so folgt 25. T e 3 — h 3 +, K h 7 — g 6; 26. K h 1 n. g 2.

25. L h 7 n. g 8

25. S g 4 n. e 3

26. L g 8 n. f 7

26. T g 2 n. h 2 +

27. K h 1 n. h 2

27. S e 3 n. f 1 +

28. K h 2 — g 2

28. S f 1 — d 2

29. L f 7 n. d 5 und gewinnt.

Zuletzt gab die Partie bereits beim 26. Zuge auf. Sie ist eins der schönsten Zeugnisse der geistvollen und tiefen Spielweise Louis Paulsens.

## Vierzehnte Partie.

(Gespielt im Pariser Turnier 1867.)

Weiß — Neumann

Schwarz — Kolisch.

1. e2 — e4
2. Sg1 — f3
3. Lf1 — b5
4. 0 — 0.
5. Sb1 — c3
6. d2 — d4
7. Lb5 n. c6 +
8. Sf3 n. d4
9. Dd1 — d3
10. f2 — f4
11. b2 — b3
12. Sd4 — f3
13. Tf1 — e1
14. Sc3 — d5
15. e4 n. d5
16. Te1 n. e8 +
17. Ta1 — b1
18. Lc1 — d2

1. e7 — e5
2. Sb8 — c6
3. Sg8 — f6
4. Lf8 — e7.
5. d7 — d6
6. e5 n. d4
7. b7 n. c6
8. Lc8 — d7
9. 0 — 0
10. Ta8 — b8
11. c6 — c5
12. Ld7 — c6
13. Tf8 — e8
14. Sf6 n. d5
15. Le7 — f6
16. Lc6 n. e8
17. Le8 — d7
18. Dd8 — c8.

Schwarz beabsichtigt, falls Weiß c2 — c4 spielt, Ld7 — f5 zu erwidern.

19. Tb1 — e1
20. Dd3 — c4
21. c2 — c3
22. h2 — h3
23. Sf3 n. e1
24. g2 — g4.

19. Ld7 — f5
20. Dc8 — d7
21. Tb8 — e8
22. Te8 n. e1 +
23. Dd7 — e8

Hierauf gestaltet sich die Partie äußerst interessant und kombinationsreich.

25. a2 — a4
26. Kg1 — f1
27. Dc4 — a6

24. Lf5 — d7
25. c7 — c6
26. h7 — h6
27. c6 n. d5

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| 28. D a 6 n. d 6  | 28. d 5 — d 4     |
| 29. c 3 — c 4     | 29. L d 7 — c 6   |
| 30. D d 6 n. c 5  | 30. D e 8 — e 4   |
| 31. D c 5 — d 6   | 31. L f 6 — h 4   |
| 32. D d 6 — b 8 + | 32. K g 8 — h 7   |
| 33. D b 8 — e 5   | 33. D e 4 — h 1 + |
| 34. K f 1 — e 2   | 34. L c 6 — e 4   |
| 35. D e 5 n. d 4  |                   |



Weiß.

35. f 7 — f 5! Ein

Zug von außergewöhnlicher Feinheit, dessen Bedeutung sich nach drei Zügen herausstellt.

36. g 4 n. f 5? Hiermit geht Weiß in die ihm gestellte, allerdings sehr versteckte Falle. Es hätte 36. D d 4 — e 3 geschehen müssen.

36. D h 1 — h 2 +

37. K o 2 — d 1

37. L h 4 n. e 1. In

Vorausberechnung dieser Stellung hatte Schwarz 35. f 7 — f 5 gespielt, damit der Läufer e 4 jetzt nicht mit Schach geschlagen wird. Es folgt nun ein sehr vikantier Schluß.



38. K d 1 n. e 1

39. K e 1 — e 2

40. K e 2 — e 1

Weiß gibt auf.

38. D h 2 — h 1 +

39. D h 1 — f 3 +

40. L e 4 — d 3.

## Fünfzehnte Partie.

(Gespielt im Turnier zu Newyork 1857.)

Weiß — P. Paulsen.

Schwarz — Morphy.

1. e 2 — e 4

2. S g 1 — f 3

3. S b 1 — c 3

4. L f 1 — b 5

1. e 7 — e 5

2. S b 8 — c 6

3. L f 8 — c 5

4. S g 8 — f 6. Es

hat sich jetzt mit Zugumstellung dieselbe Position ergeben, die wir S. 130 b. behandelt haben.

5. 0 — 0

6. S f 3 n. e 5

7. S e 5 n. c 6

8. L b 5 — c 4

9. L c 4 — e 2

10. S c 3 n. e 4

11. L e 2 — f 3

12. c 2 — c 3. Ein entscheidender Fehler. Der richtige Zug war d 2 — d 3.

5. 0 — 0

6. T f 8 — e 8

7. d 7 n. c 6

8. b 7 — b 5

9. S f 6 n. e 4

10. T e 8 n. e 4

11. T e 4 — e 6

12. D d 8 — d 3.

Dieser Damenzug, zu dem Weiß mit 12. c 2 — c 3 Gelegenheit gegeben hat, hemmt die Entwicklung des weißen Spiels. Man beachte ihn zur Anwendung in ähnlichen Stellungen.

13. b 2 — b 4

14. a 2 — a 4

15. D d 1 n. a 4

16. T a 1 — a 2. Weiß beabsichtigt D a 4 — c 2 zu spielen, um die schwarze Dame von d 3 zu verdrängen. Viel besser war D a 4 — a 6.

13. L c 5 — b 6

14. b 5 n. a 4

15. L c 8 — d 7

16. T a 8 — e 8. Die

große Bedeutung dieses Turmzuges zeigt sich bald.

17. Da4 — a6. Jetzt konnte Da4 — d1 das Spiel noch retten.



Weiß.

17. Dd3 n. f3! Ein glänzendes, durchaus korrektes Damenopfer.

18. g2 n. f3

18. To6 — g6 +

19. Kg1 — h1

19. Ld7 — h3

20. Tf1 — d1. Auf 20. Tf1 — g1 setzt Schwarz in drei Zügen matt durch Tg6 n. g1 + nebst Te8 — e1 +. Auch 20. Da6 — d3 nützt nichts, wegen 20. f7 — f5; 21. Dd3 — c4 +, Kg8 — f8 und Weiß hat keine ausreichende Verteidigung mehr.

21. Kh1 — g1

20. Lh3 — g2 +

22. Kg1 — f1

21. Lg2 n. f3 +

22. Lf3 — g2 +

Der schnellste Weg zum Gewinn wäre hier 22. Tg6 — g2 gewesen.

23. Kf1 — g1

23. Lg2 — h3 +

24. Kg1 — h1

24. Lb6 n. f2

25. Da6 — f1

25. Lh3 n. f1

26. Td1 n. f1

26. Te8 — e2

- |              |                    |
|--------------|--------------------|
| 27. Ta2 — a1 | 27. Tg6 — h6       |
| 28. d2 — d4  | 28. Lf2 — e3. Auf- |
- gegeben.

## Sechzehnte Partie.

Hamburger Meisterturnier 1885.

Weiß — Bird.

Schwarz — Tarrašč.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

3. Lf1 — b5

3. a7 — a6

4. Lb5 — a4

4. Sg8 — f6

5. Dd1 — e2

5. Lf8 — c5.

Schwarz opfert im Interesse des Angriffs einen Bauern.

6. c2 — c3. Weiß nimmt die angegebene günstige Gelegenheit nicht wahr.

6. b7 — b5

7. La4 — c2

7. 0 — 0

8. d2 — d3

8. d7 — d5

9. Lc1 — g5

9. d5 — d4

10. h2 — h3. Besser war wohl Sb1 — d2.

10. Dd8 — d6

11. Sb1 — d2

11. Sf6 — d7

12. g2 — g4. Um f7 — f5 zu verhindern.

12. f7 — f6. Schwarz

will erst den feindlichen Läufer deplacieren, ehe er auf dem Damenflügel zum Angriff übergeht.

13. Lg5 — h4

13. d4 n. c3

14. b2 n. c3

14. Lc5 — a3

Schwarz droht, nun durch La3 — b2 den Bauern c3 zu gewinnen.

15. Sd2 — f1

15. Dd6 — c5.

Schwarz konnte jetzt La3 — b2 nicht spielen, weil Weiß durch Lc2 — b3 + den Lb2 eroberte.

16. Lc2 — b3 +

16. Kg8 — h8

17. De2 — d2

17. b5 — b4

18. c3 — c4. Erzwingen, da c3 n. b4 die Dame  
kosten würde. 18. Sc6 — d4  
19. Sf3 n. d4. Vorteilhafter scheint Sf1 — h2  
zu sein. 19. Dc5 n. d4  
20. Ta1 — b1 20. Sd7 — c5  
21. Ke1 — e2. Der Bauer d3 muß gedeckt werden.



Weiß.

21. Sc5 n. e4. Da Schwarz hierdurch jedenfalls zwei Bauern für die Figur erhält, ist das Opfer des Springers bei der bedrängten Stellung des weißen Königs durchaus gerechtfertigt.

22. d3 n. e4 22. Dd4 n. e4 +  
23. Sf1 — e3 23. Lc8 — b7. Ent-  
scheidend.

24. Tb1 — g1. Auf Th1 — d1 oder — e1 ge-  
wann Schwarz in wenigen Zügen.

24. Ta8 — d8  
25. Dd2 — c2 25. De4 — f3 +  
26. Ke2 — e1 26. Lb7 — e4.

Schwarz spielt den Schluß vortrefflich.

27. Dc2 — e2 27. Df3 — f4  
28. Lh4 — g3 28. Df4 — h6

29. Th1 — h2

29. Le4 — d3

30. De2 — f3

30. La3 — b2. Die

Beteiligung des Läufers am Angriff führt nun schnell zum Siege.

31. Se3 — d5. Erzwungen; auf Se3 — d1 gewann Dh6 — c1.

31. Td8 n. d5

32. Lg3 — f4. Auf 32. c4 n. d5 folgte Dh6 — c1 + und, wenn der Läufer oder die Dame das Schach bedeckte, matt durch Lb2 — c3. — Im Mehrbesitz eines Turmes hofft Weiß durch das Opfer des Läufers die Partie zu gewinnen.

32. Lb2 — c3 +

33. Ke1 — d1

33. Ld3 — e4 +

34. Kd1 — c1

34. Lc3 — d2 +

35. Kc1 — b2

35. Ld2 n. f4

36. Df3 n. e4

36. Td5 — d2 +

37. Kb2 — b1

37. Lf4 n. h2

38. g4 — g5

38. Dh6 — g6 und

gewinnt durch den Mehrbesitz eines Turmes.

## Siebzehnte Partie.

Bettkampf 1890.

Weiß — Gunsberg.

Schwarz — Tschigorin.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

3. Lf1 — b5

3. a7 — a6

4. Lb5 — a4

4. Sg8 — f6

5. d2 — d3

5. d7 — d6

6. c2 — c3

6. g7 — g6. Von

Louis Paulsen und Steinitz empfohlen. Der Königsläufer soll nach g7 gehen, wo er einen für Verteidigung und Gegenangriff guten Platz einnimmt.

7. Sb1 — d2

7. Lf8 — g7

8. Sd2 — f1. Dieser Springer soll nach g3 (e3) gehen, ein Plan, den Weiß jedoch aufgeben muß.

8. 0 — 0

9. h2 — h3

9. d6 — d5

10. Dd1 — e2 am besten.

10. b7 — b5

11. La4 — c2. Der Läufer scheint besser nach b3 zu gehen.

11. d5 — d4

12. g2 — g4. Unvorteilhaft. Weiß entblößt den Königsflügel, ohne einen ausreichenden Angriff zu haben. Weiß mußte, wie Steinitz bemerkt, seine Aufmerksamkeit auf den Damenflügel richten, daher den Springer f1 über d2 nach b3 führen.

12. Dd8 — d6. Die

Dame soll nach c5 gehen.

13. Sf1 — d2

13. Lc8 — e6

14. c3 n. d4. Kein guter Zug. Hierdurch wird der schwarze c-Bauer gestärkt, und der Springer f6 findet Gelegenheit, in das Spiel des Weißen einzudringen.

14. Sc6 n. d4

15. Sf3 n. d4

15. Dd6 n. d4

16. Sd2 — f3

16. Dd4 — b4 +

17. Ke1 — f1. Weiß mußte mit De2 — d2 den Damentausch anbieten.

17. Db4 — d6

18. b2 — b3

18. c7 — c5

19. Lc1 — b2

19. Sf6 — d7

20. Sf3 — g5

20. Sd7 — b8. Der

Springer soll später über c6 nach d4 geführt werden. Dieses Springermanöver ist sehr tief.

21. Sg5 n. e6. Ein Fehler, da hierdurch den feindlichen Türmen die f-Weise geöffnet wird.

21. f7 n. e6

22. Kf1 — g2. Um die Türme in Verbindung zu setzen; wohl der beste Zug, der jetzt geschehen konnte.

22. Ta8 — a7

23. Th1 — f1

23. Ta7 — f7



24. f2 — f3 24. Sb8 — c6. Noch stärker war wohl Lg7 — h6.
25. De2 — d2. Um Lg7 — h6 zu verhindern.
26. Ta1 — d1 25. Tf7 — f4
27. Dd2 — e1 26. Dd6 — e7
28. De1 — c2 27. Lg7 — f6
29. Lc2 — b1 28. Lf6 — h4
30. a2 — a3 29. h7 — h5
31. h3 n. g4. 30. h5 n. g4
31. De7 — g5. Mit großer Kunst benutzt Schwarz sämtliche Figuren zum entscheidenden Angriff.



Weiß.

32. Kg2 — h3. Es drohte Tf4 n. f3 und auf 33. Tf1 n. f3, Dg5 n. g4+. Auf Lb2 — c1 folgte Sc6 — d4.
32. Tf8 — f7
33. Td1 — c1. Beschleunigt die Niederlage. Auf Lb2 — c1 folgte Tf7 — h7; 34. Lc1 n. f4, Lh4 — g3+ und gewinnt.
33. Dg5 — h6
34. Kh3 — g2 34. Tf7 — h7

35. T f 1 — h 1. Notwendig, weil sonst Schwarz durch L h 4 — e 1 den Sieg erzwingt.

35. T f 4 n. f 3.

Wiederum ein sehr schöner Zug.

36. D e 2 n. f 3. Auf K g 2 n. f 3 gewann D h 6 — f 4 +; 37. K f 3 — g 2, D f 4 — g 3 +; 38. K g 2 — f 1, T h 7 — f 7 +.

36. D h 6 — d 2 +.

Diese schöne Kombination wird durch den Fehlzug 33. T d 1 — c 1 ermöglicht.

37. K g 2 — g 1

37. L h 4 — f 2 +

38. K g 1 — f 1

38. S c 6 — d 4

39. L b 2 n. d 4

39. D d 2 n. c 1 +

40. K f 1 — e 2. Auf K f 1 n. f 2 folgt T h 7 n. h 1.

40. T h 7 n. h 1

41. L d 4 n. f 2

41. D c 1 n. b 1

42. g 4 — g 5

42. D b 1 — f 1 + und

gewinnt. Auf 43. K e 2 — e 3 folgt T h 1 — h 3; 44. L f 2 — g 3, D f 1 — g 1 +, und nach 43. K e 2 — d 2 entscheidet T h 1 — h 2, 44. K d 2 — e 3, T h 2 — h 3.

### Achtzehnte Partie.

Zweiter Wettkampf 1892.

Weiß — Steinitz.

Schwarz — Tschigorin.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. S g 1 — f 3

2. S b 8 — c 6

3. L f 1 — b 5

3. S g 8 — f 6

4. d 2 — d 3

4. d 7 — d 6

5. c 2 — c 3

5. g 7 — g 6

6. S b 1 — d 2. Um diesen Springer über f 1 ins Spiel zu führen.

6. L f 8 — g 7

7. S d 2 — f 1

7. 0 — 0

8. L b 5 — a 4. Damit dieser Läufer zum Angriff gegen den Königsflügel verwendet werden kann.

8. Sf6 — d7. Hier scheint d6 — d5 stärker zu sein.

9. Sf1 — e3

9. Sd7 — c5

10. La4 — c2

10. Sc5 — e6

11. h2 — h4. Steinitz bemerkt hier: „Im allgemeinen pflege ich in der Eröffnung keinen heftigen Angriff zu unternehmen; allein ich fühlte hier eine Schwäche auf dem feindlichen Königsflügel heraus, und obwohl ich alt bin, darf niemand mir den Finger in den Mund stecken, sonst beiße ich.“

11. Sc6 — e7.

Besser geschah wohl h7 — h6 und auf 12. h4 — h5, g6 — g5.

12. h4 — h5

12. d6 — d5.

Mangelhaft, wie sich bald zeigt.

13. h5 n. g6. Nun wird dem Turm die h-Reihe geöffnet. Dies mußte Schwarz unter allen Umständen verhindern.

13. f7 n. g6. Steinitz bemerkt, daß hier besser h7 n. g6 geschah, um dann durch Tf8 — e8 dem König Raum zu machen.

14. e4 n. d5

14. Se7 n. d5

15. Se3 n. d5

15. Dd8 n. d5

16. Lc2 — b3. Offenbar hat jetzt Weiß eine vorzügliche Stellung.

16. Dd5 — c6

17. Dd1 — e2

17. Lc8 — d7

18. Lc1 — e3. Den Königsbauern zu schlagen, war nicht vorteilhaft.

18. Kg8 — h8. Um den Springer zu entfesseln. Besser war jedoch Tf8 — f7 und später Lg7 — h8.

19. 0 — 0 — 0

19. Ta8 — e8

20. De2 — f1. Ein feiner Zug, dessen Bedeutung später klar wird.

20. a 7 — a 5. Jetzt war nicht der geeignete Zeitpunkt zur Einleitung des Gegenangriffs.

21. d 3 — d 4  
21. e 5 n. d 4. Eine bessere Verteidigung gewährte S e 6 — f 4.

22. S f 3 n. d 4  
22. L g 7 n. d 4. Die Dame hat keinen guten Rückzug; auf S e 6 n. d 4 folgte matt in drei Zügen durch Turmpfer auf h 7.

23. T d 1 n. d 4  
23. S e 6 n. d 4



Weiß.

24. T h 1 n. h 7 +. Steinitz spielt den Schluß im glänzenden Stil seiner Jugend.

25. D f 1 — h 1 +	24. K h 8 n. h 7
26. L e 3 — h 6 +	25. K h 7 — g 7
27. D h 1 — h 4 +	26. K g 7 — f 6
28. D h 4 n. d 4 +.	27. K f 6 — e 5

Tschigorin gab jetzt die Partie auf.

## Neunzehnte Partie.

Wiener Turnier 1898.

Weiß — Tarrasch.

1. e2 — e4
2. Sg1 — f3
3. Lf1 — b5
4. Sb1 — c3
5. 0 — 0
6. d2 — d3
7. Lc1 — g5

hierüber S. 129.

8. b2 n. c3
9. Lb5 — c4.

Schwarz — Pillsbury.

1. e7 — e5
2. Sb8 — c6
3. Sg8 — f6
4. Lf8 — b4
5. 0 — 0
6. d7 — d6
7. Lb4 n. c3. Siehe

8. Sc6 — e7

Eine sehr gute Fortsetzung.

9. Lc8 — e6. Wir

halten diesen Zug nicht für gut, da die schwarze Bauernstellung nach dem nun folgenden Abtausch der leichten Figuren schwach wird. Besser ist 9. Se7 — g6 10. Sf3 — h4, Sg6 — f4! wie Lasker in einer Partie gegen Janowski im Jahre 1909 spielte.

10. Lg5 n. f6

10. g7 n. f6

11. Lc4 n. e6

11. f7 n. e6

12. Sf3 — h4

12. Se7 — g6. Es

drohte Dd1 — g4+.

13. Sh4 n. g6

13. h7 n. g6

14. f2 — f4. Auf Dd1 — g4 würde Schwarz jetzt Kg8 — h7 spielen und dann mittels Tf8 — h8 einen Angriff erlangen.

14. Kg8 — g7. Auch

auf 14. f6 — f5 behält Weiß seinen Positionsvorteil und zwar durch 15. f4 n. e5, d6 n. e5; 16. g2 — g4!

15. f4 — f5! Wiederum sehr fein gespielt.

15. e6 n. f5

16. e4 n. f5

16. Tf8 — h8. Auf

16. g6 — g5 folgt h2 — h4.

17. f5 n. g6

17. Th8 — h6

18. Ta1 — b1

18. b7 — b6

19. Tb1 — b4

19. Dd8 — d7?

Etwas besser wäre 19. Dd8 — e7, worauf Weiß 20. Tb4 — g4 antwortet. Schwarz kann dann den Bauer g6 vorläufig nicht wieder nehmen.



Weiß.

20. Tf1 n. f6. Mit diesem Zuge entscheidet Tarrasch die von ihm mit seinem Positionsverständnis angelegte Partie.

20. Kg7 n. f6

21. Dd1 — f3 +

21. Kf6 — g7. Zu

sofortigem Verlust führt 21. Kf6 n. g6; 22. Tb4 — g4 +, Kg6 — h7; 23. Df3 — e4 + usw.

22. Df3 n. a8

22. c7 — c5

23. Tb4 — b1

23. Th6 n. g6

24. Tb1 — f1

24. Dd7 — e7

25. c3 — c4

25. e5 — e4.

Schwarz gibt einen Bauern auf in der Hoffnung, nach dem Damentausche im Endspiele remis machen zu können, es zeigt sich jedoch bald, daß die Partie rettungslos verloren ist.



26. D a 8 n. e 4	26. D e 7 n. e 4
27. d 3 n. e 4	27. T g 6 — g 4
28. T f 1 — e 1	28. K g 7 — f 6
29. g 2 — g 3	29. K f 6 — e 5
30. c 2 — c 3!	30. T g 4 — g 7
31. K g 1 — g 2	31. T g 7 — b 7
32. a 2 — a 4	32. a 7 — a 6
33. h 2 — h 4	33. b 6 — b 5
34. a 4 n. b 5	34. a 6 n. b 5
35. c 4 n. b 5	35. T b 7 n. b 5
36. K g 2 — h 3	36. c 5 — c 4
37. K h 3 — g 4	37. T b 5 — b 2
38. h 4 — h 5	38. T b 2 — c 2
39. T e 1 — h 1	39. T c 2 — a 2
40. h 5 — h 6	40. T a 2 — a 8
41. h 6 — h 7	41. T a 8 — h 8
42. K g 4 — g 5	42. K e 5 n. e 4
43. K g 5 — g 6	43. K e 4 — d 3
44. K g 6 — g 7	44. T h 8 n. h 7 +
45. K g 7 n. h 7	45. K d 3 n. c 3
46. T h 1 — d 1. Schwarz gibt auf.	

## Zwanzigste Partie.

Münchener Turnier 1900.

Weiß — Salprin.	Schwarz — Pillsbury.
1. e 2 — e 4	1. e 7 — e 5
2. S g 1 — f 3	2. S b 8 — c 6
3. L f 1 — b 5	3. S g 8 — f 6
4. 0 — 0	4. S f 6 n. e 4
5. d 2 — d 4	5. S e 4 — d 6
6. d 4 n. e 5	6. S d 6 n. b 5
7. a 2 — a 4	7. d 7 — d 6
8. e 5 — e 6	8. f 7 n. e 6. (Ver-

gleiche S. 125 Ia.)

- |       |         |         |                 |
|-------|---------|---------|-----------------|
| 9.    | a4n.b5  | 9.      | Sc6—e7          |
| 10.   | Sb1—c3. | Auf 10. | Sf3—g5 folgt h7 |
| — h6. |         |         |                 |
| 11.   | Sf3—g5  | 10.     | Se7—g6          |
| 12.   | Dd1—h5  | 11.     | Lf8—e7          |
| 13.   | Le1n.g5 | 12.     | Le7n.g5         |
|       |         | 13.     | Dd8—d7          |



Beif.

14. b5—b6! Die Einleitung zu einer weitberechneten Opferkombination von seltener Schönheit.

- |     |          |          |         |
|-----|----------|----------|---------|
| 14. | Sc3—d5!  | Es droht | Sd5n.b6 |
| 15. | Sc3—d5!  | 14.      | c7n.b6  |
| 16. | Tf1—e1+  | 15.      | e6n.d5  |
| 17. | Ta1—a3   | 16.      | Ke8—f8  |
| 18. | Te1n.e5! | 17.      | Sg6—e5  |
|     |          | 18.      | d6n.e5  |
| 19. | Ta3—f3+  | 19.      | Kf8—g8  |



Weiß.

20. Lg5 — h6! In diesem Zuge gipfelt die ganze großartige Kombination.

20. Dd7 — e7!

Schwarz findet den einzig rettenden Zug. Auf 20. g7 n. h6 gewinnt Weiß durch 21. Tf3 — g3 +, Kg8 — f8; 22. Dh5 n. e5.

21. Lh6 n. g7. Auf 21. Tf3 — g3 kann sich Schwarz mittels 21. Lc8 — e6; 22. Lh6 n. g7, Dc7 n. g7; 23. Dh5 n. e5, Le6 — g4 verteidigen.

21. Kg8 n. g7

22. Tf3 — g3 +

22. Kg7 — f8

23. Tg3 — f3 +

23. Kf8 — g7 und

die Partie wurde als unentschieden abgebrochen. Dies dürfte eine der interessantesten Remispartien sein, die jemals gespielt worden sind.

### Einundzwanzigste Partie.

(Gespielt im Wettkampf zu München 1908.)

Weiß — Tarrasch.

Schwarz — E. Lasker.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

- |                              |               |
|------------------------------|---------------|
| 3. Lf1 — b5                  | 3. Sg8 — f6   |
| 4. 0 — 0                     | 4. Sf6 n. e4  |
| 5. d2 — d4                   | 5. Lf8 — e7   |
| 6. Dd1 — e2                  | 6. Se4 — d6   |
| 7. Lb5 n. c6                 | 7. b7 n. c6   |
| 8. d4 n. e5                  | 8. Sd6 — b7   |
| 9. Sb1 — c3                  | 9. 0 — 0      |
| 10. Tf1 — e1                 | 10. Sb7 — c5  |
| 11. Sf3 — d4                 | 11. Sc5 — e6  |
| 12. Lc1 — o3                 | 12. Se6 n. d4 |
| 13. Le3 n. d4                | 13. c6 — c5   |
| 14. Ld4 — e3                 | 14. d7 — d5   |
| 15. e5 n. d6                 | 15. Le7 n. d6 |
| 16. Sc3 — o4. Vergl. S. 124. | 16. Lc8 — b7  |



Weiß.

Verführerisch, aber ungünstig für Schwarz war statt dessen 16. Ld6 n. h2+ 17. Kg1 n. h2, Dd8 — h4+ 18. Kh2 — g1, Dh4 n. e4, weil Weiß dann mit 19. Le3 n. c5, De4 n. e2 20. Te1 n. e2, Tf8 — d8 21. Te1 — e7 das bessere Endspiel erlangt.

17. Se4 n. d6. Nicht 17. Se4 n. c5?, wegen 17. Ld6 n. c5 18. Le3 n. c5, Dd8—g5 und Weiß verliert, da auf g2 Matt droht, eine Figur.

17. c7 n. d6

18. Ta1—d1

18. Dd8—f6

19. c2—c4! Um den d-Bauern dauernd rückständig zu machen.

19. Tf8—e8

20. De2—g4

20. Lb7—c6? Ein

Fehler. Schwarz sollte sich durch Te8—e6 gegen die Drohung Dg4—d7 schützen. Ungünstig wäre auch 20. Df6 n. b2 wegen 21. Td1—b1, Db2—c3 22. Te1—c1, Dc3—a3 (um auf Tb1 n. b7 mit Da3 n. c1 + nebst Te8—e1 matt zu antworten) 23. Le3—h6, g7—g6 24. Dg4—f4 mit der Doppeldrohung Df4—f6 und Db1 n. b7.

21. Te1—e2!

21. Te8—e4

22. Dg4—g3

22. Df6—e6.

Schwarz könnte auch 22. Te4 n. c4 spielen und auf 23. Td1 n. d6 mit Ta8—d8 antworten. Weiß würde aber darauf die Türme tauschen und h2—h3 ziehen, worauf Te2—d2 und Le3—h6 droht.

23. h2—h3! Um sich ein Ventil zu schaffen und zugleich der Drohung Te4—g4 ein für allemal vorzubeugen.

23. Ta8—d8. Nach

23. De6 n. c4 24. Le3—h6, g7—g6 25. Te2 n. e4, Dc4 n. e4 26. Td1 n. d6 verdient das weiße Spiel den Vorzug.

24. Te2—d2

24. Te4—e5

25. Le3—h6

25. De6—g6.

Falls De6 n. h6, so Dg3 n. e5.

26. Lh6—f4! Weiß hat nun sein Ziel erreicht, den Damenbauern mit allen Figuren anzugreifen. Die ganze Partie wird von Tarrasch mit musterhaftem Positionsverständnis behandelt.

26. Te5—e6

27. Lf4 n. d6

27. Dg6 — h5

28. Dg3 — g4. Mit seinem letzten Zuge hatte Schwarz dem Gegner eine kleine Falle gestellt, nämlich

28. Ld6 — e5, Dh5 n. d1 + 29. Td2 n. d1, Td8 n.

d1 + 30. Kg1 — h2, Te6 — g6 und Schwarz gewinnt.

28. Dh5 n. g4

29. h3 n. g4

29. Te6 — e4

30. Ld6 n. c5

30. Td8 n. d2. Wie

Tarrasch bemerkt, bietet hier 30. Te4 — e1 + 31. Td1 n. e1, Td8 n. d2 eine etwas bessere Verteidigung. Weiß würde aber dann 32. b2 — b4, Td2 n. a2 33. b4 — b5, Lc6 — d7 34. Te1 — d1, Ld7 — e8 35. Td1 — d8, Ta2 — e2 36. Lc5 n. a7 spielen und mit den beiden Freibauern das Endspiel gewinnen.

31. Td1 n. d2

31. h7 — h5

32. Td2 — d6. Schwarz gab hier die Partie mit Recht auf, denn nach 32. Lc6 — e8 (falls Lc6 — b7, so 33. Td6 — d7 nebst Td7 — c7), 33. Td6 — d8, a7 — a5 34. g4 n. h5 hat Weiß ein Übergewicht von drei Bauern.

## Zweiundzwanzigste Partie.

(Gespielt im Turnier zu St. Petersburg 1909.)

Weiß — Schlechter.

Schwarz — Salwe.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

3. Lf1 — b5

3. a7 — a6

4. Lb5 — a4

4. Sg8 — f6

5. 0 — 0

5. Lf8 — e7

6. Tf1 — e1

6. b7 — b5

7. La4 — b3

7. d7 — d6

8. c2 — c3

8. Sc6 — a5

9. Lb3 — c2

9. c7 — c5

10. d2 — d3. Besser ist wohl 10. d2 — d4. Vergleiche S. 134.



10. Sa5 — c6.

Schwarz sollte lieber sofort rochieren und dann Sf6 — e8  
nebst f7 — f5 spielen.

11. Sb1 — d2

11. 0 — 0

12. Sd2 — f1

12. Dd8 — c7

Besser wäre 12. Sf6 — e8 13. d3 — d4, Le7 — f6.

13. Lc1 — g5

13. Sf6 — e8

14. Sf1 — e3

14. Le7 n. g5

15. Sf3 n. g5

15. Sc6 — e7

16. a2 — a4

16. Ta8 — b8

17. a4 n. b5

17. a6 n. b5

18. Dd1 — d2

18. h7 — h6

19. Sg5 — f3

19. Lc8 — e6

20. d3 — d4

20. Se8 — f6

21. Ta1 — a6

21. Tb8 — a8

n b c d e f g h



Weiß.

22. d4 n. e5! Sehr elegant gespielt.

22. Ta8 n. a6. Nach

24. d6 n. e5 25. Te1 — a1, Ta8 n. a6 26. Ta1 n. a6,  
Le6 — c8 27. Dd1 — d6 behauptet Weiß ein Positionen-  
übergewicht.

23. e5 n. f6 23. g7 n. f6  
 24. Se3—d5! Jetzt zeigt sich die Pointe des  
 vorhergegangenen Qualitätsopfers.  
 24. Le6 n. d5  
 25. e4 n. d5 25. Kg8—g7  
 26. Sf3—h4. Mit der Drohung Te1 n. e7  
 nebst Sh4—f5+.  
 26. Tf8—e8  
 27. h2—h3. Wenn Weiß sofort 27. Te1 n. e7  
 spielt, so folgt Te8 n. e7 28. Sh4—f5+, Kg7—g8  
 und Weiß kann wegen des drohenden Matts nicht Dd2  
 n. h6 ziehen.  
 27. De7—d8  
 28. Te1—e3 28. Se7—g6  
 29. Sh4—f5+! Wiederum der stärkste Zug. Auf  
 29. Te3—g3 kommt Schwarz mittels 29. Ta6—a1+  
 30. Kg1—h2, Te8—e1 31. Sh4—f5+, Kg7—  
 f8 in Sicherheit.  
 29. Kg7—f8  
 30. Te3—e6! Ein problemartiger Zug.  
 30. Te8 n. e6  
 31. d5 n. e6 31. d6—d5  
 32. Dd2 n. h6+ 32. Kf8—e8  
 33. e6 n. f7+ 33. Ke8 n. f7  
 34. Dh6—h7+ 34. Kf7—e6  
 35. Dh7 n. g6 35. Ta6—a2  
 36. b2—b4 36. c5 n. b4  
 37. Sf5—d4+ 37. Ke6—d7  
 38. Lc2—f5+.
- Schwarz gibt auf, da nach 38. Kd7—d6 39. Dg6—  
 g3+ die Dame verloren geht.

Diese Partie wurde als schönste des Petersburger Turniers mit einem Spezialpreis ausgezeichnet.

## Das schottische Spiel oder Gambit.

Diese Eröffnung, bestehend aus den Zügen:

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1. e2 — e4  | 1. e7 — e5  |
| 2. Sg1 — f3 | 2. Sb8 — c6 |
| 3. d2 — d4  |             |

verdankt ihren Namen einigen so beginnenden, zwischen den Schachgesellschaften von Edinburgh und London im Jahre 1824 gespielten Korrespondenzpartien, in denen das Spiel der Schotten durch Schönheit und Gedankentiefe sich auszeichnete.

## Erstes Spiel.

- |   |  |
|---|--|
| 1. e2 — e4  | 1. e7 — e5   |
| 2. Sg1 — f3   | 2. Sb8 — c6  |
| 3. d2 — d4  | 3. Sc6 n. d4. Nicht<br>so gut wie e5 n. d4.  |
| 4. Sf3 n. d4. Am besten. Über 4. Sf3 n. e5<br>siehe sechsundzwanzigste Partie S. 181. | 4. e5 n. d4  |
| 5. Dd1 n. d4. Hier ist auch Lf1 — c4 eine gute<br>Fortsetzung.                        | 5. Sg8 — e7. Um<br>mit Se7 — c6 ein Tempo zu gewinnen. Auf d7 — d6<br>spielt Weiß vorteilhaft 6. Lf1 — d3. Auf 5. Dd8 — f6<br>ist 6. Dd4 — e3 die beste Antwort. |
| 6. Lf1 — c4!  | 6. Se7 — c6  |
| 7. Dd4 — d5   | 7. Dd8 — f6  |
| 8. 0 — 0  | 8. Lf8 — b4  |
| 9. c2 — c3  | 9. Lb4 — a5  |
| 10. e4 — e5! Weiß steht besser.   |  |

## Zweites Spiel.

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1. e2 — e4  | 1. e7 — e5  |
| 2. Sg1 — f3 | 2. Sb8 — c6 |

3. d2 — d4

3. e5 n. d4

4. Sf3 n. d4

4. Lf8 — c5 ober A.

5. Lc1 — e3.

Wenn: 5. Sd4 n. c6

5. Dd8 — f6

6. Dd1 — f3

6. Df6 n. f3

7. g2 n. f3

7. b7 n. c6

8. Lc1 — f4

8. d7 — d6 mit gleichem

Spiel. Schlecht ist 5. Sd4 — f5 wegen Dd8 — f6.

5. Dd8 — f6. Hier

ist auch Lc5 — b6 ein guter und sicherer Zug.

## a.

6. c2 — c3

6. Sg8 — e7

7. Dd1 — e2. Dieser von L. Paulsen herrührende Zug enthält die Drohung Sd4 — b5, was vorher wegen Lc5 n. e3 nicht möglich ist. Auch folgende Spielarten kommen für Weiß in Betracht:

## 1.

7. Lf1 — e2

7. d7 — d5

8. Le2 — f3

8. Lc5 n. d4

9. c3 n. d4

9. d5 n. e4

10. Lf3 n. e4

10. 0 — 0 mit ungefähre

gleichem Spiele.

## 2.

7. Lf1 — b5

7. 0 — 0

8. 0 — 0

8. d7 — d6. In einer

Partie L. Paulsen — Anderssen (siehe S. 174) geschah 8. Lc6 — b6.

9. Sd4 n. c6

9. b7 n. c6

10. Le3 n. c5

10. e6 n. d5.

Die Spiele stehen gleich.

7. d7 — d5

8. Sd4 — b5. Diesen Zug hätte Schwarz zwar durch 7. a7 — a6 verhindern können, doch wäre dies ein nicht zu rechtfertigender Tempoverlust.

8. Lc5 n. e3

9. Dd2 n. e3

9. 0 — 0!



Weiß.

10. Sb1 — d2. Es ist sehr gefährlich für Weiß sich auf die aus 10. Sb5 n. c7 ergebenden Varianten einzulassen. Die Folge könnte sein:

10. Sb5 n. c7

11. Sc7 n. d5

12. e4 n. d5

13. c3 n. b4

14. De3 — c3

10. Ta8 — b8

11. Se7 n. d5

12. Sc6 — b4!

13. Df6 n. b2

14. Tf8 — e8 + und

Schwarz dürfte mit seinem Angelff durchdringen.

10. d5 n. e4

11. Sd2 n. e4

11. Df6 — c5.

Die Spiele sehen gleich.

a.

6. Sd4 — b5. Diese interessante Spielart wurde vor einigen Jahren von dem russischen Schachmeister Blumenfeld eingeführt. Sie ergibt ein wildes Angriffsspiel, z. B.:

6. Lc5 n. e3

7. f2 n. e3

7. Df6 — h4 +.

Die Dedung des Punktes c7 durch Df6 — d8 oder Df6 — e5 oder Ke8 — d8 scheint für Schwarz nicht günstig zu sein.

8. g2 — g3

8. Dh4 n. e4

9. Sb5 n. c7 +

9. Ke8 — d8

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 10. Sc7n.a8 | 10. De4n.h1 |
| 11. Dd1—d6  | 11. Sg8—e7  |
| 12. Sb1—c3  | 12. Dh1—f3. |

Die Stellung ist für beide Teile gefährlich.

A.

Zug ist mindestens ebenfogut wie 4. Lf8—c5.

- |                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| 5. Sb1—c3             | 4. Sg8—f6. Dieser |
| 6. Sd4n.c6            | 5. Lf8—b4         |
| 7. Lf1—d3             | 6. b7n.c6         |
| 8. e4n.d5 (vergl. a.) | 7. d7—d5          |
| 9. 0—0                | 8. c6n.d5         |
| 10. Lc1—g5            | 9. 0—0            |
|                       | 10. c7—c6.        |

Der Doppelbauer auf c3 nach Lb4n.c3 wäre kein Nachteil für Weiß, weil dann die beiden Läufer sehr wirksam werden.

- |            |            |
|------------|------------|
| 11. Sc3—e2 | 11. Lb4—d6 |
|------------|------------|

- |            |      |             |
|------------|------|-------------|
| 11. Dd1—f3 | ober | 11. Lb4—e7. |
|------------|------|-------------|

Die Spiele stehen gleich.

a.

8. e4—e5? Ein fehlerhafter Zug, der zu einer lehrreichen Verlustvariante für Weiß führen kann.



Weiß.



- |          |                 |
|----------|-----------------|
|          | 8. Sf6 — g4     |
| 9. 0 — 0 | 9. Lb4 — c5. Es |
- droht nun Dd8 — h4.
10. h2 — h3. Auf 10. Lc1 — f4 setzt Schwarz den Angriff mit g7 — g5 und h7 — h5 erfolgreich fort.
- |                |                    |
|----------------|--------------------|
| 11. Tf1 — e1   | 10. Sg4 n. e5      |
| 12. Dd1 — e2   | 11. Dd8 — f6       |
| 13. De2 n. e5? | 12. 0 — 0          |
| 14. Kg1 — h1   | 13. Df6 n. f2 +    |
|                | 14. Lc8 n. h3! und |
- Schwarz gewinnt. Auf g2 n. h3 folgt Df2 — f3 + und Damengewinn durch Lc5 — d6.

## Drittes Spiel.

- |              |                   |
|--------------|-------------------|
| 1. e2 — e4   | 1. e7 — e5        |
| 2. Sg1 — f3  | 2. Sb8 — c6       |
| 3. d2 — d4   | 3. e5 n. d4       |
| 4. Sf3 n. d4 | 4. Dd8 — h4. Die- |
- ser Zug ist von Steinitz und Tschigorin oft gespielt worden.
5. Sd4 — b5. Weiß gibt des Angriffs halber einen Bauern auf. Diese Fortsetzung rührt von Horwitz her. Beachtenswert ist auch 5. Sd4 — f3.
- |  |                 |
|--|-----------------|
|  | 5. Dh4 n. e4 +. |
|--|-----------------|
- Besser als 5. Lf8 — b4 +.
6. Lf1 — e2. Hier ist Lc1 — e3 vorzuziehen, um auf Lf8 — b4 + 7. Sb1 — d2 zu antworten.
- |  |                |
|--|----------------|
|  | 6. Lf8 — b4 +. |
|--|----------------|
- Um auf 7. c2 — c3, Lb4 — a5 zu spielen. Auch folgende Verteidigung ist beachtenswert:
- |             |                     |
|-------------|---------------------|
| 7. 0 — 0    | 6. Ke8 — d8         |
| 8. Sb5 — c3 | 7. a7 — a6          |
|             | 8. De4 — e3. Es ist |
- fraglich, welches Spiel den Vorzug verdient.
- |                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| 7. Lc1 — d2 oder a. | 7. Ke8 — d8. Um |
| 8. 0 — 0            | 8. Lb4 n. d2    |
- besten.

9. Sb1 n. d2                      9. De4 — f4 und  
Schwarz behauptet den Bauern, hat aber einen immer noch  
gefährlichen Angriff auszuhalten.

a.

7. Sb1 — d2. Nicht so gut wie Lc1 — d2.  
7. De4 n. g2. Diese  
Fortsetzung hat Steinitz gegen Rosenthal gespielt.

8. Le2 — f3

8. Dg2 — h3

9. Sb5 n. c7 +

9. Ke8 — d8

10. Sc7 n. a8

10. Sg8 — f6. Eine

sehr feine, weit berechnete Angriffscombination.

11. c2 — c3

11. Th8 — e8 +

12. Lf3 — e2

12. Dh3 — g2. Noch

stärker ist vielleicht 12. Sf6 — d5.

13. Th1 — f1

13. Sf6 — d5

14. Sd2 — c4

14. Lb4 n. c3 +

15. b2 n. c3

15. Sd5 n. c3

16. Sc4 — e3

16. Te8 n. e3

17. Lc1 n. e3

17. Sc3 n. d1

18. Ta1 n. d1

18. Dg2 n. h2

19. Td1 — d3

19. Dh2 — b8.

Schwarz behält Dame und drei Bauern gegen zwei Türme.

#### Viertes Spiel.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

3. d2 — d4

3. e5 n. d4

4. Lf1 — c4. Mit diesem Zuge, der früher beliebter  
war als jetzt, beginnt das Schottische Gambit. Weiß verzichtet,  
um sich schneller zum Angriff zu entwickeln, vorläufig auf den  
Müdigewinn des Bauern.

4. Sg8 — f6! Dies

dürfte die beste Antwort sein. Aber 4. Lf8 — c5 siehe A.

5. e4 — e5. Weniger gut ist 5. 0 — 0, weil

Schwarz dann mit 5. Lf8 — c5 die bereits S. 68 ff.  
behandelte Stellung erreicht.

5. d7 — d5

- |              |                    |
|--------------|--------------------|
| 6. Lc4 — b5  | 6. Sf6 — e4        |
| 7. Sf3 n. d4 | 7. Lf8 — c5! Diese |
- Fortsetzung hat G. Reidanski in Newyork herausgefunden.
- |               |               |
|---------------|---------------|
| 8. 0 — 0      | 8. 0 — 0      |
| 9. Sd4 n. c6  | 9. b7 n. c6   |
| 10. Lb5 n. c6 | 10. Lc8 — a6! |
11. Lc6 n. a8. Auf 11. Dd1 n. d5 folgt Dd8 n. d5 12. Lc6 n. d5, Ta8 — d8 13. Ld5 n. e4, La6 n. f1 und Schwarz hat die Qualität gewonnen.
- |               |                    |
|---------------|--------------------|
|               | 11. La6 n. f1      |
| 12. Dd1 n. d5 | 12. Lf1 — c4! Der- |
- selbe geistreiche Zug geschieht auch auf 12. La8 n. d5.
- |               |                   |
|---------------|-------------------|
| 13. Dd1 n. d8 | 13. Tf8 n. d8 und |
|---------------|-------------------|
- Schwarz gewinnt.

## A.

- |  |             |
|--|-------------|
|  | 4. Lf8 — c5 |
|--|-------------|
5. Sf3 — g5. Keine empfehlenswerte Spielweise. Am besten geschieht 5. c2 — c3, Sg8 — f6, womit eine im Giuco piano bereits erörterte Stellung erreicht ist. Auch 5. 0 — 0 ist für Weiß ungünstig, z. B. 5. d7 — d6 6. c2 — c3, Lc8 — g4 7. Dd1 — b3, Lg4 n. f3 8. Lc4 n. f7 +, Ke8 — f8 9. Lf7 n. g8, Th8 n. g8 10. g2 n. f3, g7 — g5! mit starkem Angriff.

5. Sg8 — h6

Viel schwächer ist:

- |                                  |                |
|----------------------------------|----------------|
|                                  | 5. Sc6 — e5    |
| 6. Sg5 n. f7                     | 6. Se5 n. f7   |
| 7. Lc4 n. f7 +                   | 7. Ke8 n. f7   |
| 8. Dd1 — h5 +                    | 8. g7 — g6     |
| 9. Dh5 n. c5. Weiß steht besser. |                |
| 6. Sg5 n. f7 oder a.             | 6. Sh6 n. f7   |
| 7. Lc4 n. f7 +                   | 7. Ke8 n. f7   |
| 8. Dd1 — h5 +                    | 8. g7 — g6     |
| 9. Dh5 n. c5                     | 9. d7 — d5. Am |

besten.

10. D c 5 n. d 5 +. Auch andere Fortsetzungen sind für Weiß ungünstig, z. B.:

10. e 4 n. d 5
11. K e 1 — d 1
12. c 2 — c 4
13. D c 5 — a 3
14. f 2 — f 3
15. L c 1 — d 2
16. T h 1 — e 1

10. T h 8 — e 8 +
11. T e 8 — e 5
12. D d 8 — h 4
13. L c 8 — g 4 +
14. D h 4 — f 2
15. D f 2 n. g 2
16. L g 4 n. f 3 + und

Schwarz gewinnt.

11. e 4 n. d 5
12. K e 1 — d 1
13. L c 1 — d 2
14. S b 1 — a 3

10. D d 8 n. d 5
11. T h 8 — e 8 +
12. S c 6 — b 4
13. S b 4 n. d 5
14. L c 8 — f 5.

Schwarz hat das bessere Spiel.

a.

- besten.
6. D d 1 — h 5
  7. 0 — 0
  8. h 2 — h 3
  9. f 2 — f 4

6. D d 8 — e 7. Um
7. d 7 — d 6
8. L c 8 — d 7
9. 0 — 0 — 0.

Schwarz hat das bessere Spiel.

### Fünftes Spiel.

1. c 2 — e 4
2. S g 1 — f 3
3. d 2 — d 4
4. L f 1 — c 4

1. e 7 — e 5
2. S b 8 — c 6
3. e 5 n. d 4
4. L f 8 — b 4 +.

Nicht so gut wie L f 8 — c 5.

5. c 2 — c 3. Am besten.

5. d 4 n. c 3.

6. 0 — 0. Schwächer ist b 2 n. c 3.

6. d 7 — d 6 (A.)

- |               |                |
|---------------|----------------|
| 7. a2 — a3    | 7. Lb4 — a5    |
| 8. b2 — b4    | 8. La5 — b6    |
| 9. Dd1 — b3   | 9. Dd8 — f6    |
| 10. Sb1 n. c3 | 10. Lc8 — e6   |
| 11. Sc3 — d5  | 11. Le6 n. d5. |

Schwarz darf Df6 n. a1 nicht spielen, weil 12. Lc1 — b2 die Dame gewinnen würde.

- |  |                |
|--|----------------|
| 12. Lc4 n. d5 (a.)                         | 12. Sg8 — e7   |
| 13. Lc1 — g5                               | 13. Df6 — g6   |
| 14. Lg5 n. e7                              | 14. Sc6 n. e7. |
| Ober:                                      | 14. Ke8 n. e7  |
| 15. a3 — a4                                | 15. a7 — a5    |
| 16. b4 — b5                                | 16. Sc6 — d8   |
| 17. Tf1 — e1. Weiß hat eine gute Stellung. |                |
| 15. Ld5 n. b7.                             |                |

Die Spiele stehen gleich.

n.

- |                |                   |
|----------------|-------------------|
| 12. e4 n. d5   | 12. Sc6 — e5      |
| 13. Lc4 — b5 + | 13. c7 — c6       |
| 14. d5 n. c6   | 14. b7 n. c6      |
| 15. Sf3 n. e5  | 15. d6 n. e5      |
| 16. Lc1 — g5   | 16. Df6 — d6. Auf |
- Df6 n. g5 gewinnt Weiß mit 17. Lb5 n. c6 + die Qualität.

Die Spiele stehen gleich.

A.

6. c3 n. b2.

Schwarz gewinnt damit einen zweiten Bauern, setzt sich jedoch einem der gefährlichsten Angriffe aus. Diese Spielart pflegt man die ganz kompromittierte schottische Partie zu nennen.

7. Lc1 n. b2



Weiß.

- |                          |                         |
|--------------------------|-------------------------|
|                          | 7. Ke8—f8<br>(a. b. c.) |
| 8. e4—e5. Am besten.     | 8. Dd8—e7               |
| 9. a2—a3                 | 9. Lb4—c5               |
| 10. Sb1—c3               | 10. d7—d6               |
| 11. Sc3—d5               | 11. Dc7—d7              |
| 12. Tf1—e1               | 12. d6n.e5              |
| 13. Lb2n.e5 und gewinnt. |                         |

a.

- |   |           |
|---|-----------|
|   | 7. Lb4—f8 |
| 8. Sb1—c3. Auch e4—e5 ist hier sehr stark.  | 8. Sg8—h6 |
| 9. e4—e5                                    | 9. Lf8—e7 |
| 10. Sc3—e4                                  | 10. 0—0   |
| 11. Dd1—d2                                  | 11. d7—d6 |
| 12. Se4—f6+ und Weiß hat ein vortreffliches |           |

Spiel.

b.

- |           |           |
|-----------|-----------|
|           | 7. Sg8—f6 |
| 8. Sf3—g5 | 8. 0—0    |





- |  |  |  |
|--|--|--|
|  | 7. 0—0   |  |
| 8. 0—0   | 8. Lc5—b6  |  |
| 9. f2—f4   | 9. d7—d6   |  |
| 10. Sb1—a3   | 10. a7—a6. Dieser Zug ist für Schwarz nicht vorteilhaft, da der Läufer b5 hierdurch auf ein für ihn günstigeres Feld getrieben wird. |  |
| 11. Lb5—e2   | 11. Df6—g6   |  |
| 12. Le2—f3   | 12. f7—f5. Infolge dieses Zuges verliert Schwarz das Spiel.  |  |
| 13. e4n.f5   | 13. Lc8n.f5  |  |
| 14. Sd4n.f5  | 14. Se7n.f5  |  |
| 15. Le3n.b6  | 15. c7n.b6   |  |
| 16. Dd1—b3+  | 16. Kg8—h8   |  |
| 17. Db3n.b6. Damit hat Weiß einen wichtigen Bauern erobert. Schwarz scheint das Damen-Schach im 16. Zuge übersehen zu haben. | 17. Dg6—f7   |  |
| 18. Lf3n.c6  | 18. b7n.c6   |  |
| 19. Db6n.c6  | 19. Df7—a7+  |  |
| 20. Kg1—h1   |  |  |



Weiß.

20. Sf5—g3+.

Dieses Opfer ist unkorrekt, wie sich gleich zeigt.

- |   |             |
|---|-------------|
| 21. h2n.g3  | 21. Tf8—f6  |
| 22. Tf1—f2. Ein schöner Zug, der die Andersonsche Opferkombination widerlegt. | 22. g7—g5   |
| 23. Dc6—f3  | 23. g5—g4   |
| 24. Df3—e2  | 24. Ta8—f8  |
| 25. De2—d2  | 25. Tf6—h6+ |
| 26. Kh1—g1  | 26. Tf8—f5  |
| 27. Dd2—d4+ und gewinnt.  |             |

## Vierundzwanzigste Partie.

Hamburger Meisterturnier 1885.

Weiß — Blackburne.

Schwarz — Madenjie.

- |  |               |
|--|---------------|
| 1. e2—e4   | 1. e7—e5      |
| 2. Sg1—f3  | 2. Sb8—c6     |
| 3. d2—d4   | 3. e5n.d4     |
| 4. Sf3n.d4   | 4. Lf8—c5'    |
| 5. Lc1—e3  | 5. Dd8—f6     |
| 6. c2—c3   | 6. Sg8—e7     |
| 7. Dd1—d2  | 7. a7—a6      |
| 8. Lf1—e2  | 8. Df6—g6     |
| 9. 0—0   | 9. Lc5n.d4    |
| 10. c3n.d4   | 10. Dg6n.e4   |
| 11. Sb1—c3. Weiß hat absichtlich behufs schneller Angriffsentwicklung einen Bauern preisgegeben. | 11. De4—g6    |
| 12. Le2—d3   | 12. f7—f5     |
| 13. Tf1—e1   | 13. h7—h6. Um |
- Le3—g5 zu verhindern, wodurch Weiß ein sehr gutes Spiel bekommen würde.
14. Kg1—h1. Zur Vorbereitung für den Zug Le3—f4, der jetzt wegen Sc6n.d4, drohend Sd4—f3+, nicht geschehen darf. 14. d7—d5. Hierdurch wird ein Bauer verloren; Schwarz mußte d7—d6 spielen.

15. L e 3 — f 4. Jetzt gewinnt Weiß den verlorenen Bauern mit sehr guter Stellung zurück.

15. 0 — 0

16. L f 4 n. c 7

16. L c 8 — d 7

17. L d 3 — c 2. Um den Käufer nach b 3 zum Angriff gegen den vereinzelt d-Bauern zu führen.

17. T a 8 — c 8

18. L c 7 — b 6

18. T f 8 — e 8

19. L c 2 — b 3

19. L d 7 — e 6

20. T e 1 — e 2

20. K g 8 — h 8

21. T a 1 — e 1

21. L e 6 — f 7

22. S c 3 — a 4

22. D g 6 — f 6

23. L b 6 — c 5

23. f 5 — f 4. Schwarz

versucht einen Gegenangriff, der jedoch, wie sich bald zeigt, undurchführbar ist.

24. S a 4 — b 6

24. T c 8 — d 8

25. f 2 — f 3

25. g 7 — g 5

26. L b 3 — c 2

26. h 6 — h 5

27. b 2 — b 4. Weiß läßt den gegen seinen Königsflügel gerichteten Angriff mit Recht unberücksichtigt.

27. K h 8 — g 7

28. a 2 — a 4

28. S e 7 — f 5

29. T e 2 n. e 8

29. L f 7 n. e 8.

Schwarz konnte durch T d 8 n. e 8 den Verlust der Qualität und des Damenbauern vermeiden. Allein auch in diesem Fall blieb die Partie unhaltbar, weil z. B. 30. S b 6 — d 7 folgen konnte.

30. L c 2 n. f 5

30. D f 6 n. f 5

31. b 4 — b 5

31. a 6 n. b 5

32. a 4 n. b 5

32. S c 6 — a 7

33. L c 5 — e 7. Weiß erzwingt den Gewinn der Qualität.

33. T d 8 — d 7. Der

Zug T d 8 — b 8 war erfolglos wegen 34. L e 7 — d 6, T b 8 — d 8; 35. L d 6 — c 7.

34. S b 6 n. d 7

34. L e 8 n. d 7



Beleg.

35. D d 2 — a 5. Die Dame bringt jetzt mit entscheidender Gewalt in das feindliche Spiel ein.

35. S a 7 n. b 5

36. D a 5 — d 8

36. g 5 — g 4

37. L e 7 — b 4. Vernichtendes Turmschach auf e 7 drohend.

37. L d 7 — e 6

38. D d 8 — e 7 +

38. D f 5 — f 7. Auf

L e 6 — f 7 folgte 39. T e 1 — e 5, D f 5 — b 1 +; 40. L b 4 — e 1, worauf Schwarz den Zug T e 5 — g 5 und baldigen Verlust der Partie nicht mehr verhindern konnte.

39. T e 1 n. e 6 und gewinnt.

### Fünfundzwanzigste Partie.

In London trat vor einer Reihe von Jahren ein schachspielender Automat auf, scherzweise Mephisto benannt, dessen ausgezeichnetes Spiel mit Recht Aufsehen erregte. Selbstverständlich wurde derselbe durch eine geschickt verstellte Person geleitet. Zu den von ihm gespielten Partien gehört die folgende.

Weiß — Mephisto.

1. e2 — e4
2. Sg1 — f3
3. d2 — d4
4. Sf3 n. d4
5. Sd4 — f3.

6. Lf1 — e2

7. 0 — 0

8. Sb1 — c3

9. Le2 — b5

10. Sf3 — d4

11. f2 — f4

Fehler, infolgedessen Schwarz einen Bauern verliert. Am besten geschah:

12. Lb5 n. c6

13. Tf1 — e1

folgendem Se7 — c8.

12. Tf1 — e1

besten.

Wenn:

13. Sd4 n. c6

14. Se3 n. d5

15. Dd1 n. d5 mit vorzüglichem Spiel für Weiß.

13. Sc3 n. d5

14. Lb5 n. c6

war Ld7 n. c6. Auf 15. Sd5 n. e7 + folgt Lf8 n. e7, und Weiß muß zuvörderst das Matt auf g2 decken.

15. Sd4 — b5

Besser war Lf8 — d6.

16. Lc1 — e3

16. Ld7 — e6. Dieser Zug kostet Schwarz einen wichtigen Bauern. Besser war Lc5 — d6.

17. Sb5 n. c7

18. Te1 n. e3

Schwarz — M. W.

1. e7 — e5

2. Sb8 — c6

3. e5 n. d4

4. Dd8 — h4

5. Dh4 n. e4 +

6. d7 — d5

7. Lc8 — e6

8. De4 — f5

9. Sg8 — e7

10. Df5 — g6

11. f7 — f5. Ein

11. Le6 — d7

12. b7 n. c6

13. Ke8 — d8 mit nach-

12. Le6 — d7. Am

12. Le6 — f7, so

13. b7 n. c6

14. Lf7 n. d5

13. 0 — 0 — 0

14. Se7 n. c6. Besser

15. Lf8 — c5 +.

16. Ld7 — e6. Die-

17. Lc5 n. e3 +

18. Le6 n. d5



19. Sc7 n. d5  
 20. c2 — c4  
 21. Te3 — a3  
 22. Ta1 — b1. Einleitung eines wohlbedachten Angriffs.

19. Dg6 — f7  
 20. Th8 — e8  
 21. Kc8 — b8  
 22. Df7 — f8  
 23. Sc6 n. b4. Eine Berechnung. Schwarz erwartete 24. Tb1 n. b4, worauf natürlich Df8 n. b4 geschah.

24. Dd1 — d4. Dieser Zug entscheidet den Sieg für Weiß.

24. Sb4 — c6



Weiß.

25. Tb1 n. b7+. Ein ebenso schönes als korrektes Opfer.

Wenn:

26. Tb7 — c7+  
 27. Ta3 — b3+  
 28. Tc7 n. a7+  
 29. Sd5 — c7 setzt matt.

25. Kb8 n. b7.  
 25. Kb8 — c8, so

26. Ta3 n. a7+  
 27. Dd4 — b6+ usw.

26. Kc8 — b8  
 27. Kb8 — a8  
 28. Sc6 n. a7

26. Sc6 n. a7

## Sechszwanzigste Partie.

Weiß — Cochrane.

Schwarz — Waller.

- |                              |                           |
|------------------------------|---------------------------|
| 1. e2—e4                     | 1. e7—e5                  |
| 2. Sg1—f3                    | 2. Sb8—c6                 |
| 3. d2—d4                     | 3. Sc6n.d4                |
| 4. Sf3n.e5                   | 4. Sd4—e6                 |
| 5. Lf1—c4                    | 5. c7—c6                  |
| 6. 0—0                       | 6. Sg8—f6                 |
| 7. Se5n.f7. Ein geistreiches | 7. Ke8n.f7. Figurenopfer. |
| 8. Lc4n.e6+                  | 8. Kf7n.e6                |
| 9. e4—e5                     | 9. Sf6—d5                 |
| 10. c2—c4                    | 10. Sd5—b6                |
| 11. Kg1—h1.                  |                           |



Weiß.

In dieser Stellung hat Weiß zwar eine Figur weniger, allein die Verteidigung ist für Schwarz wegen der exponierten Stellung des Königs sehr schwierig.

11. h7—h5. Hier gewährte Lf8—c5 eine bessere Verteidigung.

12. f2 — f4

12. g7 — g6

13. f4 — f5 +

13. Ke6 n. e5. Auf

g6 n. f5 gewann 14. Dd1 — f3.

14. Lc1 — f4 + und gewinnt. Auf 14. Ke5 — f6 entscheidet 15. Dd1 — d4 +.

## Das englische Spiel.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

3. c2 — c3. Diese Spielart, welche zuerst von dem italienischen Schachmeister Bonziani untersucht wurde und um die Mitte des vorigen Jahrhunderts in England sehr beliebt war, ist gut und sicher, gewährt aber wohl keinen so starken Angriff, wie die bis dahin erörterten.

## Erstes Spiel.

3. d7 — d5. Dies und Sg8 — f6 sind die besten Verteidigungen. Aber den Wert von 3. f7 — f5 sind die Meinungen geteilt. (Siehe zweites und drittes Spiel.) Ungünstig ist:

4. b2 — b4. Auch mit 4. d2 — d4 hat Weiß ein sehr gutes Spiel.

5. b4 — b5

3. Lf8 — c5

6. Sf3 n. e5

4. Lc6 — b6

7. d2 — d4

6. Dd8 — e7

8. Lc1 — a3

7. d7 — d6

— h4 spielt Weiß mit Vorteil 9. Se6 — f3, Dh4 n. e4 +; 10. Lf1 — e2.

9. Se5 — f3

8. f7 — f6. Auf Dd8

10. Lf1 — e2 mit gutem Spiel.

4. Lf1 — b5 (n.) Gut ist auch Dd1 — a4, wo gegen Steinitz als beste Antwort f7 — f6 empfiehlt.

5. Sf3 n. e5

4. d5 n. e4

Dd8 — g5 spielt Weiß mit Vorteil 6. Dd1 — a4 und gewinnt den Bauern e4.

5. Dd8 — d5. Auf

6. D d 1 — a 4

6. L c 8 — d 7!

Auf D d 5 n. e 5 würde Weiß mit 7. L b 5 n. c 6 + den Bauern e 4 gewinnen.

7. S e 5 n. d 7

7. K e 8 n. d 7.

Die Spiele stehen gleich.

a.

4. D d 1 — a 4

4. f 7 — f 6

Von Steinitz empfohlen. Beachtenswert ist auch folgende Fortsetzung 4. S g 8 — f 6 5. S f 3 n. e 5, L f 8 — d 6 6. S e 5 n. c 6, b 7 n. c 6 7. e 4 n. d 5, 0 — 0 und Schwarz hat für die geopfertten Bauern ein vortreffliches Angriffsspiel.

5. L f 1 — b 5

5. S g 8 — e 7

6. e 4 n. d 5

6. D d 8 n. d 5

7. d 2 — d 4

7. L c 8 — d 7

8. 0 — 0

8. e 5 n. d 4

9. c 3 n. d 4

9. S c 6 — e 5

10. L b 5 n. d 7 +

10. D d 5 n. d 7 mit

gleichem Spiele.

## Zweites Spiel.

4. d 2 — d 4

3. S g 8 — f 6

gut ist auch d 7 — d 5.

4. S f 6 n. e 4. Sehr

5. d 4 — d 5.

Schlecht wäre:

5. d 4 n. e 5

5. L f 8 — c 5

6. D d 1 — d 5 (a.)

6. L c 5 n. f 2 +

7. K c 1 — e 2

7. f 7 — f 6

8. S b 1 — d 2

8. S c 6 — e 7

9. D d 5 — b 3

9. d 7 — d 5

10. e 5 n. d 6

10. D d 8 n. d 6 zum Vor-

tell für Schwarz.

a.

6. L f 1 — c 4

6. S e 4 n. f 3

7. L c 4 n. f 7 +

7. K e 8 n. f 7

8. D d 1 — d 5 +

8. K f 7 — e 8

9. T h 1 — f 1. Hier kann D d 5 n. c 5 nicht geschehen

9. S c 6 — e 7

wegen 10. S f 2 — d 3 +.

10. D d 6 — c 4  
Vorteil für Schwarz.

10. d 7 — d 5 zum Vor-

5. L f 8 — c 5. Mit diesem von Frazer zuerst vorgeschlagenen Zuge gibt Schwarz im Interesse eines sehr starken Angriffs eine Figur preis. (A.)

6. d 5 n. c 6

6. L c 5 n. f 2 +

7. K e 1 — e 2

7. b 7 n. c 6

8. D d 1 — a 4. Es droht L c 8 — a 6 +.

8. f 7 — f 5

9. S b 1 — d 2

9. 0 — 0

10. S d 2 n. e 4

10. f 5 n. e 4

11. D a 4 n. e 4

11. L f 2 — b 6 (a.)

12. L c 1 — g 5

12. D d 8 — e 8

13. T a 1 — e 1

13. d 7 — d 6.

Schwarz hat zwei Bauern gegen eine Figur bei starkem Angriff.

a.

12. D e 4 n. e 5

11. d 7 — d 5

13. D e 5 n. e 8 +

12. T f 8 — e 8

14. K e 2 n. f 2

13. D d 8 n. e 8 +

15. L f 1 — e 2 und Weiß hat drei Figuren gegen die Dame bei guter Stellung.

14. L c 8 — f 5

A.

5. S e 6 — b 8. Dies ist der beste, zum Ausgleich führende Zug.

6. L f 1 — d 3

6. S e 4 — c 5!

7. S f 3 n. e 5

7. S c 5 n. d 3 +

8. S e 5 n. d 3 mit gleichem Spiele. (Siehe „Schachmeisterpartien“, zweiter Teil, S. 30.)

### Drittes Spiel.

3. . . . .

3. f 7 — f 5

4. d 2 — d 4. Auf 4. e 4 n. f 5 spielt Schwarz mit Vorteil e 5 — e 4.

4. d7 — d6. Besser als e5 n. d4, worauf 5. e4 n. f5! folgen würde. Über 4. f5 n. e4 siehe 27. Partie S. 186

5. d4 n. e5 (a.)

5. f5 n. e4

6. Sf3 — g5

6. d6 — d5. Hier

kann sehr gut d6 n. e5, oder Sc6 n. e5 geschehen.

7. e5 — e6

7. Sg8 — h6

8. Lf1 — b5

8. Dd8 — d6

9. c3 — c4

9. d5 n. c4

10. Lb5 n. c4

10. Dd6 n. d1 +

11. Ke1 n. d1

11. Sc6 — d8.

Die Spiele stehen gleich.

a.

5. Lf1 — b5. Auf diesen Zug kann sich eine originelle und lehrreiche Variante ergeben.

5. f5 n. e4

6. Sf3 n. e5. Dieses verführerische Opfer ist nicht gesund.



Weiß.



- |                  |                  |
|------------------|------------------|
|                  | 6. d 6 n. e 5    |
| 7. D d 1 — h 5 + | 7. K e 8 — e 7   |
| 8. L b 5 n. c 6  | 8. b 7 n. c 6    |
| 9. L c 1 — g 5 + | 9. S g 8 — f 6   |
| 10. d 4 n. e 5   | 10. D d 8 — d 5! |

Der einzige Verteidigungszug: auf 11. e 5 n. f 6 +, g 7 n. f 6 gewinnt Schwarz die Figur zurück.

- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
| 11. L g 5 — h 4 | 11. L c 8 — a 6! |
|-----------------|------------------|

Nach 11. K e 7 — e 6? würde Weiß durch 12. L h 4 n. f 6, g 7 n. f 6 13. D h 5 — e 8, K e 6 — f 5 14. D e 8 — h 5 + Remis durch ewiges Schach erlangen.

- |               |                      |
|---------------|----------------------|
| 12. e 3 — c 4 | 12. D d 5 — a 5 +    |
| 13. b 2 — b 4 | 13. K e 7 — e 6! und |

Schwarz behauptet ohne Gefahr den Mehrbesitz der Figur. Schlecht wäre jedoch 13. D a 5 n. b 4 +, wegen 14. S b 1 — d 2, T a 8 — d 8 15. 0 — 0 und Schwarz bleibt einem gefährlichen Angriff ausgesetzt.

### Partien zum englischen Spiel.

#### Siebenundzwanzigste Partie.

Weiß — Rosenthal.

1. e 2 — e 4
2. S g 1 — f 3
3. c 2 — c 3
4. d 2 — d 4

drittes Spiel S. 185.)

5. S f 3 n. e 5

richtige Fortsetzung ist hier D d 8 — f 6.

6. L c 1 — g 5
7. L f 1 — b 5
8. D d 1 — b 3 +

Schwarz — Anderssen.

1. e 7 — e 5
2. S b 8 — c 6
3. f 7 — f 5
4. f 5 n. e 4. (Siehe

5. S g 8 — f 6. Die

6. L f 8 — e 7
7. 0 — 0
8. d 7 — d 5.

Schwarz kann den Verlust der Qualität nicht mehr verhindern.

- |  |               |
|--|---------------|
| 9. Se5 n. c6                                   | 9. b7 n. c6   |
| 10. Lb5 n. c6                                  | 10. Lc8 — e6  |
| 11. Lc6 n. a8                                  | 11. Dd8 n. a8 |
| 12. Sb1 — d2                                   | 12. Le7 — d6  |
| 13. h2 — h3                                    | 13. Sf6 — h5  |
| 14. Lg5 — e3                                   | 14. Sh5 — f4  |
| 15. Le3 n. f4                                  | 15. Ld6 n. f4 |
| 16. 0 — 0 — 0. Hier hätte Weiß besser Sd2 — f1 |               |

und später — e3 gespielt.

16. a7 — a5.

Schwarz hat zwar die Qualität verloren, seine Stellung ist jedoch vortrefflich.



Weiß.

17. a2 — a3. Ein Fehler. Es mußte a2 — a4 geschehen.

17. a5 — a4

18. Db3 — a2. Die Dame muß diesen lässlichen Rückzug machen. Auf Db3 — c2 gewinnt Schwarz durch e4 — e3 mit nachfolgendem Le6 — f5.

18. Da8 — a6

19. Th1 — e1                      19. c7 — c5.  
 Anderßen spielt den letzten Teil dieser Partie in seinem  
 glänzendsten Stil.

20. c3 — c4. Auf d4 n. c5 würde Schwarz mit  
 d5 — d4 in wenigen Zügen gewinnen.

21. Kc1 — b1. Auf c4 n. d5 gewinnt Schwarz  
 durch Da6 — d3 mit nachfolgendem Tf8 — c8 +.

- |               |               |
|---------------|---------------|
| 22. Te1 n. e4 | 20. c5 n. d4  |
| 23. Kb1 — a1  | 21. d5 n. c4  |
| 24. Te4 n. d4 | 22. Le6 — f5  |
| 25. Td4 n. d2 | 23. Lf4 n. d2 |
|               | 24. Lf5 — e6  |
|               | 25. c4 — c3   |



- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| 26. Td2 — d6  | 26. Da6 n. d6   |
| 27. Td1 n. d6 | 27. Le6 n. a2   |
| 28. Ka1 n. a2 | 28. Tf8 n. f2   |
| 29. Ka2 — b1  | 29. Tf2 n. b2 + |
| 30. Kb1 — a1  | 30. Tb2 n. g2   |
| 31. Td6 — c6  | 31. Tg2 — g3    |

32. h3 — h4  
 33. Ka1 — b1  
 gewinnt.
32. h7 — h5  
 33. Tg3 — g4 unb

## Achtundzwanzigste Partie.

Weiß — Harrwitz.

Schwarz — Anderssen.

- |              |                 |
|--------------|-----------------|
| 1. e2 — e4   | 1. e7 — e5      |
| 2. Sg1 — f3  | 2. Sb8 — c6     |
| 3. c2 — c3   | 3. d7 — d5      |
| 4. Lf1 — b5  | 4. d5 n. e4     |
| 5. Sf3 n. e5 | 5. Dd8 — d5     |
| 6. Dd1 — a4  | 6. Sg8 — e7     |
| 7. f2 — f4   | 7. e4 n. f3     |
| 8. Se5 n. f3 | 8. Lc8 — e6     |
| 9. 0 — 0     | 9. 0 — 0 — 0    |
| 10. d2 — d4  | 10. Dd5 — h5. ♖ |
- drohte c3 — c4 mit nachfolgendem d4 — d5.
11. c3 — c4. Ein sehr guter Zug, der Weiß den Angriff verschafft.
- |                            |                         |
|----------------------------|-------------------------|
| 12. d4 — d5                | 11. Lc6 — g4            |
| 13. Lc1 — f4. Falsch wäre: | 12. Sc7 — f5            |
| 13. d5 n. e6               | 13. Lf8 — c5 +          |
| 14. Tf1 — f2. Am besten.   | Auf Kg1 — h1 folgt Matt |
| durch Sf5 — g3.            | 14. Lg4 n. f3           |
| 15. g2 n. f3               | 15. Dh5 n. f3 unb ge-   |
| winnt.                     |                         |
- |                     |                       |
|---------------------|-----------------------|
| 14. Kg1 — h1        | 13. Lf8 — c5 +        |
| 15. b2 — b4         | 14. Sc6 — e7          |
| 16. Sf3 n. d4       | 15. Lc5 — d4          |
| 17. Sb1 — c3. Wenn: | 16. Sf5 n. d4         |
| 17. Da4 n. a7, fo   | 17. Sd4 n. b5         |
| 18. Da7 — a8 +      | 18. Kc8 — d7 zum Vor- |
- tell für Schwarz

- |             |  |             |
|-------------|--|-------------|
|             |  | 17. Kc8—b8  |
| 18. Lf4—e3  |  | 18. Sd4n.b5 |
| 19. Sc3n.b5 |  | 19. a7—a6   |



Weiß.

20. Sb5n.c7. Mit diesem korrekten Springeropfer erzwingt Weiß den Sieg.

21. d5—d6+	20. Kb8n.c7
Td8n.d6, so gewinnt Weiß in wenigen Zügen durch Le3—f4.	21. Kc7n.d6. Wenn

- |                         |             |
|-------------------------|-------------|
| 22. Le3—f4+             | 22. Kd6—e6  |
| 23. Ta1—e1+             | 23. Lg4—e2  |
| 24. Tf1—f2              | 24. Se7—f5  |
| 25. Te1n.e2+            | 25. Ke6—f6  |
| 26. Lf4—e5+             | 26. Kf6—g6  |
| 27. g2—g4               | 27. Dh5n.g4 |
| 28. Tf2—g2 und gewinnt. |             |

## Neunundzwanzigste Partie.

Gespielt im Match 1890.

Weiß — Tschigorin.

Schwarz — Gunsberg.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. Sb8 — c6

3. c2 — c3

3. Sg8 — f6

4. d2 — d4

4. Sf6 n. e4

5. d4 — d5

5. Sc6 — b8

6. Lf1 — d3

6. Se4 — f6

7. Sf3 n. e5

7. Lf8 — c5. Der

Käufer ging besser nach e7.

8. 0 — 0

8. 0 — 0

9. b2 — b4

9. Lc5 — b6. Der

Käufer mußte auch jetzt sich nach o7 zurückziehen.

10. Lc1 — g5

10. h7 — h6

11. Lg5 — h4

11. d7 — d6

12. Se5 — c4

12. Sb8 — d7. Durch

g7 — g5 13. Lh4 — g3, Sf6 n. d5 würde der Königsflügel den bestigsten Angriffen ausgesetzt werden.

13. a2 — a4

13. a7 — a6

14. Sc4 n. b6

14. Sd7 n. b6

15. c3 — c4

15. Sb6 — d7

16. f2 — f4

16. a6 — a5.

Schwarz ist sehr schlecht entwickelt.

17. Sb1 — c3. Weiß gewinnt hierdurch ein wichtiges Tempo. Der korrekte Zug war jedoch b4 — b5.

17. a5 n. b4

18. Sc3 — e4

18. Tf8 — e8

19. Dd1 — f3

19. b7 — b6

20. Ta1 — e1

20. Te8 — f8. Ent-

scheidender Fehler. Schwarz mußte jetzt, wie Steinitz bemerkt, Te8 n. e4 spielen und behielt dann für den Turm einen Springer und zwei Bauern.





Weiß.

21. L d 3 — c 2. Einleitung einer entscheidenden Angriffscombination.

21. L c 8 — b 7.

Schwarz hat keine genügende Verteidigung mehr. Der gewählte Zug ist so wirkungslos, wie jeder andere.

22. D f 3 — d 3

22. g 7 — g 6. Er-

zungen.

23. S e 4 n. f 6 +

23. S d 7 n. f 6

24. T e 1 — e 6. Ein schöner Zug, der unmittelbar zum Siege führt.

24. b 4 — b 3. Auf

f 7 n. e 6 folgt matt in drei Zügen.

25. L h 4 n. f 6

25. D d 8 — d 7

26. L f 6 — c 3

26. f 7 — f 6

27. L c 3 n. f 6

27. T f 8 n. f 6

28. T e 6 n. f 6

28. b 3 n. c 2

29. T f 6 n. g 6 +

29. K g 8 — f 8

30. T g 6 — f 6 +

30. K f 8 — e 7

31. D d 3 — g 6 und gewinnt.

## Die Verteidigung des Philidor.

1. e2 — c4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. d7 — d6.

Diese Verteidigung hielt André Danican Philidor, der berühmteste französische Schachtheoretiker (geb. am 7. September 1726 zu Dreux, gestorben am 24. August 1795 zu London), mit Recht gefeiert wegen der in seiner Analyse du jeu des échecs dargelegten klassischen Kunst der Bauernführung, für die beste im Königspringerspiel. Sie ist jedoch, wie moderne Untersuchungen nachgewiesen haben, nicht so gut wie Sb8 — c6, wodurch Schwarz nicht nur sich ausreichend verteidigt, sondern auch häufig Gelegenheit zum Gegenangriff findet. Immerhin zählt sie zu den sichern und guten Fortsetzungen, mit deren Kenntnis sich der Lernende vertraut machen muß.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sg1 — f3

2. d7 — d6

3. d2 — d4

3. e5 n. d4 (A. B.)

Auf 3. f7 — f5 kann Weiß mit Lf1 — c4 in eine für ihn vorteilhafte Stellung einlenken, die wir bereits beim „Gambit in der Rückhand“ (S. 58, A.) betrachtet haben.

Wenn:

4. Sb1 — c3

3. Sg8 — f6, so

5. Dd1 n. d4

4. e5 n. d4

6. Lc1 — e3

5. Lf8 — e7

7. 0 — 0 — 0

6. 0 — 0

8. Dd4 — d2. Weiß steht etwas besser.

7. Sb8 — c6

4. Dd1 n. d4 (I.)

4. Sb8 — c6 (a.)

5. Lf1 — b5

5. Lc8 — d7

6. Lb5 n. c6. Weiß kann auch 6. Dd4 — d1 ohne Nachteil spielen.

6. Ld7 n. c6

7. Lc1 — g5. Weiß beabsichtigt, nach der langen Seite zu rochieren.

7. Sg8 — f6

Wenn:

7. f7 — f6, so

8. Lg5 — h4

8. Sg8 — h6

- |                             |            |
|-----------------------------|------------|
| 9. Sb1—c3                   | 9. Dd8—d7  |
| 10. 0—0                     | 10. Lf8—e7 |
| 11. Ta1—d1. Weiß steht gut. |            |
| 8. Sb1—c3                   | 8. Lf8—e7  |
| 9. 0—0—0                    | 9. 0—0.    |

Weiß steht etwas besser.

a.

4. Lc8—d7. Um demnächst mit Sb8—c6 ein Tempo zu gewinnen, da der Springer dann durch Lf1—b5 nicht gefesselt werden kann. Der Zug verliert jedoch seinen Wert, da er an sich selbst fast ein verlorenes Tempo ist.

5. Lc1—f4. Man kann auch Lc1—e3 oder g5 mit Vorteil spielen. Der Läuferzug hat nur den Zweck, der Dame ein günstiges Rückzugsfeld freizumachen.

- |           |           |
|-----------|-----------|
|           | 5. Sg8—f6 |
| 6. Sb1—c3 | 6. Sb8—c6 |
| 7. Dd4—d2 | 7. Lf8—e7 |
| 8. 0—0—0  | 8. 0—0.   |

Die Spiele stehen gleich.

I.

4. Sf3 n. d4. Dies ist ebensogut, wie mit der Dame zu nehmen.

5. Sb1—c3. Über 5. Lf1—c4, Sf6 n. c4 siehe 31. Partie S. 198.

- |            |
|------------|
| 4. Sg8—f6  |
| 5. Lf8—e7  |
| 6. 0—0     |
| 7. c7—c5   |
| 8. Sb8—c6  |
| 9. Lc8—e6. |

Die Spiele stehen gleich.

A.

3. Sb8—d7.

Dieser Zug wurde zuerst von Louis Paulsen im Wiener Turnier 1873 gespielt. Im Zusammenhang aber mit nach-

folgendem c7—c6 und Dd8—c7 ist er von dem amerikanischen Meister Major Hanham empfohlen worden. In den Meisterturnieren der letzten Jahre ist das Hanhamsche System wiederholt zur Anwendung gekommen, es scheint aber keine völlig befriedigende Verteidigung zu gewähren.

4. Lf1—c4

4. c7—c6!

Fehlerhaft wäre 4. Lf8—e7 wegen 5. e4n.d5, Sd7 n.c5 (auf d6n.e5 folgt Dd1—d5) 6. Sf3n.e5, d6n.e5 7. Dd1—h5!

5. c2—c3! Dies dürfte die stärkste Fortsetzung sein. Schwarz ist jetzt an dem natürlichen Entwicklungszug Lf8—e7 verhindert, weil darauf Dd1—b3 folgen würde.

5. Dd8—c7

6. 0—0. Hier kann Weiß dem Gegner eine amüsante Falle stellen, nämlich 6. Sf3—g5, Sg8—h6 7. a2—a4, Lf8—e7? 8. Lc4n.f7+, Sh6n.f7 9. Sg5—e6 und Schwarz verliert die Dame.

6. Sd7—b6.

Schwarz kann diesen, den Springer ungünstig positionierenden Zug nicht gut vermeiden; auf Lf8—e7? würde Dd1—b3! folgen.

7. Lc4—b3

7. Lc8—g4

8. Lc1—e3 nebst Sb1—d2 und Weiß steht etwas besser.

B.

3. Lc8—g4

4. d4n.e5

4. Lg4n.f3. Hier

hat Schwarz Gelegenheit, unter Aufgabe eines Bauern auf Angriff zu spielen, nämlich durch 4. Sb8—d7 oder durch 4. Dd8—e7. Letzteres geschah in einer durch Kabel gespielten Partie zwischen Pillsbury und Bladburne. Weiß kam durch 5. Dd1—d5, c7—c6 6. Dd5n.d6, De7n.d6 7. e5n.d6, Lf8n.d6 8. Sf3—d4 etwas in Vorteil. Auf 4. Sb8—d7 geschieht am besten 5. e5n.d6, Lf8n.d6 6. Lc1—e3, Sg8—f6 7. Sb1—

d2, D d8 — e7 8. L f1 — d3 und Weiß behauptet den Bauern.

5. D d1 n. f3

5. d6 n. e5

6. L f1 — c4

6. D d8 — f6.

Ein Fehler wäre 6. S g8 — f6 wegen 7. D f3 — b3.

7. D f3 — b3

7. b7 — b6

8. S b1 — c3.

Weiß hat das bessere Spiel.

### Partien zu Pßildors Verteidigung.

#### Dreißigste Partie.

Weiß — Bird.

Schwarz — Morphy.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. S g1 — f3

2. d7 — d6

3. d2 — d4

3. f7 — f5

4. S b1 — c3. Diese Fortsetzung hielt Zukertort für die beste (siehe S. 193).

4. f5 n. e4

5. S c3 n. e4. Hier empfiehlt Zukertort:

5. S f3 n. e5

5. d6 n. e5

6. D d1 — b5 +

6. K e8 — d7. Am besten.

7. d4 n. e5

7. g7 — g6

8. D h5 — g4 +

8. K d7 — e8

9. D g4 n. e4. Weiß hat zwei Bauern für die Figur und sehr starken Angriff.

5. d6 — d5

6. S e4 — g3. Auch jetzt war S f3 n. e5 vorzuziehen:

6. S f3 n. e5

6. d5 n. e4

7. D d1 — b5 +

7. g7 — g6

8. S e5 n. g6

8. S g8 — f6

9. D h5 — e5 +

9. K e8 — f7

10. L f1 — c4 +

10. K f7 — g7

11. S g6 n. h8

11. K g7 n. h8

12. L c1 — g5

12. L f8 — g7

13. L g5 n. f6

13. L g7 n. f6

14. D e6 n. e4

14. S b8 — c6. Der Bauer

d4 kann mit dem Läufer nicht geschlagen werden wegen 0 — 0 — 0.

15. 0 — 0 — 0. Weiß hat das bessere Spiel.

6. e5 — e4  
 7. Sf3 — e5  
 8. Lc1 — g5  
 9. Sg3 — h5. Ein verfrühter Angriff, den Morphy folgende Züge widerlegen.

10. Dd1 — d2  
 11. g2 — g4. Ein Fehlzug, der einen Bauern kostet.  
 12. Se5 n. g4  
 13. Sg4 — e5  
 14. Lf1 — e2  
 15. Se5 n. c6  
 16. Lg5 — e3

7. Sg8 — f6  
 8. Lf8 — d6  
 9. 0 — 0  
 10. Dd8 — e8  
 11. Sf6 n. g4  
 12. De8 n. h5  
 13. Sb8 — c6  
 14. Dh5 — h3  
 15. b7 n. c6  
 16. Ta8 — b8.

Dies ist ein tief berechneter Vorbereitungszug.

17. 0 — 0 — 0  
 18. Le3 n. f2

17. Tf8 n. f2. Eine

der schönsten Opferkombinationen.

18. Le3 n. f2



Weiß.

18. Dh3 — a3.

Dieser Zug enthüllt den Sinn des Turmopfers.

19. c2 — c3. Weiß hat keinen bessern Zug. Die



Dame kann nicht geschlagen werden, weil sofortiges Matt durch L d 6 n. a 3 folgen würde.

- |  |   |
|--|---|
| 20. b 2 — b 4  | 19. D a 3 n. a 2                                |
| 21. K c 1 — c 2  | 20. D a 2 — a 1 +                               |
| 22. K c 2 — b 2  | 21. D a 1 — a 4 +                               |
| 23. c 3 n. b 4   | 22. L d 6 n. b 4                                |
| 24. D d 2 n. b 4.  | 23. T b 8 n. b 4 +                              |
| zwei Zügen.  | 24. D a 4 n. b 4 +                              |
| 25. K b 2 — c 2.   | 24. D a 4 n. b 4 +                              |
| worauf Schwarz wohl durch ewiges Schach das Spiel hätte unentschieden machen müssen. | 25. e 4 — e 3                                   |
| 26. L f 2 n. e 3   | 26. L c 8 — f 5 +                               |
| 27. T d 1 — d 3.   | 27. D b 4 — c 4 +                               |
| Erzwingen. Auf L e 2 — d 3   | 28. D c 4 — a 2 +                               |
| würde D b 4 — c 4 + den Käufer gewinnen.   | 29. D a 2 — b 1 + und                           |
| 28. K c 2 — d 2  | 29. D a 2 — b 1 + und                           |
| 29. K d 2 — d 1  | gewinnt. Dies ist eine der berühmtesten Partien |
|  | Paul Morphy's.                                  |

### Einunddreißigste Partie.

Weiß — Stephanz.

Schwarz — A. Friß.

- |   |                      |
|---|----------------------|
| 1. e 2 — e 4  | 1. e 7 — e 5         |
| 2. S g 1 — f 3  | 2. d 7 — d 6         |
| 3. d 2 — d 4  | 3. e 5 n. d 4        |
| 4. S f 3 n. d 4   | 4. S g 8 — f 6       |
| 5. L f 1 — c 4.   | 5. S f 6 n. e 4.     |
| Weiß läßt absichtlich den e-Bauern einstehen.                               | Das                  |
| es sehr gefährlich ist, diesen Bauern zu schlagen, beweist die Fortsetzung. | es                   |
| 6. L c 4 n. f 7 +   | 6. K e 8 n. f 7      |
| 7. D d 1 — h 5 +  | 7. K f 7 — e 7.      |
| g 7 — g 6 folgt zwar  | Auf                  |
| 8. D h 5 — d 5 + und gewinnt den  | g 7 — g 6 folgt zwar |

Springer zurück. Doch wäre es jedenfalls vorteilhafter, auf die Behauptung der gewonnenen Figur zu verzichten.

8. 0—0

8. g7—g6.

Weiß droht durch Tf1—e1 mit nachfolgendem f2—f3 die Figur zurückzugewinnen. Auf Se4—f6 gewinnt Tf1—e1+.

9. Dh5—h4+. Weiß würde durch Dh5—e2 den Springer gewinnen, zieht jedoch mit Recht diese elegantere Fortsetzung vor.

9. Se4—f6

10. Le1—g5

10. Ke7—f7

11. Sb1—c3

11. Lf8—e7

12. Ta1—e1

12. Sf6—d5

a b c d e f g h



Weiß.

13. f2—f4. Sehr hübsch gespielt.

13. Le7—f6

14. Sc3n.d5

14. Lf6n.d4+

15. Kg1—h1

15. Dd8—f8

16. f4—f5

16. Lc8n.f5

17. Tf1n.f5+

17. g6n.f5

18. Dh4—h5+

18. Kf7—g8

19. Sd5—e7+

19. Kg8—g7

20. Lg5—h6+

20. Kg7—f6

21. Dh5n.f5 matt.

## Das Spiel des Petrow oder die russische Partie.

1. e2 — e4

2. Sg1 — f3

1. e7 — e5

2. Sg8 — f6

Dies ist die russische Partie. Sie wird so benannt, weil um ihre Untersuchung die russischen Schachmeister Petrow (gest. 1860) und von Jaenisch (gest. 1872) sich besonders verdient gemacht haben. Mit 2. Sg8 — f6 sieht Schwarz von der Dedung des eignen Königsbauern ab, um einen Gegenangriff auf den feindlichen zu richten. Diese Spielart ist sicher und gehört zu den korrekten Verteidigungen des Königspringerspiels.

## Erstes Spiel.

1. e2 — e4

2. Sg1 — f3

3. Sf3 n. e5

besten. Über 3. Sf6 n. e4? siehe 32. Partie S. 205.

4. Se5 — f3

5. d2 — d4. Am besten.

Wenn: 5. d2 — d3, so

6. d3 — d4

7. Lf1 — d3

8. 0 — 0

Spiel,

6. Sb1 — c3

6. d2 n. c3

7. Lf1 — c4

8. 0 — 0

gleichem Spiel.

1. e7 — e5

2. Sg8 — f6

3. d7 — d6. Am

4. Sf6 n. e4

5. Se4 — f6

6. d6 — d5

7. Lf8 — d6

8. 0 — 0. Mit gleichem

oder

5. Se4 n. c3

6. Lf8 — e7

7. 0 — 0

8. Lc8 — g4. Mit

5. d6 — d5. (Wegen

5. Lf8 — e7 siehe „Schachmeisterpartien,“ II. Teil, S. 28).

6. Lf1 — d3

besten.

6. Sb8 — c6. Am

Wenn:

7. 0 — 0

8. c2 — c4

9. Dd1 — c2

6. Lf8 — d6, so

7. 0 — 0

8. Lc8 — e6

9. Se4 — f6

oder

- |          |           |
|----------|-----------|
| 7. 0—0   | 6. Lf8—e7 |
| 8. c2—c4 | 7. 0—0    |
|          | 8. Se4—f6 |

oder

- |          |                     |
|----------|---------------------|
| 7. 0—0   | 6. Se4—f6           |
| 8. c2—c4 | 7. Lf8—e7           |
|          | 8. d5n.c4 oder 0—0. |

In diesen Fortsetzungen steht Weiß schließlich etwas besser.

- |        |           |
|--------|-----------|
| 7. 0—0 | 7. Lf8—e7 |
|--------|-----------|



Weiß.

8. Tf1—e1. Dies oder 8. c2—c4 sind die besten Fortsetzungen.

- |   |
|---|
| 8. Lc8—g4                                 |
| 9. c2—c3. 9. Ld3n.e4 führt zum Ausgleich. |
| 9. f7—f5                                  |

10. c3—c4! Diesen Zug empfiehlt der Wiener Meister Schlechter.

- |                       |
|-----------------------|
| 10. d5n.c4 (a. b. c.) |
| 11. Lg4n.f3           |
| 11. Ld3n.c4           |
| 12. Dd8n.d4           |
| 12. g2n.f3            |
| 13. Sc6n.d4           |
| 13. Dd1n.d4           |
| 14. Sd4—c2            |
| 14. f3n.e4            |

- |                  |                               |
|------------------|-------------------------------|
| 15. T e 1 — e 2  | 15. S c 2 n. a 1              |
| 16. e 4 n. f 5   | 16. 0 — 0 — 0                 |
| 17. T e 2 n. e 7 | 17. T d 8 — d 1 +             |
| 18. K g 1 — g 2  | 18. T d 1 n. c 1              |
| 19. S b 1 — c 3  | und Weiß dürfte etwas im Ver- |

teil sein.

a.

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
|                  | 10. 0 — 0        |
| 11. c 4 n. d 5   | 11. D d 8 n. d 5 |
| 12. S b 1 — c 3  | 12. S e 4 n. c 3 |
| 13. b 2 n. c 3   | 13. L g 4 n. f 3 |
| 14. D d 1 n. f 3 | 14. D d 5 n. f 3 |
| 15. g 2 n. f 3   | 15. L e 7 — d 6  |

mit etwas besserem Spiele für Weiß. (Siehe Schachmeisterpartien, III. Teil, S. 13.)

b.

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
|                   | 10. S c 6 n. d 4  |
| 11. L d 3 n. e 4  | 11. d 5 n. e 4    |
| 12. D d 1 n. d 4  | 12. e 4 n. f 3    |
| 13. D d 4 n. g 7  | 13. T h 8 — f 8   |
| 14. L c 1 — g 5   | 14. T f 8 — f 7   |
| 15. D g 7 — g 8 + | 15. T f 7 — f 8   |
| 16. D g 8 n. h 7  | 16. T f 8 — f 7   |
| 17. D h 7 — g 8 + | 17. T f 7 — f 8   |
| 18. D g 8 — g 6 + | und Weiß gewinnt. |

c.

10. L d 6 — h 4! Dies ist die beste Fortsetzung für Schwarz.

11. c 4 n. d 5. Auf 11. g 2 — g 3 könnte 11. S c 6 n. d 4 12. L d 3 n. e 4, d 5 n. e 4 13. D d 1 n. d 4, L g 4 n. f 3 mit gleichem Spiele die Folge sein.

- |                 |                    |
|-----------------|--------------------|
|                 | 11. L h 4 n. f 2 + |
| 12. K g 1 — f 1 | 12. L f 2 n. e 1   |
| 13. d 5 n. c 6  | 13. L g 4 n. f 3!  |

14. D d 1 n. f 3

14. D d 8 n. d 4

15. c 6 n. b 7

15. T a 8 — d 8

16. K f 1 n. e 1. Die Stellung ist zweifelhaft; jedenfalls hat Schwarz für sein materielles Minus einen starken Angriff.

## Zweites Spiel.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — 5

2. S g 1 — f 3

2. S g 8 — f 6

3. d 2 — d 4. Steinitz hielt diesen Zug für den besten.

3. S f 6 n. e 4 (A.)

4. L f 1 — d 3

4. d 7 — d 5

5. d 4 n. e 5

Wenn: 5. S f 3 n. e 5, so

5. c 7 — c 5. (Siehe

34. Partie, S. 209.) Sehr gut ist auch L f 8 — e 7.

6. 0 — 0

6. c 6 n. d 4

7. L d 3 — b 5 +

7. L c 8 — d 7

8. S e 5 n. d 7

8. S b 8 n. d 7

9. D d 1 n. d 4 mit gleichem Spiel.

5. S b 8 — c 6

6. 0 — 0

6. L f 8 — c 5

7. c 2 — c 4

7. L c 8 — e 6

8. c 4 n. d 5

8. D d 8 n. d 5

9. L d 3 n. e 4

9. D d 5 n. e 4

10. S b 1 — c 3

10. D e 4 — f 5.

Die Spiele stehen gleich.

## A.

gut als S f 6 n. e 4.

3. e 5 n. d 4. Weniger

4. e 4 — e 5

4. S f 6 — e 4

5. D d 1 n. d 4 (a.)

5. d 7 — d 5

6. e 5 n. d 6

6. S e 4 n. d 6

7. S b 1 — c 3 oder auch 7. L c 1 — g 5, f 7 — f 6

8. L g 5 — f 4.

Die Spiele stehen ungefähr gleich.



a.

5. D d 1 — e 2

5. S e 4 — c 5

Interessant und wahrscheinlich besser ist hier die Spielweise: 5. L f 8 — b 4 + 6. K e 1 — d 1, d 7 — d 5 7. e 5 n. d 6, f 7 — f 5 8. d 6 n. c 7 (auch 8. S f 3 — g 5 kommt in Betracht) 8. D d 8 n. c 7 9. S f 3 n. d 4, S b 8 — c 6 10. c 2 — c 3 mit beiderseits chancenreichem Spiele.

6. S f 3 n. d 4

6. L f 8 — e 7

7. S b 1 — c 3

7. S c 5 — c 6

8. S d 4 n. e 6

8. d 7 n. e 6

9. D e 2 — g 4. Weiß steht etwas besser.

## Drittes Spiel.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. S g 1 — f 3

2. S g 8 — f 6

3. L f 1 — c 4. Diesen Zug halten wir nicht für empfehlenswert.

3. S f 6 n. e 4

4. d 2 — d 3. Wenn Weiß den e-Bauern nimmt, so bekommt Schwarz durch 4. d 7 — d 5 ein überlegenes Spiel.

5. S f 3 n. e 5

4. S e 4 — c 5

6. L c 4 — b 3

5. d 7 — d 5

7. a 2 n. b 3

6. S c 5 n. b 3

8. d 3 — d 4

7. L f 8 — d 6

8. 0 — 0.  
Schwarz hat die bessere Stellung.

## Viertes Spiel.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. S g 1 — f 3

2. S g 8 — f 6

3. S b 1 — c 3

3. L f 8 — b 4

4. S f 3 n. e 5

4. L b 4 n. c 3

5. d 2 n. c 3

5. d 7 — d 6

6. S e 5 — f 3

6. S f 6 n. e 4

7. L f 1 — d 3

7. S e 4 — f 6

8. 0 — 0

8. 0 — 0.

Die Spiele stehen gleich.

## Partien zum Spiel des Petrow.

## Zweiunddreißigste Partie.

Weiß — S.

1. e2 — e4
2. Sg1 — f3
3. Sf3 n. e5

Zug ist schlecht.

4. Dd1 — e2
5. Dø2 n. e4
6. d2 — d4

besser wäre 6. Sb8 — d7. Weiß antwortet dann am besten 7. Sb1 — c3, d6 n. e5 8. Lc1 — e3, (nicht Sc3 — d5, wegen Sd7 — f6!) e5 n. d4 9. Dø4 n. d4 und Schwarz ist in der Entwicklung zurückgeblieben.

7. f2 — f4? Ein Fehler, durch den Schwarz Gegenchancen bekommt. Die richtige, Weiß in ausgesprochenen Positionsvorteil bringende Spielweise besteht in 7. Sb1 — c3, d6 n. e5 8. Sc3 — d5, Dø7 — d6 9. d4 n. e5, f6 n. e5 10. Lc1 — f4, Sb8 — d7 11. 0 — 0 — 0, Lf8 — e7 12. Lf1 — c4! und Schwarz steht sehr schlecht; auf e5 n. f4 entscheidet Th1 — e1.

8. Sb1 — c3

Schwarz ist gezwungen den Springer zu schlagen, da die Dame nunmehr gedeckt ist, und daher der Springer sich zurückziehen könnte.

9. Sc3 — d5. 9. f4 n. e5 ist hier geboten.

10. Sd5 n. f6 +
11. Lf1 — b5 +
12. Lb5 n. c6 +
13. Dø4 n. c6 +

7. Sb8 — d7

8. f6 n. e5.

9. Sd7 — f6

10. g7 n. f6
11. c7 — c6
12. b7 n. c6
13. Ke8 — f7.

Schwarz gab die Qualität auf, um starken Angriff zu bekommen.

14. Dc6n.a8  
 15. Da8n.a7  
 16. Ke1—f2. Weiß hat keinen bessern Zug.



Weiß.

- |                           |                        |
|---------------------------|------------------------|
| 17. Th1—g1                | 16. Th8—g8             |
| 18. g2—g3. Erfolglos wäre | 17. De7—e4             |
| 18. Lc1—d2                | 18. Tg8n.g2+           |
| 19. Tg1n.g2               | 19. De4n.g2+           |
| 20. Kf2—e1                | 20. Dg2—g1+            |
| 21. Ke1—e2                | 21. d4—d3+ unbedeutend |

obert die Dame.

- |             |                  |
|-------------|------------------|
| 19. Kf2—f1  | 18. De4n.c2+     |
| 20. Kf1—f2  | 19. Dc2—d1+      |
| 21. Kf2—e1  | 20. Dd1—f3+      |
| 22. Da7n.d4 | 21. Lf8—g7       |
| 23. Ke1—d2  | 22. Tg8—e8+      |
| 24. Kd2—d1  | 23. Te8—e2+      |
| 25. Kd1—e1  | 24. Te2—f2+      |
|             | 25. Df3—e2 matt. |

Welch ein genialer Meister Kieseritzki war, beweist diese kleine glänzend gespielte Partie.

## Dreiunddreißigste Partie.

Meisterturnier zu Newyork 1889.

Weiß — Gunsberg.

1. o2 — o4
2. Sg1 — f3
3. Sf3 n. e5
4. Se5 — f3
5. d2 — d4
6. Lf1 — d3
7. 0 — 0
8. Tf1 — e1
9. c2 — c3.

Auf Ld3 n. e4, d5 n. e4 10. Te1 n. e4 folgte f7 — f5 und demnächst Sc6 n. d4 mit gutem Spiel für Schwarz.

10. Sb1 — d2
11. Dd1 — b3

Schwarz gibt den b-Bauern preis, um sich des Angriffs zu bemächtigen.

12. Db3 n. b7
13. Db7 — b3
14. Db3 — c2
15. b2 — b3.

Schwach. Steinitz bemerkt, daß Gunsberg Ld3 — e2 spielen mußte, um Sd2 — f1 folgen zu lassen.

16. Ld3 — e2
17. Le2 — f1
18. g2 — g3.

Entscheidender Fehler. Viel besser war, wie Steinitz ausführt:

18. Te1 — e3
19. Sd2 n. e4
20. Te3 n. e4
21. Lf1 — d3
22. Ld3 n. e4 gewinnt die Qualität zurück und hat zwei

Bauern mehr.

Schwarz — Weiß.

1. e7 — e5
2. Sg8 — f6
3. d7 — d6
4. Sf6 n. e4
5. d6 — d5
6. Sb8 — c6
7. Lf8 — o7
8. Lc8 — g4
9. f7 — f5

10. 0 — 0
11. Kg8 — h8.

12. Tf8 — f6
13. Ta8 — b8
14. Tf6 — g6
15. Le7 — d6

16. Lg4 — h3
17. Dd8 — f6
18. f5 — f4

19. d5 n. e4
20. Lb3 — f5
21. Lf6 n. e4

18. L h 3 n. f 1  
 19. K g 1 n. f 1  
 19. T b 8 — f 8  
 20. S d 2 n. e 4. Wiederum recht mangelhaft. Den  
 Türmen wird hierdurch die f-Reihe geöffnet.  
 20. f 5 n. e 4  
 21. S f 3 — h 4



Weiß.

21. T g 6 n. g 3. Eine treffliche Opfertombination. Nur wegen des schönen Schlußspiels haben wir diese Partie aufgenommen.

22. h 2 n. g 3  
 22. L d 6 n. g 3  
 23. K f 1 — g 2. Auf S h 4 — g 2 gewann 24. L g 3  
 n. f 2.  
 23. L g 3 n. h 4  
 24. L c 1 — e 3  
 24. D f 6 — f 3 +  
 25. K g 2 — h 2  
 25. L h 4 — e 7  
 26. K h 2 — g 1  
 26. T f 8 — f 6  
 27. K g 1 — f 1  
 27. D f 3 — g 4. Ein

vortrefflicher abwartender Zug, der dem Turm Gelegenheit gibt, die Entscheidung herbeizuführen.

28. D c 2 — d 1. Auf 28. T e 1 — e 2 würde Schwarz mit S c 6 — b 4 den Angriff fortsetzen. Weiß darf

den Springer nicht schlagen, wegen 29. Dg4—h3 + 30. Kf1—e1, Dh3—h1 + 31. Ke1—d2, Ld6 n. b4 + usw.

28. Tf6—f3

29. Ta1—c1

29. Dg4—h3 +

und gewinnt, denn auf 30. Kf1—e2 folgt Tf3 n. e3 + 31. f2 n. e3 und Dh3—g2 matt, und auf 30. Kf1—g1 erzwingt Le7—d6 baldigen Sieg.

## Vierunddreißigste Partie.

Münchener Turnier 1900.

Weiß — Pillsbury.

Schwarz — Schlechter.

1. e2—e4

1. e7—e5

2. Sg1—f3

2. Sg8—f6

3. d2—d4

3. Sf6 n. e4

4. Lf1—d3

4. d7—d5

5. Sf3 n. e5

5. Sb8—c6.

Besser ist c7—c5 oder Lf8—e7 (siehe S. 203).

6. Se5 n. c6

6. b7 n. c6

7. Dd1—e2

7. Dd8—e7

8. 0—0

8. g7—g6.

Schwarz gibt einen Bauern auf, um rascher zur Entwicklung zu kommen.

9. Ld3 n. e4

9. De7 n. e4.

Falls 9. d5 n. e4, so 10. Tf1—e1 nebst f2—f3.

10. De2 n. e4 +

10. d5 n. e4

11. Tf1—e1

11. f7—f5

12. f2—f3

12. Lf8—g7

13. c2—c3

13. 0—0

14. Lc1—f4. Nach 14. f3 n. e4, f5 n. e4

15. Te1 n. e4, Lc8—a6 16. Te4—e1, Ta8—e8

hat Schwarz eine gute Stellung für den geopferten Bauern.

14. c6—c5! Ein

feiner Zug. Schwarz manövriert sehr geschickt.

15. d4 n. c5

15. Ta8—b8



16. T e1 — e2                      16. L c8 — a6  
 17. T e2 — f2? Ein Fehler, den der Gegner meisterhaft ausbeutet. 17. T e2 — d2 wäre der richtige Zug gewesen.



Weiß.

18. L f4 n. e3	17. e4 — e3!
19. L e3 — d2	18. T f8 — e8
20. S b1 — a3	19. T b8 n. b2
21. L d2 — e3	20. L g7 — f8

21. T e8 n. e3. Die entscheidende Kombination. Das Endspiel geht nun rasch für Weiß verloren.

22. T f2 n. b2	22. L f8 n. c5
23. K g1 — h1	23. L c5 n. a3
24. T b2 — b8 +	24. K g8 — f7
25. h2 — h4	25. L a3 — c5
26. c3 — c4	26. T e3 — c3
27. T a1 — d1	27. T c3 n. c4
28. T d1 — d7 +	28. K f7 — e6
29. T d7 n. h7	29. T e4 — c1 +
30. K h1 — h2	30. L c5 — d6 +

- |              |                |
|--------------|----------------|
| 31. g2 — g3  | 31. Tc1 — c2 + |
| 32. Kh2 — h1 | 32. La6 — e2   |
| 33. Tb8 — b3 | 33. Ld6 n. g3  |
| 34. h4 — h5  | 34. f5 — f4.   |

Weiß gibt auf, da das Matt nicht mehr zu decken ist.

### Das Königsläuferspiel.

- |              |            |
|--------------|------------|
| 1. e2 — e4   | 1. e7 — e5 |
| 2. Lf1 — c4. |            |

Diese Eröffnung heißt das Königsläuferspiel. Gut und sicher, jedoch nicht so stark wie das Königsspringerspiel, ist sie wegen der Vorzüge des letzteren allmählich gewissermaßen aus der Mode gekommen. Philidor hielt sie für die beste, jedoch mit Unrecht, wie die späteren Untersuchungen erwiesen haben. Die stärkste Antwort ist der Gegenangriff 2. Sg8 — f6, demnächst 2. Lf8 — c5. Weniger gut ist das Gambit in der Rückhand 2. f7 — f5.

### Erstes Spiel.

- |  |             |
|--|-------------|
| 1. e2 — e4   | 1. e7 — e5  |
| 2. Lf1 — c4  | 2. Sg8 — f6 |
| 3. d2 — d3 (A. B. Wei 3. Sb1 — c3 ergibt sich dieselbe Stellung, die wir später unter der „Wiener Partie“ behandeln werden. Über 3. Sg1 — f3 siehe „Russische Partie,“ drittes Spiel, S. 204). |             |

- |             |             |
|-------------|-------------|
|             | 3. Lf8 — c5 |
| 4. Sg1 — f3 | 4. d7 — d6  |
| 5. c2 — c3  | 5. 0 — 0.   |

Die Spiele stehen gleich.

### A.

- |   |  |
|---|--|
| 3. d2 — d4                              | 3. e5 n. d4. Auf Sf6 n. e4 spielt Weiß vorteilhaft |
| 4. e4 — e5. Oder 4. Sg1 — f3, Sf6 n. e4 | 4. d4 n. e5.                                       |

5. D d 1 n. d 4 mit gutem Angriffs spiel für den geopfertem Bauern.

4. d 7 — d 5

5. L c 4 — b 5 + Auf L c 4 — b 3 spielt Schwarz am besten S f 6 — e 4.

5. L c 8 — d 7

6. L b 5 n. d 7 +

6. S f 6 n. d 7

7. D d 1 n. d 4

7. S b 8 — c 6

8. D d 4 n. d 5

8. S d 7 n. e 5.

Schwarz steht gut.

### B.

3. f 2 — f 4. Kein guter Zug.

3. d 7 — d 5

4. f 4 n. e 5. Auf e 4 n. d 5 folgt am besten o 5 — e 4.

4. S f 6 n. e 4

5. D d 1 — f 3

5. D d 8 — h 4 +

6. g 2 — g 3

6. S e 4 n. g 3

7. h 2 n. g 3

7. D h 4 n. c 4

8. S b 1 — c 3

8. L c 8 — e 6

9. d 2 — d 3

9. D c 4 — c 6

10. L c 1 — g 5

10. d 5 — d 4

11. D f 3 n. c 6 +

11. S b 8 n. c 6.

Schwarz steht besser.

### Zweites Spiel.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. L f 1 — c 4

2. L f 8 — c 5

3. S g 1 — f 3. Diese Fortsetzung ist stärker als die von Philidor bevorzugte 3. c 2 — c 3 (A.)

3. d 7 — d 6

4. c 2 — c 3

4. D d 8 — e 7

5. 0 — 0

5. S g 8 — f 6

6. d 2 — d 4

6. L c 5 — b 6

7. L c 1 — g 5

7. c 7 — c 6.

Weiß steht etwas besser.

A.

3. c2 — c3. Diese Philidor'sche Fortsetzung pflegt der klassische Angriff im Käuferspiel genannt zu werden. Der Zug soll zur Vorbereitung von d2 — d4 dienen, wodurch die Bauern das Zentrum einnehmen. Über 3. b2 — b4 siehe achtunddreißigste Partie S. 223.

3. Sg8 — f6. Auch

3. Sb8 — c6 ist eine gute Fortsetzung.

4. d2 — d4

4. e5 n. d4

5. e4 — e5. Besser als:

5. c3 n. d4

5. Lc5 — b4 +

6. Lc1 — d2

6. Lb4 n. d2 +

7. Sb1 n. d2

7. Sf6 n. e4

8. Lc4 n. f7 +. Auf Sd2 n. e4 gleicht d7 — d5 das

8. Ke8 n. f7

Spiel aus.

9. Dd1 — h5 +

9. g7 — g6

10. Dh5 — d5 +

10. Kf7 — g7

11. Sd2 n. e4

11. Th8 — e8

12. 0 — 0 — 0

12. c7 — c6

13. Dd5 — g6.

Die Spiele sehen gleich.

5. d7 — d5

6. e5 n. f6. Auch die Fortsetzungen Lc4 — b5 + und Lc4 — b3 führen zu gleichem Spiel.

6. d5 n. c4

7. Dd1 — h5

7. 0 — 0. Am besten.

Schwarz gibt damit nur scheinbar eine Figur auf, da dieselbe in wenigen Zügen zurückgewonnen wird.

8. Dh5 n. c5

8. Tf8 — e8 +

9. Sg1 — e2. Am besten.

Wenn: 9. Ke1 — f1, so

9. d4 n. c3. Es droht

Matt durch Dd8 — d1.

10. Sb1 n. c3

10. Dd8 — d3 +

11. Sg1 — e2

11. Te8 n. e2 und ge-

winnt.

9. d4 — d3

10. Lc1 — e3

10. d3 n. e2

- |  |               |
|--|---------------|
| 11. Sb1 — d2                             | 11. Sb8 — a6  |
| 12. Dc5 n. c4                            | 12. Dd8 n. f6 |
| 13. Dc4 n. e2. Die Spiele stehen gleich. |               |

### Drittes Spiel.

Gambit in der Rückhand.

- |             |                   |
|-------------|-------------------|
| 1. e2 — e4  | 1. e7 — e5        |
| 2. Lf1 — c4 | 2. f7 — f5. Diese |

Fortsetzung ist nicht korrekt, kann jedoch gegen einen schwächeren Spieler gewagt werden, weil Weiß, wenn unborsichtig, leicht einem starken Angriff unterliegt.

3. d2 — d3. Dies und 3. Sg1 — f3 sind die besten Fortsetzungen. Nicht zu empfehlen ist 3. e4 n. f5, worauf Schwarz am besten 3. Sg8 — f6 nebst d7 — d5 antwortet. Über 3. Lc4 n. g8 siehe A.

- |  |              |
|--|--------------|
|  | 3. Sg8 — f6  |
| 4. f2 — f4                               | 4. d7 — d6   |
| 5. Sg1 — f3                              | 5. f5 n. e4  |
| Ober:                                    | 6. e6 n. f4  |
| 6. 0 — 0                                 | 6. f5 n. e4  |
| 7. d3 n. e4 mit besserem Spiel.          |              |
| 6. d3 n. e4                              | 6. Lc8 — g4  |
| 7. f4 n. e5                              | 7. Lg4 n. f3 |
| 8. Dd1 n. f3                             | 8. d6 n. e5  |
| 9. Df3 — b3. Weiß hat das bessere Spiel. |              |

### A.

3. Lc4 n. g8. Dieser Zug, den Anfänger gern machen, ist nicht gut. Denn wenn Schwarz auch die Rochade nach der kurzen Seite einbüßt und in manchen Fortsetzungen einige Bauern verliert, so wird ihm mehr als genügende Entschädigung durch überaus starke Angriffsentwicklung.

3. Th8 n. g8

4. Dd1 — h5 + (a.). Infolge dieses Schachs, das viel Verlockendes für unerfahrene Spieler hat, gewinnt Weiß

einen Bauern, allein die Dame wird genötigt, sich auf Plätze zu begeben, auf denen sie theils gefährdet ist, theils keinen geeigneten Wirkungskreis hat, ein Nachtheil, der durch jenen geringen Vorteil nicht aufgewogen wird. Besser spielt Weiß 3. d 2 — d 3, worauf mit D d 8 — e 7 die Spiele sich ausgleichen.

5. D h 5 n. h 7

4. g 7 — g 6

5. T g 8 — g 7

6. D h 7 — h 8. Die Dame ist genötigt, auf h 8 zu gehen, wo sie schlecht steht. Auf 6. D h 7 — h 3, folgt f 5 n. e 4 und später d 7 — d 5.

7. D h 8 — h 3

6. D d 8 — g 5

7. f 5 n. e 4

8. S b 1 — c 3

8. D g 5 — f 5

9. D h 3 — e 3

9. T g 7 — f 7

10. S c 3 n. e 4

10. d 7 — d 5

11. S e 4 — g 5

Wenn: 11. S e 4 — g 3, so

11. D f 5 n. c 2

12. S g 1 — f 3

12. S b 8 — c 6

13. 0 — 0. Am besten.

13. L f 8 — d 6 mit vor-

stehendem Spiel für Schwarz.

12. h 2 — h 4

11. L f 8 — h 6

13. f 2 — f 4

12. D f 5 n. c 2

14. f 4 n. e 5

13. T f 6 — e 7

15. D e 3 n. d 4

14. d 5 — d 4

Ober: 15. D e 3 — e 2

15. S b 8 — c 6

16. S g 1 — f 3

16. L c 8 — g 4 und ge-

winnt.

16. D d 4 — c 3

15. S b 8 — c 6

16. S c 6 n. e 5 und

gewinnt.





Weiß.

- Weiß: 17. Dc3 n.c2, ja  
 18. Ke1—d1 (ober—f1).

17. Se5—d3+  
 18. Te7—e1 matt.

a.

4. e4 n.f5  
 5. Dd1—h5+

- Ober: 5. g2—g4  
 6. h2—h3  
 7. h3 n.g4  
 8. f5 n.g6  
 9. f2—f3

4. d7—d5. Am

5. h7—h5  
 6. h5 n.g4  
 7. g7—g6  
 8. Tg8 n.g6  
 9. e5—e4.

Schwarz steht besser.

6. f5 n.g6  
 7. Dh5 n.h7. Besser ist:

7. Sg1—f3  
 8. Dh5 n.h7  
 9. d2—d3  
 10. Lc1—e3  
 11. f2 n.e3

5. g7—g6  
 6. Tg8 n.g6

7. Sb8—c6  
 8. Dd8—f6  
 9. Lf8—c5  
 10. Lc5 n.e3  
 11. Tg6 n.g2.

Mit gleichem Spiel.

8. Dh7 n.c7

7. Dd8—f6  
 8. Sb8—c6

- |                |                              |                 |
|----------------|------------------------------|-----------------|
| 9. Dc7 — h7.   | Es drohte Damenverlust durch | 9. Tg6n.g2      |
| Tg6 — g7.      |                              | 10. Ke8 — d8    |
| 10. Dh7 — h5 + |                              | 11. Sc6 — d4    |
| 11. Dh5 — e2   |                              | 12. Sd4n.c2 +   |
| 12. De2 — f1   |                              | 13. Tg2n.f2 und |
| 13. Ke1 — d1   |                              | gewinnt.        |

## Viertes Spiel.

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1. e2 — e4  | 1. e7 — e5  |
| 2. Lf1 — c4 | 2. c7 — c6. |
- Schwarz will hiermit d7 — d5 vorbereiten, erreicht dies jedoch bei korrektem Gegenspieler nicht.

- |                |               |
|----------------|---------------|
| 3. Dd1 — e2    | 3. Sg8 — f6   |
| 4. f2 — f4     | 4. e5n.f4     |
| 5. e4 — e5     | 5. Sf6 — d5   |
| 6. d2 — d4     | 6. Lf8 — e7   |
| 7. Lc4n.d5     | 7. Le7 — h4 + |
| 8. g2 — g3     | 8. f4n.g3     |
| 9. Ld5n.f7 +   | 9. Ke8n.f7    |
| 10. Dd1 — f3 + | 10. Kf7 — e8  |
| 11. h2n.g3.    |               |

Weiß steht besser.

## Partien zum Königsläuferspiel.

## Fünfunddreißigste Partie.

Gespielt in Newyork 1879.

- |              |                   |
|--------------|-------------------|
| Weiß — Loph. | Schwarz — Delmar. |
| 1. e2 — e4   | 1. e7 — e5        |
| 2. Lf1 — c4  | 2. Sg8 — f6       |
| 3. Sg1 — f3  | 3. Sf6n.e4        |
| 4. d2 — d3   | 4. Se4 — f6       |
| 5. Sf3n.e5   | 5. d7 — d5        |
| 6. Lc4 — b3  | 6. Lf8 — d6       |

7. Se5 — f3. Hier ist d3 — d4 der bessere Zug. Mit dem gewählten geht der Vorteil des Angriffs verloren.

7. 0 — 0

8. 0 — 0

8. Lc8 — g4

9. Lc1 — g5

9. c7 — c6. Der

Bauer d5 muß gedeckt werden.

10. Sb1 — d2

10. Sb8 — a6

11. c2 — c3. Um den Abtausch des Läufers zu verhindern.

11. Sa6 — c5

12. Lb3 — c2

12. Sc5 — e6

13. Lg5 — h4

13. Se6 — f4.

Schwarz hat den Springer sehr geschickt verwertet und jetzt auf den für den Angriff günstigsten Platz geführt.

14. Tf1 — e1

14. Dd8 — d7

15. Sd2 — f1. Um von hier aus den Springer auf bessere Plätze zu führen. Auf Lh4 n. f6, g7 n. f6 konnte später Kg8 — h8 mit nachfolgendem Tf8 — g8 zum Vorteil für Schwarz geschehen.

15. Tf8 — e8

16. Sf1 — e3

16. Lg4 — h5

17. Lh4 — g3

17. c6 — c5

18. Lc2 — a4. Mangelhaft, da der Läufer sofort zurückgedrängt wird.

18. b7 — b5

19. La4 — b3

19. Ta8 — d8

20. a2 — a4

20. Lh5 n. f3.

Schwarz spielt den Schluß vortrefflich.

21. g2 n. f3. Auf Dd1 n. f3 folgt Sf4 n. d3.

21. Dd7 — h3

22. Lg3 n. f4. Es drohte Te8 n. e3 nebst nachfolgendem Matt durch Dh3 — g2.

22. Ld6 n. f4

23. Se3 — f1

23. Te8 n. e1

24. Dd1 n. e1

24. Td8 — e8

25. De1 — d1

25. Te8 — e5

26. a4 n. b5. In der Absicht auf Te5 — g5 +, Sf1 — g3 zu spielen. Schwarz gewinnt jedoch durch die nachfolgende schöne Opferkombination.



\* Weiß.

- |               |                  |
|---------------|------------------|
| 27. Sf1 n. h2 | 26. Lf4 n. h2 +  |
| 28. Sh2 — g4  | 27. Te5 — g5 +   |
| 29. Sg4 — h2  | 28. Tg5 — h5     |
| 30. Kg1 — f1  | 29. Dh3 n. h2 +  |
|               | 30. Th5 — e5 und |

gewinnt.

Der Sieger in dieser Partie verwandelt den Schluß in eine geistvolle Aufgabe, die würdig wäre, von seinem Gegner, dem berühmten Problemmeister, komponiert zu sein.

Sechsenddreißigste Partie.

Weiß — Boden.

Schwarz — Bird.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Lf1 — c4

2. Sg8 — f6

3. d2 — d4

3. e5 n. d4

4. Dd1 n. d4.

Auch dies ist eine gute Fort-

4. Sb8 — c6

setzung.

5. Dd4 — e3

5. b7 — b6.

Die

korrekte Spielart ist Lf8 — b4 + 6. Lc1 — d2, 0 — 0  
oder 6. c2 — c3, Lb4 — a5. In beiden Fällen stehen  
die Spiele etwa gleich.

6. Sb1 — c3

6. Lf8 — c5

7. De3 — g3

7. 0 — 0

8. Lc1 — g5

8. Tf8 — e8

9. 0 — 0 — 0

9. Sc6 — a5

10. Lc4 — e2

10. Lc5 — e7. ♞

drohte e4 — e5.

11. f2 — f4. Auf c4 — e5 würde Sf6 — d5

folgen.

11. Lc8 — b7

12. Le2 — f3

12. Kg8 — h8

13. h2 — h4

13. c7 — c5

14. Sg1 — e2

14. Ta8 — c8

15. e4 — e5

15. Sf6 — g8

16. Lf3 n. b7

16. Sa5 n. b7

17. f4 — f5

\* 17. f7 — f6

18. e5 — e6

18. d7 — d6. Weiß

drohte mit Td1 n. d7 die Dame zu erobern.

19. Se2 — f4. Ein schöner, entscheidender Zug.

19. f6 n. g5

a b c d e f g h



Weiß.

20. Sf4 — g6+. Von hier ab bis zum Schluß  
vortrefflich von Boden gespielt.
- |   |   |
|---|---|
| 20. h7 n. g6  | 21. Sg8 — h6  |
| 21. h4 n. g5+                                       | 22. Le7 — g5+                                       |
| 22. g5 n. h6  | 23. Lg5 n. h6                                       |
| 23. Ke1 — b1  | 23. g7 n. h6, fo                                    |
| Wenn:   | 24. Lg5 n. h6                                       |
| 24. Th1 n. h6+                                      | 24. Te8 — e7  |
| 25. Td1 — h1 und gewinnt.                           | 25. Dd8 — e8  |
| 24. Dg3 n. g6                                       | 26. De8 — f8  |
| 25. f5 — f6   | 27. g7 n. h6  |
| 26. f6 — f7   | 28. Te7 n. e6                                       |
| 27. Th1 n. h6+                                      | 29. Kh8 — h7  |
| 28. Td1 — h1  | 30. Tc8 — c7  |
| 29. Dg6 n. e6                                       | 31. Se4 — g5+ und Weiß setzt in zwei Zügen<br>matt. |
| 30. Sc3 — e4  |   |
| 31. Se4 — g5+ und Weiß setzt in zwei Zügen<br>matt. |   |

Siebenunddreißigste Partie.

Weiß — Macdonnell.

Schwarz — Boden.

- |  |              |
|--|--------------|
| 1. e2 — e4   | 1. e7 — e5   |
| 2. Lf1 — c4  | 2. Lf8 — c5  |
| 3. b2 — b4   | 3. Lc5 n. b4 |
| 4. c2 — c3. Gegen diese Fortsetzung kann Schwarz<br>sich genügend verteidigen und den Bauern behaupten.                    | 4. Lb4 — c5  |
| 5. d2 — d4   | 5. e5 n. d4  |
| 6. c3 n. d4. Hier scheint Sg1 — f3 stärker zu<br>sein, womit das Spiel den Charakter des Evansgambits an-<br>nehmen würde. | 6. Lc5 — b4+ |

7. Ke1 — f1. Weiß gibt absichtlich die Rochade zur Verstärkung des Angriffs auf, da in manchen Spielarten Dd1 — b3 mit Vorteil folgen kann. Dies Verfahren ist bisweilen wohl angebracht, bewährt sich jedoch hier nicht.



7. Lb4 — a5.

Besser wäre wohl Dd8 — e7.

8. Dd1 — h5. Weiß könnte statt dieses Zuges mit Lc4 n. f7+ und nachfolgendem Dd1 — h5+ den verlorenen Bauern zurückgewinnen.

8. d7 — d5

9. Lc4 n. d5

9. Dd8 — e7

10. Lc1 — a3

10. Sg8 — f6. Am

besten.

11. Ld5 n. f7+

11. De7 n. f7

12. Dh5 n. a5

12. Sb8 — c6

13. Da5 — a4

13. Sf6 n. e4

14. Sg1 — f3

14. Lc8 — d7

15. Sb1 — d2

15. Se4 n. d2+

16. Sf3 n. d2

16. 0—0—0.

Schwarz steht jetzt vortrefflich.

17. Ta1 — b1

17. Df7 — d5. Am

besten. Auf Sc6 n. d4 würde Da4 n. a7 folgen.

18. Sd2 — f3

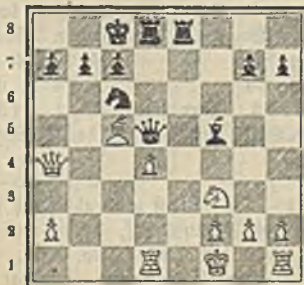
18. Ld7 — f5

19. Tb1 — d1

19. Th8 — e8

20. La3 — c5

a b c d e f g h



20. D d 5 n. f 3. Ein glänzendes Damenopfer, zu dem sich ein Seitensstück in der Partie Paulsen—Morphy S. 145 findet. Die Boden'sche Partie ist aber die ältere.

21. g 2 n. f 3

21. L f 5 — h 3 +

22. K f 1 — g 1

22. T e 8 — e 6

23. D a 4 — c 2. Um auf T e 6 — g 6 + D c 2 n. g 6 zu spielen.

23. T d 8 n. d 4

24. L c 5 n. d 4

24. S c 6 n. d 4 und

gewinnt.

Achtunddreißigste Partie.

Weiß — Macdonnell sen. Schwarz — de la Bourbonnais.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. L f 1 — c 4

2. L f 8 — c 5

3. b 2 — b 4

3. L c 5 n. b 4

4. f 2 — f 4

4. d 7 — d 5

5. e 4 n. d 5

5. e 5 — e 4

6. S g 1 — e 2

6. S g 8 — f 6

7. 0 — 0

7. 0 — 0

8. S b 1 — c 3

8. c 7 — c 6

9. d 5 n. c 6

9. S b 8 n. c 6

10. K g 1 — h 1

10. L c 8 — g 4

11. D d 1 — e 1

11. e 4 — e 3. Ein

vortrefflicher, weit berechneter Zug. Wenn der Bauer geschlagen wird, gewinnt Schwarz eine Figur, wie sich demnächst ergibt.

12. d 2 n. e 3. Besser war wohl L c 4 — d 3.

12. L g 4 n. e 2

13. L c 4 n. e 2

13. S f 6 — e 4

14. L c 1 — b 2

14. D d 8 — a 5

15. L e 2 — d 3

15. L b 4 n. c 3

16. L b 2 n. c 3

16. S e 4 n. c 3

17. D e 1 — h 4

17. f 7 — f 5

- |  |                              |
|--|------------------------------|
| 18. T f 1 — f 3  | 18. S c 3 — e 4              |
| 19. T f 3 — h 3  | 19. h 7 — h 6                |
| 20. T a 1 — f 1  | 20. D a 5 — c 5              |
| 21. D h 4 — h 5  | 21. D c 5 — d 6              |
| 22. g 2 — g 4. Weiß, um eine Figur schwächer, sucht vergeblich einen Angriff zu forcieren. |                              |
|  | 22. T a 8 — e 8              |
| 23. L d 3 — c 4 +  | 23. K g 8 — h 7              |
| 24. g 4 — g 5. Stärker war wohl g 4 n. f 5.  |                              |
|  | 24. S c 6 — a 5              |
| 25. g 5 n. h 6. Viel besser war L c 4 — f 7.   |                              |
|  | 25. g 7 — g 6                |
| 26. D h 5 — e 2  | 26. S a 5 n. c 4             |
| 27. D e 2 n. c 4   | 27. S e 4 — d 2              |
| 28. D c 4 — c 3  | 28. D d 6 — c 6              |
| 29. D c 3 n. c 6   | 29. b 7 n. c 6               |
| 30. T f 1 — d 1  | 30. T e 8 — d 8 und gewinnt. |

## Neununddreißigste Partie.

Weiß — B.

1. e 2 — e 4
2. L f 1 — c 4
3. d 2 — d 4

besten.

4. L c 5 n. g 8. Hier weniger mangelhaft als in anderen Varianten des Gambits in der Rückhand.

Schwarz — Buben.

1. e 7 — e 5
2. f 7 — f 5
3. e 5 n. d 4. Um

5. e 4 n. f 5. Ungünstige Fortsetzung. Besser ist:

- |                                    |                |
|------------------------------------|----------------|
| 5. D d 1 n. d 4                    | 5. S b 8 — e 6 |
| 6. D d 4 — d 5                     | 6. S c 6 — e 7 |
| 7. D d 5 — d 3 mit gleichem Spiel. |                |

6. D d 1 — h 5 +
7. f 5 n. g 6
8. S g 1 — f 3

5. S b 8 — c 6
6. g 7 — g 6
7. T g 8 n. g 6
8. d 7 — d 6

9. h2 — h3. Notwendig, um Lc8 — g4 zu verhindern.

- |               |                        |
|---------------|------------------------|
| 10. Lc1 — f4  | 9. Lf8 — e7            |
| 11. Lf4 — g3  | 10. Lc8 — e6           |
| 12. Sb1 — d2  | 11. Dd8 — d7           |
| 13. 0 — 0 — 0 | 12. 0 — 0 — 0          |
|               | 13. Le6 n. a 2. Dieser |

Zug steht wie ein Fehler aus, ist jedoch weit und tief berechnet, wie sich gleich zeigt. Boden war einer der elegantesten Spieler seiner Zeit.

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 14. b2 — b3  | 14. d6 — d5   |
| 15. Kc1 — b2 | 15. Tg6 n. g3 |
| 16. f2 n. g3 | 16. Dd7 — d6. |

Man begreift nun, weswegen Schwarz 14. d6 — d5 und 15. Tg6 n. g3 gespielt hat.

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 17. Kb2 n. a2  | 17. Dd6 — a3 + |
| 18. Ka2 — b1   | 18. Sc6 — b4   |
| 19. Dh5 — f5 + | 19. Kc8 — b8   |

20. Sf3 n. d4. Schwarz kündigt Matt in drei Zügen an.



1815.

21. K b 1 — c 1

22. Beliebig.

matt.

20. D a 3 — a 2 +

21. S b 4 — d 3 +

22. L e 7 — a 3 [e]yt

## Das Mitteltgambit.

## Die Züge

1. e 2 — e 4

2. d 2 — d 4

1. e 7 — e 5

bilden diese Eröffnung, welche in manchen Spielarten mit dem schottischen Gambit identisch ist.

## Erstes Spiel.

1. e 2 — e 4

2. d 2 — d 4

3. D d 1 n. d 4

1. e 7 — e 5

2. e 5 n. d 4

3. S b 8 — c 6.

Schwarz gewinnt hierdurch allerdings ein Tempo; der folgende Rückzug der Dame, den Wilfried Paulsen zuerst eingeführt hat, nötigt jedoch Schwarz zur vorsichtigsten Verteidigung.

4. D d 4 — e 3

4. S g 8 — f 6.

Steinitz bevorzugt hier g 7 — g 6, um dem später durch D e 3 — g 3 auf g 7 gerichteten Angriff zuvorzukommen. (Siehe „Schachmeisterpartien“, zweiter Teil, S. 32.)

5. S b 1 — c 3

5. L f 8 — b 4

6. L c 1 — d 2 (a.)

6. 0 — 0

7. 0 — 0 — 0

7. T f 8 — e 8

8. f 2 — f 3 mit etwa gleichem Spiele. In einer Partie Winawer — Steinitz („Schachmeisterpartien“, zweiter Teil, S. 35) geschah 8. L f 1 — c 4, und Weiß bekam für den geopfertten e-Bauern einen guten Angriff.

a.

5. e 4 — e 5

5. S f 6 — g 4

6. D e 3 — e 4. Auf D e 3 — e 2 folgt ebenfalls d 7 — d 5.

6. d 7 — d 5

- |               |                   |
|---------------|-------------------|
| 7. e5 n. d6 + | 7. Lc8 — e6       |
| 8. d6 n. c7   | 8. Dd8 — d1 +     |
| 9. Ke1 n. d1  | 9. Sg4 n. f2 +    |
| 10. Kd1 — e1  | 10. Sf2 n. e4 und |

Schwarz steht vorzüglich. Diese schöne Spielart hat J. Berger angegeben.

## Zweites Spiel.

- |             |                |
|-------------|----------------|
| 1. e2 — e4  | 1. e7 — e5     |
| 2. d2 — d4  | 2. e5 n. d4    |
| 3. Sg1 — f3 | 3. Lf8 — b4 +. |

Aber 3. Sb8 — c6 siehe schottisches Spiel. Nachtheilig ist die Verteidigung des Bauers d4 durch c7 — c5, worauf Weiß mit c2 — c3 sein Spiel sehr günstig entwickelt.

4. Lc1 — d2                      4. Lb4 — c5. Hier kann auch Dd8 — e7 geschehen.

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 5. Lf1 — c4 | 5. Sb8 — c6. |
|-------------|--------------|

Ebenso ist Sg8 — f6 eine sichere Fortsetzung.

- |              |             |
|--------------|-------------|
| 6. Ld2 — f4  | 6. d7 — d6  |
| 7. c3 — c3   | 7. d4 n. c3 |
| 8. Sb1 n. c3 | 8. Lc8 — e6 |

9. Lc4 n. e6. Hier kommt auch 9. Lc4 — d3 in Betracht.

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 10. Dd1 — b3 | 10. Dd8 — c8 |
|--------------|--------------|

11. 0 — 0 — 0. Weiß hat eine gute Stellung, Schwarz behauptet jedoch den Bauern.

## Drittes Spiel.

- |             |                |
|-------------|----------------|
| 1. e2 — e4  | 1. e7 — e5     |
| 2. d2 — d4  | 2. e5 n. d4    |
| 3. Lf1 — c4 | 3. Lf8 — b4 +. |

Die bessere Fortsetzung ist Sg8 — f6, womit eine Stellung des Läuferspiels erreicht ist. (Siehe S. 211). Auch 3. Dd8 — h4 kann hier geschehen. Weiß spielt darauf sehr gut

4. Lf1 — d3 oder 4. Dd1 n. d4.

- |            |             |
|------------|-------------|
| 4. c2 — c3 | 4. d4 n. c3 |
|------------|-------------|



5. b2 n. c3. Weniger gut ist:

- |                |              |
|----------------|--------------|
| 5. Lc4 n. f7 + | 6. Ke8 n. f7 |
| 6. Dd1 — b3 +  | 6. d7 — d5   |
| 7. Db3 n. b4   | 7. c3 n. b2  |
| 8. Lc1 n. b2   | 8. Sg8 — f6. |

Schwarz hat das bessere Spiel.

6. c3 n. b4. Am besten.

- |                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| Falls: 6. Lc4 n. f7 +, so | 6. Df6 n. f7         |
| 7. c3 n. b4               | 7. Df7 — e7          |
| 8. Sb1 — c3               | 8. Sg8 — f6 zum Vor- |

teil für Schwarz.

7. Dd1 — b3  
als Da1 — f6, worauf Weiß mit 8. Lc1 — b2 starken  
Angriff hat.

- |                 |               |
|-----------------|---------------|
| 8. Lc4 n. d5    | 8. Lc8 — e6   |
| 9. Ld5 n. e6    | 9. f7 n. e6   |
| 10. Db3 n. e6 + | 10. Sg8 — e7  |
| 11. De6 — b3    | 11. Sb8 — c6  |
| 12. Sg1 — e2    | 12. 0 — 0 — 0 |
| 13. 0 — 0       | 13. Sc6 — d4  |
| 14. Se2 n. d4   | 14. Da1 n. d4 |
| 15. Sb1 — c3    |               |



Weiß hat Läufer und Bauer gegen den Turm und eine gute Angriffsstellung; seine Chancen dürften daher die besseren sein.

## Viertes Spiel.

## Das nordische Gambit.

- |              |                     |
|--------------|---------------------|
| 1. e2 — e4   | 1. e7 — e5          |
| 2. d2 — d4   | 2. e5 n. d4         |
| 3. c2 — c3   | 3. d4 n. c3 (A. B.) |
| 4. Lf1 — c4. |                     |

Diese Spielart, mit der Weiß ähnlich wie im Kompromittierten schottischen Spiel des Angriffs halber zwei Bauern preisgibt, wird das dänische oder nordische Gambit genannt, weil es von den dänischen Meistern zuerst in die Theorie eingeführt worden ist. In neuerer Zeit haben sich die Kopenhagener Spieler W. Nielsen und Sörensen um die Untersuchung dieser Eröffnung sehr verdient gemacht; wir benutzen im Nachfolgenden teilweise deren Analysen. Dem Weißen steht übrigens auch die starke Fortsetzung 4. Sb1 n. c3 zu Gebote.

- |                                   |                           |
|-----------------------------------|---------------------------|
| Wenn:                             | 4. c3 n. b2               |
| 5. e4 — e5                        | 4. Sg8 — f6, so           |
| 6. Lc4 — b5 +                     | 5. d7 — d5                |
| 7. Lb6 n. d7 +                    | 6. Lc8 — d7               |
| 8. Dd1 n. d5 mit gleichem Spiele. | 7. Sf6 n. d7              |
| 5. Lc1 n. b2                      | 5. Sg8 — f6 (a. b. c. d.) |

6. Sb1 — c3. Dies ist stärker als 6. e4 — e5, worauf Schwarz die seine von Alapin herrührende Fortsetzung 6. Sf6 — g4 hat. Die Folge könnte dann sein 7. e5 — e6 (das Nehmen des Springers ist wegen d7 — d5 ungünstig), f7 — f5 8. e6 n. d7 +, Lc8 n. d7 9. Sg1 — f3, Dd8 — e7 + zum Vorteil des Nachziehenden.

- |              |                |
|--------------|----------------|
| FallB:       | 6. Sb8 — c6    |
| 7. Sc3 n. d5 | 6. d7 — d5, so |
| 8. Lc4 n. d5 | 7. Sf6 n. d5   |
|              | 8. Lf8 — b4 +  |

9. Ke1—f1 und Weiß hat das bessere Spiel, denn auf 9. e7—c6 würde Le4n.f7+ nebst Dd1—b3+ folgen, und auf 9. 0—0 entscheidet Dd1—d4.

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 7. Sg1—f3   | 7. Lf8—b4   |
| 8. Dd1—c2   | 8. d7—d6    |
| 9. 0—0—0    | 9. Lb4n.c3  |
| 10. Dc2n.c3 | 10. Lc8—c6  |
| 11. Th1—e1  | 11. Le6n.c4 |
| 12. Dc3n.c4 | 12. 0—0     |



Weiß.

- |  |            |
|--|------------|
| 13. e4—e5!   | 13. Sf6—e8 |
| 14. g2—g4 und Weiß hat einen sehr starken Angriff. |            |

a.

6. Sb1—c3. Auch 6. Ke1—f1 ist eine chancenreiche Spielweise. (Siehe hierüber „Schachmeisterpartien“, dritter Teil, S. 17.)

- |                                      |                |
|--------------------------------------|----------------|
| 7. Sg1—f3                            | 5. Lf8—b4+     |
| 8. Dd1—b3!                           | 6. Sb8—c6      |
| 8. Dd8—e7 antwortet Weiß mit Vorteil | 7. d7—d6       |
| 9. 0—0—0.                            | 8. Sg8—h6. Auf |

9. 0—0—0  
 10. g2—g4  
 11. Th1—g1 und Schwarz darf den Springer wegen 12. Sc3—d5 nicht schlagen. Der weiße Angriff ist außerordentlich stark.

b.

5. Sb8—c6  
 6. Lf8—b4+.  
 Schlecht wäre 6. Sg8—f6 wegen 7. 0—0 nebst Sf3—g5.  
 7. Sb1—c3 usw. wie unter a.

c.

5. d7—d5  
 6. Sb8—d7  
 7. Sg8—f6  
 8. Lf8—c5  
 9. 0—0  
 10. Sf6—e8  
 11. Dd1—e2 und Weiß hat einen Positionsvorteil, der den geopfertem Bauern mehr als aufwiegt.

d.

5. Sg8—h6. Mit diesem und dem nächsten Zuge glaubt das „Vilguersche Handbuch“ das Gambit zu widerlegen. Wir können uns dieser Ansicht nicht anschließen.

6. Sg1—f3  
 6. b7—b6. Um den Damenläufer nach a6 zu bringen. Auf 6. Lf8—b4+ würde Weiß Sb1—c3 nebst Dd1—c2 und 0—0—0 spielen, und, falls Schwarz kurz rochiert, einen Bauernsturm auf dem Königsflügel unternehmen.

7. Dd1—e2  
 7. Lf8—b4+  
 8. Sb1—c3  
 8. 0—0

9. 0—0—0 und Weiß setzt den Angriff chancenreich mit g2—g4 nebst h2—h4 fort.

## A.

3. Dd8—e7. Dies, sowie 3. d7—d5 (siehe B) scheint uns besser zu sein, als die sehr riskante Annahme des nordischen Gambits.

4. c3 n. d4

Ober: 4. Lf1—d3

5. e4—e5

6. c3 n. d4

7. f2—f4

4. d7—d5

5. Sb8—c6

6. Sc6 n. d4

7. f7—f6 und Schwarz

dürfte ohne Nachteil den Bauern behaupten.

4. De7 n. e4 +

5. Lf1—e2. Auch 5. Lc1—e3 kann geschehen.

5. d7—d5

5. De4 n. g2 6. Le2—f3, Dg2—g6 sieht gefährlich für Schwarz aus, aber auch für Weiß ist es sehr schwierig, den durch das Opfer von zwei Bauern erlangten Positionsvorteil genügend auszunutzen.

6. Sg1—f3 und Weiß hat einen Bauern weniger, ist aber in der Entwicklung voraus.

## B.

4. e4 n. d5

5. c3 n. d4

6. Sg1—f3

7. Lf1—e2! Schlecht wäre 7. Sb1—c3 wegen

Lg4 n. f3 8. Sc3 n. d5, Lf3 n. d1 9. Sd5 n. c7 +, Ke8—d7 10. Sc7 n. a8, Ld1—g4 und der Springer auf a8 geht verloren.

3. d7—d5

4. Dd8 n. d5

5. Sb8—c6

6. Lc8—g4

7. Sg8—f6

8. Sb1—c3

8. Dd5—a5

9. 0—0

9. 0—0—0

mit ungefähr gleichem Spiele.

## Partien zum Mittelgambit.

## Vierzigste Partie.

Berliner Meisterturnier 1881.

Weiß — Winawer.

1. e2 — e4
2. d2 — d4
3. Dd1 n. d4
4. Dd4 — e3

Schwarz — Riemann.

1. e7 — e5
2. e5 n. d4
3. Sb8 — c6
4. Lf8 — b4 +.

Eine nicht zu empfehlende Fortsetzung.

5. c2 — c3

5. Lb4 — a5

6. De3 — g3!

6. Dd8 — f6

7. Lc1 — f4

7. d7 — d6. Un-

vorteilhaft. Hier mußte Df6 — g6 geschehen, womit die Spiele sich ausgleichen würden.

8. Lf1 — b5

8. Lc8 — d7

9. Sb1 — d2. Weiß ist jetzt sehr günstig entwickelt.

9. h7 — h6, um

nach der langen Seite rochieren zu können, was jetzt wegen Lf4 — g5 nicht geschehen darf. Stärker war jedenfalls Sg8 — e7.

10. Sd2 — c4

10. La5 — b6

11. h2 — h4

11. Sg8 — e7

12. Sg1 — f3

12. Se7 — g6

13. Sc4 n. b6

13. a7 n. b6

14. Lf4 — e3

14. Sc6 — e5

15. Lb5 — e2

15. Ld7 — c6. Ein

Fehler. Schwarz mußte hier zunächst Se5 n. f3 + spielen.

16. Sf3 — d2

16. 0 — 0 — 0

17. h4 — h5

17. Sg6 — f8.

Falsch wäre Sg6 — e7 wegen 18. f2 — f4, Se5 — d7

19. Le3 — d4, Df6 — e6 20. f4 — f5.

18. a2 — a4

18. Df6 — e7

19. b2 — b4. Schlecht war Dg3 n. g7, worauf Sf8 — g6 und später Td8 — g8 die Dame gewann.

19. f7 — f6



20. b4 — b5  
 21. a4 — a5  
 22. Ta1n.a5

20. Lc6 — e8  
 21. b6n.a5  
 22. b7 — b6.

Schwarz hat keine genügende Verteidigung mehr.

23. Ta5 — a7  
 Le3n.b6 zu verhindern.

23. Se5 — d7, um

24. 0 — 0. Der kürzeste Weg zum Ziel.

24. Sf8 — e6

25. Tf1 — a1

25. Se6 — c5. Ein

Fehler, wie sich gleich zeigt.

26. Le2 — g4

26. Sc5 — e6, um

das durch Ta7 — a8 + mit nachfolgendem Ta1 — a7 + drohende Matt abzuwehren.

27. Sd2 — c4

27. De7 — f7



Weiß.

28. Dg3n.d6. Wohlmotiviertes Damenopfer.

28. f6 — f5. Auf

c7n.d6 setzt Weiß in zwei Zügen matt.

29. Ta7 — a8 +

29. Sd7 — b8

30. Sc4n.b6 + und Weiß setzt mit dem nächsten Zuge matt.

## Einundvierzigste Partie.

Wiener Meisterturnier 1882.

Weiß — Tschigorin.

1. e2 — e4
2. d2 — d4
3. Dd1 n. d4
4. Dd4 — e3

Schwarz — Mackenzie.

1. e7 — e5
2. e5 n. d4
3. Sb8 — c6
4. g7 — g6. Dies

ist eine von Steinitz eingeführte sehr gute Verteidigung. Der gewählte Zug tritt von vornherein dem Angriff, den die feindliche Dame auf g7 zu richten droht, entgegen und eröffnet dem Läufer f8 den Ausgang nach g7.

5. Lc1 — d2

5. Lf8 — g7

6. Sb1 — c3. Weiß beabsichtigt, so schnell als möglich nach der langen Seite zu rochieren.

7. f2 — f4

6. d7 — d6

8. 0 — 0 — 0

7. Sg8 — e7

9. Sg1 — f3

8. Lc8 — e6

10. Sc3 — d5

9. Dd8 — d7

11. Ld2 — c3

10. 0 — 0 — 0

12. De3 n. c3

11. Lg7 n. c3

drohte Eroberung der Dame durch Sd5 — f6.

13. Dc3 — a3

12. Sc6 — b8. Es

Dieser Abtausch ist für Schwarz schädlich. Besser war wohl Se7 — c6.

14. e4 n. d5

13. Le6 n. d5.

15. g2 — g3

14. Dd7 — f5

entscheidender Fehler, wie sich bald zeigt.

15. Sc7 n. d5. Ein

16. Sf3 — d4. Weiß benutzt den Positionsvorteil sehr geschickt.

16. Df5 — d7. Auch

andere Damenzüge haben keinen bessern Erfolg.

17. Sd4 — b5

17. c7 — c6

18. Sb5 n. a7 +

18. Kc8 — c7



Weiß.

19. T d 1 n. d 5. Treffliches Qualitätsopfer.

19. c 6 n. d 5

20. L f 1 — b 5

20. D d 7 — e 6. Auf

S b 8 — c 6 würde 21. S a 7 n. c 6, b 7 n. c 6 22. D a 3 — a 7 + baldiges Matt erzwingen.

21. D a 3 — c 3 +

21. K c 7 — b 6. Auf

S b 8 — c 6 gewinnt 22. S a 7 n. c 6.

22. T h 1 — e 1

22. K b 6 n. a 7.

Schwarz entschließt sich, die Dame preiszugeben, da ihm zwei Türme dafür bleiben; denn auf Damenzüge gewinnt

23. D c 3 — d 4 + und 24. T e 1 — e 7 +.

23. T e 1 n. e 6

23. f 7 n. e 6

24. D c 3 — e 3 +

24. K a 7 — a 8

25. D e 3 — a 3 +

25. S b 8 — a 6

26. L b 5 n. a 6

26. b 7 n. a 6

27. D a 3 n. a 6 +

27. K a 8 — b 8

28. D a 6 — b 6 +

28. K b 8 — c 8

29. b 2 — b 4

29. T h 8 — e 8

30. D b 6 — a 7 und gewinnt durch die zwei Freibauern.

bauern.

## Zweihundvierzigste Partie.

Weiß — Charouf.

Schwarz — B.

- |                   |  |
|-------------------|--|
| 1. e2 — e4        | 1. e7 — e5   |
| 2. d2 — d4        | 2. e5 n. d4  |
| 3. c2 — c3        | 3. d4 n. c3  |
| 4. Lf1 — c4       | 4. Sg8 — f6  |
| 5. Sg1 — f3.      | Auch dieser Zug ist gut. Siehe                                 |
| 6. Sb1 n. c3      | 5. Lf8 — c5  |
| 7. 0 — 0          | 6. d7 — d6   |
| 8. Sf3 — g5       | 7. 0 — 0   |
|                   | 8. h7 — h6. Dies   |
|                   | gibt dem genialen Gegner Gelegenheit zu einer eleganten Opfer- |
|                   | kombination. Der richtige Verteidigungszug war 8. Sb8 — c6.    |
| 9. Sg5 n. f7      | 9. Tf8 n. f7   |
| 10. c4 — e5       | 10. Sf6 — g4   |
| 11. e5 — e6       | 11. Dd8 — h4. Auch   |
| nach 11. Tf7 — e7 | 12. Dd1 n. g4 steht Schwarz schlecht.                          |
| 12. e6 n. f7 +    | 12. Kg8 — f8   |
| 13. Lc1 — f4      | 13. Sg4 n. f2  |
| 14. Dd1 — e2      | 14. Sf2 — g4 +   |
| 15. Kg1 — h1      | 15. Lc8 — d7   |
| 16. Ta1 — e1      | 16. Sb8 — c6   |



Es folgt jetzt ein glänzender, problemartiger Schluß.

- |                        |                  |
|------------------------|------------------|
| 17. D e 2 — e 8 +      | 17. T a 8 n. e 8 |
| 18. f 7 n. e 8 D +     | 18. L d 7 n. e 8 |
| 19. L f 4 n. d 6 matt. |                  |

### Die Wiener Partie.

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 1. e 2 — e 4 | 1. e 7 — e 5 |
|--------------|--------------|

2. S b 1 — c 3. Diese Eröffnung ist von den öster- reichischen Meistern Hampe und Steinitz zuerst in die Spielpraxis eingeführt worden. Mit dem Zuge 2. S b 1 — c 3 ist allerdings kein sofortiger Angriff verbunden, allein eine Figur entwickelt, und, namentlich wenn Schwarz nicht die geeignete Antwort trifft, in vielen Eröffnungskombinationen ein wichtiges Tempo gewonnen. Schwarz spielt am besten 2. S g 8 — f 6, jedoch auch 2. S b 8 — c 6 ist ein guter Zug. Etwas schwächer ist 2. L f 8 — c 5 und 2. L f 8 — b 4.

### Erstes Spiel.

- |                |   |
|----------------|---|
| 1. e 2 — e 4   | 1. e 7 — e 5  |
| 2. S b 1 — c 3 | 2. S b 8 — c 6  |
| 3. f 2 — f 4.  | Die aus 3. L f 1 — c 4 sich ergebenden Positionen werden zum Teil unter den nachfolgenden Spielen betrachtet. |

3. e 5 n. f 4.

Auf 3. L f 8 — c 5 antwortet Weiß am besten 4. S g 1 — f 3, denn nach 4. f 4 n. e 5, d 7 — d 6 5. e 5 n. d 6, D d 8 n. d 6 bekommt Schwarz ein starkes Angriffsspiel.

Im vorliegenden Fall ist es für Schwarz günstig, das Gambit anzunehmen, da der Damenspringer auf c 6 viele Angriffe des Weißen verhindert.

- |                     |                                     |
|---------------------|-------------------------------------|
| 4. S g 1 — f 3 (A.) | 4. g 7 — g 5. (Siehe Königsgambit.) |
|---------------------|-------------------------------------|

5. d 2 — d 4 (a.). Diese Spielart, das sogenannte Pierce-Gambit, dürfte die stärkste für Weiß sein. Nach

5. Lf1 — c4 ergeben sich Varianten, die wir später unter dem Philiborgambit betrachten.

5. g5 — g4!

Weniger gut ist Lf8 — g7, worauf Weiß durch 6. d4 — d5, Sc6 — e5 7. d5 — d6 in Vorteil gelangt. Auch auf 5. d7 — d6 ist 6. d4 — d5, Sc6 — e5 7. Lf1 — b5+, Lc8 — d7 8. Lb5 n. d7+, Se5 n. d7 9. Dd1 — d4 sehr stark.

6. Lf1 — c4



Weiß.

Weiß ist zu diesem Opfer gezwungen, denn auf Sf3 — e5 würde 6. Dd8 — h4+ mit vernichtendem Angriff die Folge sein.

7. 0—0

6. g4 n. f3

7. d7 — d5. Am

besten.

8. e4 n. d5

8. Lc8 — g4

9. Tf1 — e1+

9. Sg8 — e7

10. Sc3 — e4

10. Lf8 — g7. Um

das drohende Springer matt auf f6 zu decken; Weiß muß jetzt seinerseits den durch f3 — f2+ drohenden Damenverlust vermeiden.



- |                   |                     |
|-------------------|---------------------|
| 11. g 2 n. f 3    | 11. Sc 6 — a 5      |
| 12. Lc 4 — b 5 +  | 12. Lg 4 — d 7      |
| 13. Lb 5 n. d 7 + | 13. Dd 8 n. d 7 und |
- es ist sehr fraglich, ob der weiße Angriff die geopfert Figur aufwiegt.

## a.

5. h 2 — h 4. Diese dem Ugaiergambit (siehe dieses) analoge Fortsetzung wird Hampe — Ugaiergambit genannt.

6. Sf 3 — g 5

5. g 5 — g 4

6. h 7 — h 6

7. Sg 5 n. f 7. Dieses für das Ugaiergambit charakteristische Opfer verschafft dem Weißen einen heftigen Angriff.

7. Kg 8 n. f 7

8. d 2 — d 4. Auf 8. Lf 1 — c 4 + verteidigt sich Schwarz mit d 7 — d 5 nebst Kf 7 — g 7.

8. d 7 — d 5! Am

besten.

9. Lc 1 n. f 4! Dies ist stärker als 9. e 4 n. d 5, worauf sich Schwarz mit Sc 6 — e 7 — g 6 ausreichend verteidigt.

9. d 5 n. e 4

10. Lf 1 — c 4 +

10. Kf 7 — g 7

11. 0 — 0 und Schwarz befindet sich in einer recht gefährlichen Stellung.

## A.

4. d 2 — d 4. Diese originelle, für beide Teile höchst riskante und schwierig zu behandelnde Fortsetzung hat Steinitz erfunden. Die theoretischen Untersuchungen über dieselbe sind noch nicht abgeschlossen.

4. Dd 8 — h 4 +.

Der Nachteil für Weiß besteht in der ungünstigen Position, die sein König einzunehmen gezwungen wird.

5. Ke 1 — e 2

5. g 7 — g 5 (a).

Diesen Zug erklärt v. Bardeleben für den besten. Er gibt hierzu folgende Ausführung:

6. Sc3—d5  
7. Sg1—f3  
8. h2—h4

6. Ke8—d8  
7. Dh4—h5



Weiß.

8. Lf8—h6. Auf sofortiges g5—g4 würde Weiß 9. Sd5 n. f4, g4 n. f3 + 10. g2 n. f3 erwidern und für den geopfertem Springer zwei Bauern bei vorzüglicher Stellung haben.

9. Ke2—f2

9. g5—g4

10. Sf3—g1

10. g4—g3 +

11. Kf2—e1

11. Dh5 n. d1 +

12. Ke1 n. d1

12. Sc6 n. d4

13. Lc1 n. f4

13. Lh6 n. f4

14. Sd5 n. f4

14. d7—d6

15. c2—c3

15. Sd4—c6

16. Sg1—e2. Weiß gewinnt den Bauern zurück, aber sein e-Bauer ist schwach. Die Chancen dürften beiderseits etwa gleich sein.

a.

5. d7—d5.

Schwarz opfert im Interesse einer rascheren Entwicklung einen Bauern.

6. e4 n. d5

6. Lc8—g4+.

Auf 6. Dh4—e7+ 7. Ke2—f2, De7—h4+ braucht Weiß sich nicht mit remis zu begnügen, sondern kann mit 8. g2—g3 die Qualität opfern und einen guten Angriff bekommen. (Siehe Partie S. 253.)

7. Sg1—f3

7. 0—0—0. Ein

chancenreiches und sehr interessantes Springeropfer.

8. d5 n. c6



Weiß.

8. Lf8—c5

9. Dd1—e1! Diese vorzügliche, weitberechnete Fortsetzung hat H. Phermet in Magdeburg entdeckt.

9. Dh4—h5.

Schlecht ist:

10. g2 n. f3

9. Lg4 n. f3+

11. Sc3—e4

10. Td8—e8+

12. Ke2—d2

11. Dh4—h5

13. Lf1—h3!

12. f7—f6

14. De1—f1.

13. Sg8—h6

10. Lc1 n. f4

10. Td8—e8+

11. Ke2—d2

11. Te8 n. e1

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 12. Ta1n.e1 | 12. Lc5—e7   |
| 13. c6n.b7+ | 13. Kc8n.b7  |
| 14. Te1—e5  | 14. f7—f5    |
| 15. Te5—b5+ | 15. Kb7—c8   |
| 16. Lf1—c4  | 16. Le7—d6   |
| 17. Lc4—e6+ | 17. Kc8—d8   |
| 18. Lf4n.d6 | 18. Dh5—h6+. |
- Ober 18. c7n.d6 19. Sc3—d5, Dh5—h6+  
 20. Sf3—g5, Dg6n.g5+ 21. Kd2—c3 und  
 Weiß gewinnt.

- |            |              |
|------------|--------------|
| 19. Sf3—g5 | 19. Dh6n.g5+ |
| 20. Kd2—d3 | 20. c7n.d6   |
| 21. Sc3—d5 | 21. Lg4—e2+. |

Am besten.

- |                               |              |
|-------------------------------|--------------|
| 22. Kd3n.e2                   | 22. Dg5n.g2+ |
| 23. Ke2—d1                    | 23. Dg2n.h1+ |
| 24. Kd1—d2                    | 24. Dh1—g2+  |
| 25. Kd2—c3                    | 25. Dg2—f3+  |
| 26. Kc3—b4                    | 26. Df3n.d5  |
| 27. Tb5n.d5!                  | 27. g7—g6    |
| 28. Le6n.g8 und Weiß gewinnt. |              |

### Zweites Spiel.

- |           |                 |
|-----------|-----------------|
| 1. e2—e4  | 1. e7—e5        |
| 2. Sb1—c3 | 2. Lf8—c5. Dies |

ist nicht zu empfehlen.

3. Sg1—f3! Dies ist die beste Antwort. Beachtenswert sind aber auch die Fortsetzungen A und B.

3. d7—d6.

Auf 3. Sb8—c6? folgt 4. Sf3n.e5, Sc6n.e5  
 5. d2—d4. Weiß braucht 4. Lc5n.f2+ nicht zu fürchten, denn der Verlust der Rochade wird durch den erlangten Entwicklungsvorsprung reichlich aufgewogen.

- |  |           |
|--|-----------|
| 4. d2—d4   | 4. e5n.d4 |
| 5. Sf3n.d4 und Weiß ist etwas besser entwickelt. |           |

## A.

3. Lf1 — c4

3. Sb8 — c6.

Besser ist 3. Sg8 — f6, wodurch man mit Zugumstellung zu einer Position gelangt, die wir im nächsten Spiele untersuchen werden.

4. Dd1 — g4! Hierdurch kommt Weiß in Vorteil.

4. Dd8 — f6



Weiß.

5. Sc3 — d5!

5. Df6 n. f2 +

6. Ke1 — d1

6. Ke8 — f8. Auf

6. Ke8 — d8 gewinnt Weiß durch 7. Sg1 — h3, Df2 — d4 8. d2 — d3 (droht Damenverlust durch c2 — c3), d7 — d6 9. Dg4 n. g7.

7. Sg1 — h3

7. Df2 — d4

8. d2 — d3

8. d7 — d6

9. Dg4 — h4

9. Lc8 n. h3.

Wir folgen hier den Zügen einer Partie Mieses — Tschigorin aus dem Östener Turnier 1906.

10. Dh4 n. h3

10. Sc6 — a5.

Statt dessen müßte Dd4 — f2 geschehen, aber auch dann steht Weiß besser.

- |                              |               |
|------------------------------|---------------|
| 11. Th1 — f1                 | 11. Sa5 n. c4 |
| 12. Dh3 — d7!                | 12. f7 — f6   |
| 13. Sd5 n. f6                | 13. Sg8 n. f6 |
| 14. Tf1 n. f6 + und gewinnt. |               |

## B.

3. g2 — g3. Gleichfalls eine sehr gute Fortsetzung.

3. a7 — a6. Dies

ist notwendig, da Weiß auf sofortiges d7 — d6 durch Sc3 — a4 den wichtigen Läufer abtauscht.

4. Lf1 — g2

4. d7 — d6

5. Sg1 — e2

5. Lc8 — e6!

Weniger gut ist 5. Sb8 — c6, weil Weiß dann gelegentlich Sc3 — d5 spielen kann.

6. d2 — d4 mit gleichem Spiele. Siehe über diese Spielart Partie Nieses — Fritz, S. 250 und „Schachmeisterpartien“, zweiter Teil, S. 69.

## Drittes Spiel.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sb1 — c3

2. Sg8 — f6!

3. f2 — f4 (A. B.)

3. d7 — d5! Am

besten. Die Annahme des Gambits ist nicht ratsam; Weiß spielt auf 3. e5 n. f4 mit Vorteil e4 — e5.

4. d2 — d3 (a.) Nicht zu empfehlen ist 4. e4 n. d5, weil Schwarz dann mit e5 — e4 in eine für ihn günstige Variante des Falkbeergambits (siehe dieses) einlenken kann.

4. d5 — d4. Laster

spielte im Londoner Turnier 1899 hier 4. Sb8 — c6. (Siehe „Schachmeisterpartien“, zweiter Teil, S. 72.)

5. Sc3 — e2. Außer diesem Zuge käme noch Sc3 — b1 in Betracht; auf 5. f4 n. e5 kommt Schwarz durch 5. Sf6 — g4 in Vorteil.



- |              |                 |
|--------------|-----------------|
|              | 5. e5 n. f4     |
| 6. Lc1 n. f4 | 6. Lf8 — e7     |
| 7. Sg1 — f3  | 7. c7 — c5! und |
- das schwarze Spiel dürfte mit Rücksicht auf den starken vorgehobenen d-Bauern etwas den Vorzug verdienen.

## a.

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 4. f4 n. e5 | 4. Sf6 n. e4 |
|-------------|--------------|
5. Dd1 — f3. Von Paulsen in die Praxis eingeführt. Der Damenzug ruft interessante Verwicklungen hervor, erscheint uns aber ungesund, da er dem Springer g1 sein natürliches Ausgangsfeld versperret. Für die beste Entgegnung halten wir 5. Sg1 — f3 (siehe I.)

5. f7 — f5. Am besten.

6. Sg1 — e2. Hier kommt auch 6. d2 — d3, Se4 n. c3 7. b2 n. c3, d5 — d4 8. Df3 — g3 in Betracht, wobei Weiß im Interesse des Angriffs einen Bauern preisgibt. Nicht vorteilhaft dagegen sind folgende Fortsetzungen:

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 6. Sg1 — h3  | 6. Sb8 — c6   |
| 7. Lf1 — b5  | 7. Dd8 — h4 + |
| 8. Ke1 — f1  | 8. Lc8 — d7   |
| 9. Lb5 n. c6 | 9. Ld7 n. c6  |

und Schwarz hat das bessere Spiel.

- |                  |                           |
|------------------|---------------------------|
| Ober: 6. d2 — d4 | 6. Lf8 — b4               |
| 7. a2 — a3       | 7. Lb4 n. c3 +            |
| 8. b2 n. c3      | 8. c7 — c5                |
| 9. Lf1 — b5 +    | 9. Sb8 — c6               |
| 10. Sg1 — e2     | 10. Dd8 — a5              |
| 11. Lb5 n. c6 +  | 11. b7 n. c6              |
| 12. 0 — 0        | 12. 0 — 0 mit der Drohung |

Lc8 — a6.

- |            |                   |
|------------|-------------------|
|            | 6. Sb8 — c6. Dies |
| 7. d2 — d4 | 7. Sc6 — b4       |



Weiß. •

8. Ke1 — d1. Natürlich nicht 8. Sc3 n. e4? wegen 8. Sb4 n. c2 + nebst d5 n. e4.

8. c7 — c5. Auf jeden anderen Zug folgt a2 — a3, und der Springer wird mit Tempogewinn zurückgetrieben.

9. Se2 — f4. Jetzt, nachdem der schwarze c-Bauer bereits gezogen ist, würde a2 — a3 nicht mehr zu empfehlen sein.

9. g7 — g6. Dies ist notwendig wegen des drohenden Damenschachs auf h5.

In dieser Stellung dürften die Chancen etwas mehr auf seiten des Nachziehenden sein.

### I.

5. Sg1 — f3

5. Lc8 — g4.

Über 5. Lf8 — c5 siehe Partie Perlis — Salwe S. 262.

6. d2 — d3! Am besten. Auf 6. Lf1 — e2, Sb8 — c6 7. d2 — d3, Lg4 n. f3 8. Le2 n. f3 hat Schwarz Gelegenheit zu der äußerst chancenreichen Opferkombination: 8. Dd8 — h4 +, g2 — g3 9. Se4 n. g3.

6. Se4 n. c3

7. b2 n. c3

7. Sb8 — c6

8. d3 — d4

8. f7 — f6.

Die Chancen dürften in dieser Stellung etwa gleich sein.

## A. (Vergl. S. 245.)

3. g2 — g3 3. d7 — d5! Die beste Antwort.

4. e4 n. d5

4. Sf6 n. d5

5. Sg1 — e2

5. Lf8 — c5

6. Lf1 — g2

6. c7 — c6 mit gleichem Spiele.

## B. (Vergl. S. 245.)

3. Lf1 — c4

3. Lf8 — c5 (a. b.)

4. d2 — d3

4. Sb8 — c6.

Ober:

5. f2 — f4

4. d7 — d6

6. f4 — f6!

5. Sf6 — g4

6. h7 — h5

Auf 6. Sg4 — f2? kommt Weiß mit 7. Dd1 — h5 in entscheidenden Vorteil.

7. Sg1 — h3

7. Dd8 — h4 +

8. Ke1 — f1

8. Sbs — c6

9. Sc3 — d5, und wir möchten der weißen Stellung den

Vorzug geben.

5. f2 — f4

5. d7 — d6.

5. e5 n. f4 führt ebenfalls zum Ausgleich.

6. f4 — f5. Ein zweiseitiges Manöver.

6. Sc6 — d4! Der

beste Zug. Ungünstig ist 6. Sc6 — a5 (siehe Partie Nieses — Janowski S. 259).

7. Lc1 — g5

7. c7 — c6.

Schwarz scheint etwas besser zu stehen. Weiß hätte am besten 6. Sg1 — f3 gespielt. Falls dann 6. Lc8 — g4, so 7. h2 — h3, Lc8 n. f3 8. Dd1 n. f3, Sc6 — d4 9. Df3 — g3, und es ist sehr riskant für Schwarz, sich auf die nach Sd4 n. c2 + entstehenden Varianten einzulassen.

a.

3. L f 8 — b 4!

Hiermit erreicht Schwarz ein gleiches Spiel.

4. d 2 — d 3. Notwendig: auf S g 1 — e 2 würde S f 6 n. e 4 selbst d 7 — d 5 folgen.

4. S b 8 — c 6

5. S g 1 — e 2. Über 6. L c 1 — g 5 siehe Partie Nieses — Snoskoborowski S. 264.

5. d 7 — d 5. Auf

jeden andern Zug erlangt Weiß das bessere Spiel.

6. e 4 n. d 5

6. S f 6 n. d 5

7. 0 — 0

7. L c 8 — e 6 mit

gleichem Spiel.

b.

3. S f 6 n. e 4

4. D d 1 — h 5! Sowohl nach 4. L c 4 n. f 7 +, K e 8 n. f 7 5. S c 3 n. e 4, d 7 — d 5, als auch nach 4. S c 3 n. e 4, d 7 — d 5 würden wir eher der schwarzen Stellung den Vorzug geben.

5. S e 4 — d 6

6. L c 4 — b 3. Weiß kann hier mit 6. D h 5 n. e 5 +, D d 8 — e 7 den Bauern mit mindestens gleichem Spiel zurückgewinnen, der Textzug führt jedoch zu einer lebreichen und interessanten Variante.

6. S b 8 — c 6. Mit

6. L f 8 — e 7 nebst eventuell 0 — 0 kann Schwarz unter Zurückgabe des Bauern allen Gefahren aus dem Wege gehen.

7. S c 3 — b 5. Hiermit droht Weiß S b 5 n. d 6 + nebst D h 5 n. f 7 matt.



Weiß.

7. g7 — g6

8. Dh5 — f3. Die oben erwähnte Mattdrohung bleibt bestehen.

8. f7 — f5. Falls

8. Sd6 — f5, so 9. g2 — g4, Sf5 — h6 10. g4 — g5, Sh6 — f5 11. Df3 — d5 und Weiß gewinnt zum mindesten die Qualität.

9. Df3 — d5

9. Dd8 — e7!

10. Sb5 n. c7 +

10. Ke8 — d8

11. Sc7 n. a8

11. b7 — b6

12. Dd5 — f3

12. Sc6 — d4

13. Df3 — h3 und Weiß behauptet zwar den Besitz der Qualität, hat aber ein sehr gedrücktes Spiel.

## Partien zur Wiener Partie.

## Dreiundvierzigste Partie.

Breslauer Meißerturnier 1889.

Weiß — Mieses.

Schwarz — Friß.

1. e2 — e3

1. e7 — e5

2. Sb1 — c3

2. Sb8 — c6

3. g2 — g3. L. Paulsen bevorzugte diese Fortsetzung und hat sie mehrfach gegen Anderssen und andere Meister erfolgreich gespielt. 3. L f 8 — c 5

4. L f 1 — g 2 4. a 7 — a 6. Dieser Zug soll dem Käufer c 5 Gelegenheit zum Rückzug nach a 7 gewähren, im Fall er durch S c 3 — a 4 angegriffen wird.

5. S g 1 — e 2

5. d 7 — d 6

6. d 2 — d 3

6. S g 8 — e 7

7. S c 3 — d 5

7. S e 7 n. d 5

8. e 4 n. d 5

8. S c 6 — e 7

9. d 3 — d 4. Um den Damenbauern zu entdoppeln.

9. e 5 n. d 4

10. S e 2 n. d 4

10. S e 7 — f 5

11. S d 4 — e 2

11. D d 8 — f 6.

Schwarz beabsichtigt nach der Damenseite zu rochieren. Einfacher und zweckmäßiger war wohl 0 — 0.

12. 0 — 0

12. L c 8 — d 7

13. S e 2 — c 3

13. 0 — 0 — 0

14. L c 1 — d 2

14. T d 8 — e 8.

Steinitz bemerkt hier, daß besser T h 8 — e 8 geschehen wäre, weil der Damenturm später auf seinem Felde gute Dienste geleistet hätte.

15. S c 3 — e 4

15. D f 6 — g 6.

Schwarz will den Bauer b 2 nicht schlagen, weil hierdurch den feindlichen Türmen die b-Reihe geöffnet würde. Mindestens ebenso gefährlich ist jedoch der drohende Zug b 2 — b 4.

16. S e 4 n. c 5

16. d 6 n. c 5

17. b 2 — b 4

17. L d 7 — b 5.

Schwarz gibt hierdurch dem Gegner Gelegenheit zur Einleitung des heftigsten Angriffs. Eine bessere Verteidigung gewährte c 5 — c 4.

18. b 4 n. c 5. Ein wohlbegründetes Opfer der Qualität.

18. L b 5 n. f 1

19. D d 1 n. f 1

19. S f 5 — d 4

20. c 5 — c 6. Die stärkste Fortsetzung.



20. b7 — b5. Hier hätte Sd4 — e2 + keinen Erfolg, da der Springer sehr bald durch Lg2 — f3 vertrieben werden würde.

21. a2 — a4

21. Dg6 n. c2

22. Ld2 — e3

22. Sd4 — b3

23. Ta1 — d1

23. Dc2 — c4

24. Df1 — e1

24. Dc4 n. a4

25. d5 — d6. Man sieht jetzt, daß es für Schwarz sehr vorteilhaft wäre, wenn der Turm d8 mit dem vierzehnten Zuge seinen Platz nicht verlassen hätte.

25. c7 n. d6

26. Td1 n. d6

26. Te8 — d8.

Steinitz hebt hervor, daß Te8 — e7 eine viel bessere Verteidigung gewährte.

27. Lg2 — h3 +

27. Kc8 — c7



28. Le3 — f4. Entscheidend.

28. Td8 n. d6.

Schwarz hat keinen besseren Zug, die Partie ist unhaltbar.

29. De1 — e7 +

29. Kc7 — b6. Am

besten.

30. L f 4 n. d 6. Auf D e 7 n. d 6 konnte D a 4 — a 1 + und demnächst D a 1 — f 6 folgen, während jetzt Matt durch D e 7 — c 7 droht.

30. D a 4 — a 1 +

31. L h 3 — f 1  
besten. Auf K b 6 — a 5 gewann z. B. c 6 — c 7 mit nachfolgendem D e 7 — d 8.

31. K b 6 n. c 6. Am

32. L d 6 — e 5

32. D a 1 — c 1

33. D e 7 — c 7 +. Jetzt beginnt eine wilde Jagd.

33. K c 6 — d 5

34. D c 7 — d 6 +

34. K d 5 — e 4

55. f 2 — f 3 +. Dies entscheidet am schnellsten.

35. K e 4 — f 5. Auf

K e 4 n. f 3 folgte 36. D d 6 — d 5 +, K f 3 — g 4 37. h 2 — h 3 +, beliebig und 38. L e 5 — f 4 + eroberte die Dame.

36. g 3 — g 4 +

36. K f 5 — g 5

37. L e 5 — f 4 +

37. D c 1 n. f 4

38. h 2 — h 4 +

38. K g 5 n. h 4

39. D d 6 n. f 4

39. T h 8 — c 8.

Weiß kündigt jetzt Matt in fünf Zügen an.

### Vierundvierzigste Partie.

Londoner Meisterturnier 1883.

Steinitz gambit.

Weiß — Steinitz.

Schwarz — Englisch.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. S b 1 — c 3

2. S b 8 — c 6

3. f 2 — f 4

3. e 5 n. f 4

4. d 2 — d 4

4. D d 8 — h 4 +

5. K e 1 — e 2

5. d 7 — d 5. Diese

Verteidigung hielt Zuckertort für die beste.

6. e 4 n. d 5

6. D h 4 — e 7 +.

Zuerst von Macdonnell angewandt.

7. K e 2 — f 2. In einer Partie gegen Madenzie spielte Steinitz hier K e 2 — f 3.

7. D e 7 — h 4 +

8. g 2 — g 3. Wenn der König nach e 2 zurückkehrt, so folgt wiederum D h 4 — e 7 + und Schwarz kann die Partie durch ewiges Schach remis halten, wenn Weiß nicht den vorliegenden Zug macht.

8. f 4 n. g 3 +

9. K f 2 — g 2. Es ist gewiß bewundernswert, daß Steinitz dies höchst geistvolle, jedoch sehr gefährliche Experiment bei einer so ernstern Gelegenheit macht.



Weiß.

9. L f 8 — d 6. Ein ebenso origineller als energischer Angriffszug, den Englisch hier erfunden hat.

10. d 5 n. c 6. Besser ist 10. D d 1 — e 1 +, S c 6 — e 7 11. h 2 n. g 3, D h 4 n. d 4 12. S g 1 — f 3, was Steinitz bei einer anderen Gelegenheit spielte.

10. g 3 n. h 2. Durch diesen Zug gewinnt Schwarz die augenblicklich verlorene Figur wieder zurück, denn auf S g 1 — e 2 gewinnt Schwarz durch 11. S g 8 — f 6.

11. D d 1 — f 3

11. h 2 n. g 1 D +

12. Kg2 n. g1	12. Dh4 n. d4 +
13. Lc1 — e3	13. Dd4 — f6
14. Df3 — e2	14. Sg8 — e7
15. Lf1 — g2	15. b7 n. c6
16. Sc3 — e4	16. Df6 — g6. Sehr
gefährlich war Df6 n. b2.	
17. c2 — c4	17. Lc8 — g4
18. De2 — f2	18. 0 — 0
19. Ta1 — e1	19. Se7 — f5
20. Se4 n. d6	20. Sf5 n. e3
21. Te1 n. e3	21. Dg6 n. d6
22. Df2 — h4	22. h7 — h5
23. Te3 — g3	23. Tf8 — e8
24. Tg3 n. g4	24. Dd6 — d1 +
25. Kg1 — h2	25. Dd1 n. g4.
Schwarz muß jetzt gewinnen.	
26. Dh4 n. g4	26. h5 n. g4
27. Kh2 — g3	27. Ta8 — d8
28. Lg2 n. c6	28. Te8 — e2
29. b2 — b4	29. Te2 n. a2
30. Th1 — e1	30. Td8 — d3 +
31. Kg3 — h4	31. g7 — g6
32. Te1 — e7	32. g4 — g3
33. Te7 — e1	33. Td3 — d4 +
34. Kh4 n. g3	34. Td4 n. c4 und
gewinnt. Trauriges Ende eines verwegenen Abenteurers!	

## Fünfundvierzigste Partie.

Weiß — Delmar.

Schwarz — Lopyd.

1. e2 — e4	1. e7 — e5
2. Sb1 — c3	2. Sb8 — c6
3. f2 — f4	3. e5 n. f4
4. d2 — d4	4. Dd8 — h4 +
5. Ke1 — e2	5. d7 — d6. Eine

weniger gute Verteidigung.

- |             |                                     |
|-------------|-------------------------------------|
| 6. Sg1—f3   | 6. Lc8—g4                           |
| 7. Lc1n.f4  | 7. Lg4n.f3+                         |
| 8. Ke2n.f3. | Hier kann besser wie folgt gespielt |

werden:

- |              |                                    |
|--------------|------------------------------------|
| 8. g2n.f3    | 8. Dh4n.f4                         |
| 9. Sc3—d5    | 9. Df4—h4                          |
| 10. Sd5n.c7+ | 10. Ke8—d8                         |
| 11. Sc7n.a8. | Die Spiele stehen ungefähr gleich. |

- |            |             |
|------------|-------------|
| 9. g2—g3   | 8. g7—g5    |
| 10. g3—g4  | 9. Dh4—h5+  |
| 11. Lf4—e3 | 10. Dh5—g6  |
| 12. Lf1—b5 | 11. h7—h5   |
| 13. Lb5—d3 | 12. a7—a6   |
| 14. Kf3—g2 | 13. h5n.g4+ |
| 15. Sc3—d5 | 14. Dg6—h5  |
| 16. Ld3—e2 | 15. 0—0—0   |
| 17. Kg2—g1 | 16. Dh5—h3+ |
| 18. Dd1—f1 | 17. Sg8—h6  |
|            | 18. Th8—g8. |

Schwarz hätte hier besser die Damen getauscht.

19. Le2n.a6. Korrektes Figurenopfer.

jetzt war Dh3n.f1+ vorzuziehen.

- |              |                 |
|--------------|-----------------|
| 19. b7n.a6.  | Auch            |
| 20. Df1n.a6+ | 20. Kc8—d7      |
| 21. Da6—b7   | 21. Lf8—g7      |
| 22. Db7n.c7+ | 22. Kd7—e6      |
| 23. Dc7n.c6  | 23. Td8—c8      |
| 24. Dc6—b7   | 24. Tg8—e8      |
| 25. Db7—b3   | 25. Ke6—d7      |
| 26. Db3—a4+  | 26. Tc8—c6      |
| 27. Da4—a7+  | 27. Kd7—c8. Auf |

Kd7—e6 gewinnt 28. Le3n.g5, drohend Sd5—f4+.

- |                          |            |
|--------------------------|------------|
| 28. Da7—a8+              | 28. Kc8—d7 |
| 29. Da8—b7+              | 29. Kd7—e6 |
| 30. Db7n.c6 und gewinnt. |            |

## Sechshundvierzigste Partie.

Breslauer Turner 1889.

Dreispringerspiel.

Weiß — Tarrašč.

Schwarz — Gunsberg.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sb1 — c3

2. Sb8 — c6

3. Sg1 — f3. Diese Variante bildet das sogenannte

3. g7 — g6

Dreispringerspiel.

4. Lf1 — c4. Scheint stärker als das sofortige

4. Lf8 — g7

d2 — d4 zu sein.

5. a2 — a3. Um auf Sc6 — a5 den Läufer nach

5. d7 — d6

a2 zurückzuziehen.

6. d2 — d3

6. Lc8 — e6.

Steinitz empfiehlt hier h7 — h6.

7. Lc4 n. e6

7. f7 n. e6

8. Lc1 — g5

8. Sg8 — e7

9. Sc3 — e2

9. 0 — 0

10. Dd1 — d2

10. Dd8 — e8

11. Lg5 — h6

11. Sc6 — d8

12. Lh6 n. g7

12. Kg8 n. g7

13. Se2 — g3

13. c7 — c5. Um

d3 — d4 zu verhindern. Der Zug schwächt jedoch die Stellung der Bauern des Damensflügels.

14. Dd2 — e3

14. Ta8 — c8

15. Sf3 — d2

15. Se7 — g8

16. Sd2 — c4

16. Sd8 — f7

17. a3 — a4

17. Sg8 — f6

18. 0 — 0

18. g6 — g5. Hier-

durch soll f2 — f4 verhütet werden.

19. De3 — e2

19. Tc8 — d8

20. Tf1 — e1

20. Sf7 — h8. Der

Springer soll über g6 nach f4 gehen.

21. De2 — d2

21. De8 — g6

22. b2 — b4

22. b7 — b6



23. b4 — b5 23. Sh8 — f7

24. a4 — a5 24. Sf6 — d7

25. a5 n. b6 25. a7 n. b6

26. Ta1 — a7. Weiß hat sehr geschickt seine bessere Stellung auf dem Damenflügel ausgebeutet. Es droht jetzt Verlust des b-Bauern durch Ta7 — b7.

26. h7 — h5

27. Ta7 — b7 27. g5 — g4

28. Sg3 — f1 28. Kg7 — h8. Um

besten geschah hier Kg7 — h7.

29. Dd2 — e3 29. h5 — h4

30. Kg1 — h1. Gunsberg hat mit seinen letzten Zügen einen bestigen Angriff gegen den feindlichen Königsflügel eingeleitet, den Tarrasch jedoch mit großer Umsicht abwehrt und ganz in die Grenzen der Berechnung bannt.

30. d6 — d5

31. Sc4 n. b6 31. d5 — d4

32. De3 — e2 32. Sd7 n. b6

33. Tb7 n. b6 33. Td8 — b8

34. Tb6 n. b8 34. Tf8 n. b8

35. Te1 — b1 35. Sf7 — d6



Weiß.

36. b5 — b6  
 37. f2 — f3. Noch stärker war b6 — b7, Sc8 — d6  
 38. Tb1 — b6. Am besten.  
 38. De2 n. f3  
 38. Kh8 — g7. Es handelt sich hier um Eroberung von Bauern, nach vollzogenem Figurenabtausch.  
 39. Sf1 — d2  
 39. Tb8 n. b6, weil sonst Sd2 — c4 folgt.  
 40. Tb1 — f1  
 40. Sc8 — d6  
 41. Sd2 — c4. Eine artige Schlußkombination. Schwarz gab jetzt die Partie auf; denn auf Sd6 n. c4 entscheidet 42. Df3 — f8+.

## Siebenundvierzigste Partie.

Pariser Turnier 1900.

Weiß — Mieses.

1. e2 — e4
2. Sb1 — c3
3. Lf1 — c4
4. d2 — d3
5. f2 — f4
6. f4 — f5

Schwarz — Janowski.

1. e7 — c5
2. Sg8 — f6
3. Lf8 — c5
4. d7 — d6
5. Sb8 — c6
6. Sc6 — a5. Ein

versehlttes Manöver, wie der charakteristische Verlauf dieser Partie zeigt. Der richtige Zug ist 6. Sc6 — d4. (Siehe S. 248.)

7. Dd1 — f3. Dieser Zug ist, wie sich später zeigt, von großer Wichtigkeit. Er verhindert einerseits bis auf weiteres d6 — d5, andererseits unterstützt er das beabsichtigte Vorrücken der g- und h-Bauern.

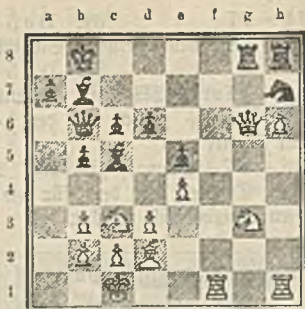
8. g2 — g4

7. c7 — c6

8. h7 — h6.

Schlecht wäre 8. h7 — h5 wegen 9. g4 — g5, Sf6 — g4 10. Sg1 — h3 und der Springer g4 ist abgeschnitten und droht, gelegentlich durch h2 — h3 erobert zu werden.





Weiß.

24. Dg6 — g7! Das Damenopfer ist völlig korrekt.

24. Lb7 — c8. Falls

24. Tg8 n. g7, so 25. h6 n. g7, Th8 — g8 26. Th1 n. h7, Db6 — d8 27. Sg3 — f5 und Weiß gewinnt.

25. Sg3 — f5

25. Lc8 n. f5

26. Tf1 n. f5

26. Lc5 — b4. Auch

jetzt ist, wie leicht ersichtlich, die Dame nicht zu nehmen.

27. Kc1 — b1. Dies geschieht mit Rücksicht auf ein gelegentlich drohendes Damenschach auf g1.

27. Lb4 n. c3

28. b2 n. c3! Dies ist besser, als mit dem Läufer zu schlagen, weil derselbe auf der Linie d2 — h6 wichtig ist.

28. Sh7 — f8

29. Th1 — f1! Die weiße Dame bleibt sechs Züge lang „en prise“.

29. Sf8 — g6

30. Dg7 — d7

30. Tg8 — d8

31. Dd7 — e6

31. Sg6 — f4.

Schwarz hat nichts besseres.

32. Ld2 n. f4

32. e5 n. f4

33. Tf5 n. f4

33. Db6 — c5



e4, Lc5—c7 15. Sc4—f6+, Le7n.f6 16. e5n.f6, g7—g6 17. Lc1—a3 und die schwarze Stellung wird unhaltbar.

14. c3—c4! Wiederum ein sehr starker Zug.

15. Le2—f3

16. Lf3—e4

17. Sg5—h7

14. Dd8—d7

15. Sc6—d8

16. h7—h6

17. Kg8—h8

a . b c d e f g h



Weiß.

18. Lc1n.h6! 18. f7—f5. Den Läufer darf Schwarz wegen Sh7—f6, Matt und Damenverlust drohend, nicht nehmen.

19. e5n.f6

20. f6—f7! Ein interessanter Schluß.

21. Sh7n.f8

22. Tf1—f6

23. Tf6n.d6

24. Dg3—f4

25. Tal—f1. Schwarz gibt auf.

19. g7n.h6

20. Le6n.f7

21. Te8n.f8

22. Dd7—d6

23. c7n.d6

24. Kh8—g7



## Neunundvierzigste Partie.

Bespielt im internationalen Turnier zu Ostende 1907.

Weiß — Nieses.

Schwarz — Snoskoborowski.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. Sb1 — c3

2. Sg8 — f6

3. Lf1 — c4

3. Sb8 — c6

4. d2 — d3

4. Lf8 — b4

5. Lc1 — g5

5. d7 — d6. Sper

muß Lb4 n. c3 + geschehen.

6. Sg1 — e2! Um auf Lb4 n. c3 mit dem Springer wieder zu nehmen.

7. 0 — 0

6. Lc8 — e6

7. h7 — h6

8. Lg5 n. f6

8. Dd8 n. f6

9. Sc3 — d5

9. Le6 n. d5

10. Lc4 n. d5

10. Lb4 — c5

11. Ld5 n. c6 +

11. b7 n. c6

12. Kg1 — h1!

12. d6 — d5

13. f2 — f4. Weiß hat bereits das überlegene Spiel erlangt. Das Öffnen der f-Linie ist von entscheidender Wichtigkeit.

13. e5 n. f4

14. Tf1 n. f4

14. Df6 — e7.

Das Schlagen auf b2 würde nur die Angriffszwecke des Gegners fördern.

15. d3 — d4

15. Lc5 — b6

16. Se2 — g3

16. 0 — 0 — 0

17. e4 — e5

17. c6 — c5. Dieser

Vorstoß hat keinen Zweck, aber Weiß wird, was Schwarz auch tun möge, einen Sturm auf die feindliche Königsstellung unternehmen.

18. c2 — c3

18. c5 n. d4

19. c3 n. d4

19. Kc8 — b8

20. a2 — a4

20. a7 — a5



Weiß.

21. b2 — b4! 21. De7 n. b4. Falls  
a5 n. b4, so 22. a4 — a5, Lb6 — a7 23. De1 — a4 usw.

22. Ta1 — b1

22. Db4 — e7

23. De1 — f1!

23. Kb8 — a6.

Wenn Schwarz den f-Bauern deckt, so folgt Dd1 — a6!.

24. Tb1 n. b6!!

24. Ka7 n. b6

25. Df1 — b5 +

25. Kb6 — a7

26. Db5 n. a5 +

26. Ka7 — b7

27. Tf4 — f1

27. Td8 — b8

28. Sg3 — f5

28. De7 — e6.

Nach d7 darf die Dame nicht gehen, wegen Tf1 — b1 + nebst Da5 — a6 +. Auf 28. De7 — a3 würde Weiß mit 29. Da5 n. d5 +, Kb7 — a7 (falls 29. Ka7 — c8, so 30. Sf5 — d6 +, c7 n. d6 31. Dd5 — c6 +, Kc8 — d8 32. e5 n. d6, Tb8 — c8 33. Dc6 — b6 +, Kd8 — e8 34. d6 — d7 + usw.) 30. Dd5 — a5 +, Ka7 — b7 31. Sf5 — d6 +, c7 n. d6 32. Tf1 — b1 +. Kb7 — c6 33. d4 — d5 + gewinnen.

29. Sf5 — d6 +

29. c7 n. d6

30. Tf1 — b1 +. Schwarz gibt auf, denn auf Kb7 — c8 folgt Da5 — a6 + nebst Da6 — a7 +.

### Das Königsgambit.

Der Name dieser wichtigen Eröffnung stammt aus dem Italienischen, in welcher Sprache dare il gambetto „ein Bein stellen“ heißt. Sie ist uralt und wird schon im Werke des Huy Popez 1561 erwähnt.

Sie besteht aus den Zügen:

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. f2 — f4. Mit dem zweiten Zuge hat der Anziehende das Gambit angeboten. Der Nachziehende kann es entweder mit

2. e5 n. f4 annehmen,

oder es ablehnen, indem er andere Züge macht. Das angenommene Königsgambit führt bald zu merkwürdigen und lehrreichen Verwicklungen.

Nachdem 2. e5 n. f4 geschehen, muß Weiß zuvörderst die Gefahr des ihm auf h4 drohenden Schwachs abwehren, was am besten mit 3. Sg1 — f3 oder 3. Lf1 — c4 geschieht. In letzterem Falle ist das Schwach unschädlich. (Weniger gut ist 3. h2 — h4.) Die Absicht des Anziehenden besteht darin, später durch d2 — d4 das Zentrum einzunehmen und mit schleuniger Entwicklung der Figuren heftige Angriffe auf den schwachen Punkt f7 zu richten. Will der Verteidiger den gewonnenen Bauern f4, den man den Gambitbauern zu nennen pflegt, behaupten, so ist er genötigt, frühzeitig g7 — g5 zur Deckung desselben zu ziehen und hierdurch seinem Königssflügel einige Blöße zu geben.

Die wichtigsten Spielarten des angenommenen Königsgambits sind das Königsspringergambit und das Königsläufergambit.

### Das Königsspringergambit.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. f2 — f4

2. e5 n. f4

3. Sg1 — f3. Mit diesem Zuge hat Weiß eine wichtige Figur entwickelt, welche gleichzeitig das Schach der Dame auf h4 verhindert. Die beste Antwort des Verteidigers ist, wie die theoretischen Untersuchungen ergeben haben:

3. g7 — g5, womit der Bauer f4 sofort gedeckt wird, und das Spiel des Schwarzen etwas im Vorteil zu bleiben scheint. Allerdings ist eine sehr genaue Kenntnis der meist außerordentlich schwierigen Verteidigungsweisen hierzu notwendig.

Einige andere Verteidigungen, die als unregelmäßige bezeichnet werden, führen nur zu gleichem Spiele, haben aber — und das ist in der Praxis ja auch von Wert — den Vorzug, weniger kompliziert zu sein.

Vom theoretischen Standpunkte aus ist es daher, nach Ansicht der meisten Autoritäten, nicht ratsam, das Königsgambit anzubieten.

Nachstehend wollen wir einige der unregelmäßigen Verteidigungen betrachten, von denen wir eine zuletzt als besonderes Spiel erörtern werden.

## A.

- |  |              |
|--|--------------|
|  | 3. d7 — d5   |
| 4. e4 n. d5  | 4. Sg8 — f6! |
| 5. d2 — d4. Auf 5. c2 — c4 spielt Schwarz mit Vorteil c7 — c6. |              |
|  | 5. Sf6 n. d5 |
| 6. Lf1 — c4 mit etwa gleichem Spiel.                           |              |

## B.

- |   |  |
|---|--|
|   | 3. d7 — d6   |
| 4. Lf1 — c4. Am besten. Auf 4. d2 — d4 antwortet Schwarz g7 — g5. |  |
|   | 4. g7 — g5. Wenn Schwarz den Bauern nicht verteidigt, so gewinnt ihn Weiß mit überlegener Stellung zurück. |

5. h2—h4

5. g5—g4

6. Sf3—g5

6. Sg8—h6

7. d2—d4

7. f7—f6

8. Lc1n.f4. Weiß gibt absichtlich den Springer preis.

9. Lf4n.g5

8. f6n.g5

9. Dd8—d7

10. 0—0

10. e7—c6

11. Dd1—d2

11. d6—d5

12. e4n.d5

12. c6n.d5

13. Sb1—c3

13. Sb8—c6. Am

besten. Der Käufer c4 kann wegen 14. Ta1—e1+ nicht geschlagen werden.

14. Ta1—e1+

14. Lf8—e7



Wenn Sc6—e7, so gewinnt 15. Lc4—b5.

15. Sc3n.d5

15. Sh6—g8

16. Lg5n.e7

16. Sc6n.e7

17. Lc4—b5

17. Dd7n.b5

18. Sd5—c7+ und gewinnt.

## C.

3. f7 — f5. Diese

Fortsetzung ist weniger empfehlenswert.

4. e4 — e5! Dies ist besser als e4 n. f5. Siehe „Schachmeisterpartien“, dritter Teil, S. 89.

4. g7 — g5

5. Lf1 — c4

5. g5 — g4

6. 0 — 0, und, wenn Schwarz das Figurenopfer annimmt, so bekommt Weiß einen sehr heftigen Angriff.

## Das Gambit des Cunningham.

Diese Eröffnung, nach ihrem Erfinder, dem schottischen Rechtsgelehrten A. Cunningham (geb. 1650, gest. 1730) benannt, besteht aus den Zügen:

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. f2 — f4

2. e5 n. f4

3. Sg1 — f3

3. Lf8 — e7.

Sie bildet eine der interessantesten unter den unregelmäßigen Verteidigungen des Königspringergambits, ist aber nicht völlig korrekt.

## Erstes Spiel.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. f2 — f4

2. e5 n. f4

3. Sg1 — f3

3. Lf8 — e7

4. Lf1 — c4. Am besten.

4. Le7 — h4 +

5. Ke1 — f1. Die beste Antwort. Aber 5. g2 — g3 siehe zweites Spiel.

5. d7 — d5

6. Lc4 n. d5

6. Sg8 — f6

7. Sb1 — c3. Auf Sf3 n. h4 spielt Schwarz vorteilhaft Sf6 n. d5.

7. Sf6 n. d5

8. Sc3 n. d5

8. f7 — f5

9. d2 — d3 (a. b.)

9. f5 n. e4

10. d3 n. e4

10. 0 — 0.

Schwarz steht gut.



a.

9. Sf3 n. h4  
 10. Sd5 n. c7 +  
 11. Sc7 n. a8  
 12. Dd1 — e1  
 13. De1 — f2

9. Dd8 n. h4  
 10. Ke8 — d8  
 11. f5 n. e4  
 12. Dh4 — e7  
 13. Sb8 — c6. Um

Df2 n. a7 zu verhindern.



Weiß.

In dieser Stellung hat Schwarz einen Turm weniger, jedoch vorzüglichen Angriff. Auch kann der Springer a8 auf die Dauer nicht entringen. Weiß wird daher das Spiel kaum halten können. — Die angegebene Spielart rührt von dem englischen Meister Bird her.

b.

9. Sd5 n. f4  
 10. Sf3 n. h4  
 11. g2 — g3  
 12. Kf1 — g2

9. f5 n. e4  
 10. Dd8 n. h4  
 11. Dh4 — f6  
 12. 0 — 0.

Die Spiele stehen gleich.

## Zweites Spiel.

- |             |               |
|-------------|---------------|
| 1. e2 — e4  | 1. e7 — e5    |
| 2. f2 — f4  | 2. e5 n. f4   |
| 3. Sg1 — f3 | 3. Lf8 — e7   |
| 4. Lf1 — c4 | 4. Le7 — h4 + |
| 5. g2 — g3. |               |

Diese Fortsetzung ist nicht so gut wie Ke1 — f1. Man hat sie jedoch von jeher hoch geschätzt, weil in ihr die Tendenz des Königsgambits, Bauern auf dem Königsflügel im Interesse des Angriffs zu opfern, mit größtem Nachdruck ausgeprägt ist.

6. 0 — 0. Damit gibt Weiß den zweiten Bauer preis.

7. Kg1 — h1 Der König schlägt den Bauer nicht, sondern stellt sich hinter ihn, sich seiner als Schutzwehr bedienend, ein Kunstgriff, den man, weil oft anwendbar, wohl beachten möge.

a b c d e f g h



Weiß.

Um diese Angriffsstellung zu erlangen, hat Weiß drei Bauern preisgegeben.

7. d7 — d5. Dies ist die allein richtige Verteidigungsart für Schwarz. Über 7. Lh4 — f6 siehe die nachstehende Partie.

8. Lc4 n. d5. Auf e4 n. d5 spielt Schwarz vorteilhaft Lh4 — f6.

8. Sg8 — f6

- |                          |               |
|--------------------------|---------------|
| 9. Ld5 n. f7 +.          | 9. Ko8 n. f7  |
| 10. Sf3 n. h4            | 10. Th8 — f8  |
| 11. d2 — d4 oder d2 — d3 | 11. Kf7 — g8. |

Schwarz hat ein gutes Spiel.

### Fünzigste Partie.

Cunningham-Gambit.

Weiß — von der Lasa.

Schwarz — v. Zänisch.

- |              |                      |
|--------------|----------------------|
| 1. e2 — e4   | 1. e7 — e5           |
| 2. f2 — f4   | 2. e5 n. f4          |
| 3. Sg1 — f3  | 3. Lf8 — e7          |
| 4. Lf1 — c4  | 4. Le7 — h4 +        |
| 5. g2 — g3   | 5. f4 n. g3          |
| 6. 0 — 0     | 6. g3 n. h2 +        |
| 7. Kg1 — h1  | 7. Lh4 — f6          |
| 8. Sf3 — e5. | 8. Lf6 n. e5. Besser |
- e4 — e5.  
ist d7 — d5.
- |               |                         |
|---------------|-------------------------|
| 9. Dd1 — h5   | 9. Dd8 — e7. Am besten. |
| 10. Tf1 n. f7 | 10. De7 — c5            |

a b c d e f g h



11. T f 7 — f 8 +. Am besten.

11. K e 8 — e 7

12. d 2 — d 4. Hierdurch wird nicht nur das Matt durch D c 5 — g 1 verhindert, sondern auch dem L c 1 Ausgang verschafft.

12. D c 5 n. c 4. Unrichtig. Hier mußte D c 5 n. d 4 geschehen.

13. D h 5 — e 8 +

13. K e 7 — d 6

14. D e 8 n. e 5 +

14. K d 6 — c 6

15. S b 1 — a 3

15. d 7 — d 6

16. d 4 — d 5 +

16. K c 6 — c 5

17. L c 1 — e 3 +

17. K c 5 — b 4

18. c 2 — c 3 +

18. K b 4 — a 4

19. b 2 — b 3 +

19. K a 4 n. a 3. Auf

K a 4 — a 5 gewinnt S a 3 n. c 4 +.

20. L e 3 — c 1 setzt matt.

### Das Gambit des Allgaier.

Nach den Zügen

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. f 2 — f 4

2. e 5 n. f 4

3. S g 1 — f 3

3. g 7 — g 5

kann Weiß das Spiel auf zwei verschiedene Arten fortsetzen, indem er entweder 4. h 2 — h 4 oder 4. L f 1 — c 4 spielt. In ersterem Falle richtet er einen sofortigen Angriff auf den Bauern g 5, der zur Deckung des Gambitbauern vorgerückt ist. Wir wollen diese Spielart zuerst betrachten.

4. h 2 — h 4

4. g 5 — g 4. Am

besten.

Schlecht ist:

4. f 7 — f 6, wie in vielen

Spielarten des Königs-gambit.

5. S f 3 n. g 5

5. f 6 n. g 5

6. D d 1 — h 5 +

6. K e 8 — e 7

7. D h 6 n. g 5 +

7. K e 7 — e 8

8. D g 5 — h 5 +

8. K e 8 — e 7

9. D h 5 — e 5 +

9. K e 7 — f 7

- |                          |                                |
|--------------------------|--------------------------------|
| 10. L f 1 — c 4 +        | 10. K f 7 — g 6                |
| 11. h 4 — h 5 +          | 11. K g 6 — h 6                |
| 12. D e 6 n. f 4 +       | 12. D d 8 — g 5. Auf           |
| K b 6 — g 7 würde folgen | 13. D f 4 — f 7 +, K g 7 — h 6 |
| d 4 + usw.               | 14. d 2 —                      |
| 13. D f 4 n. f 8 +       | 13. D g 5 — g 7                |
| 14. d 2 — d 3 sehr matt. |                                |
- Ungünstig wäre auch:
- |                 |
|-----------------|
| 4. L f 8 — e 7  |
| 5. L e 7 n. g 6 |
| 6. d 7 — d 6    |

7. g 2 — g 3. Ein im Königsgambit wichtiger Zug, der den Gambitbauern angreift, welcher in diesem Fall nicht schlagen kann, weil der Käufer g 5 verloren ginge. In andern Fällen wird er preisgegeben, um die 1-Reihe Turmangriffen zu eröffnen.

Weiß hat das bessere Spiel.

5. S f 3 — g 5. Diese Fortsetzung heißt Gambit des Allgäer (nach dem berühmten Schachmeister dieses Namens (geb. in Wien 1763, gest. 1823), der sie mit Vorliebe behandelt hat. Sie bildet eine der stärksten Angriffsweisen im Königsspringergambit.

5. h 7 — h 6. Am besten. Mit diesem Zuge erobert Schwarz den Springer, setzt sich jedoch einem keineswegs leicht zu parierenden Angriff aus. Eine gute Fortsetzung ist hier übrigens auch 5. S g 8 — f 6 (von C. Schlechter empfohlen). Antwortet Weiß hierauf 6. L f 1 — c 4 so spielt Schwarz am besten 6. d 7 — d 5 7. e 4 n. d 5, L f 8 — d 6. Auf 7. h 7 — h 6 würde 8. D d 1 — e 2 +, D d 8 — e 7 9. D e 2 n. e 7 + nebst d 5 — d 6 + zum Vorteil von Weiß folgen.

Auf 6. e 4 — e 5 verteidigt sich Schwarz mit 6. D d 8 — e 7 7. D d 1 — e 2, S f 6 — h 5. Siehe auch „Schachmeisterpartien“, dritter Teil S. 77.

6. S g 5 n. f 7. Am besten. 6. K e 8 n. f 7.

## Erstes Spiel.



Weiß.

7. D d 1 n. g 4. Über L f 1 — c 4 + siehe zweites Spiel. 7. S g 8 — f 6. Am besten.

8. D g 4 n. f 4. Auf 8. L f 1 — c 4 + kommt Schwarz durch 8. d 7 — d 5 9. D g 4 n. f 4, L f 8 — d 6 in Vorteil.

8. L f 8 — d 6.

Während es meistens sehr nachtheilig ist, den Läufer auf dies Feld zu stellen, weil er den d-Bauern vorzurücken verhindert und daher die Entwicklung des Damenflügels hemmt, ist der Zug in diesem Falle der beste auf dem ganzen Brett. Derselbe wurde zuerst von dem Schachschriftsteller Horny 1824 angegeben.

9. D f 4 — f 3

9. S b 8 — c 6

10. c 2 — c 3

10. S c 6 — e 5

11. D f 3 — f 2

11. S e 5 — g 4

12. D f 2 — f 3

12. D d 8 — e 7

13. d 2 — d 3

13. D e 7 — e 5 und

gewinnt.



## Zweites Spiel.

- |                |                  |
|----------------|------------------|
| 1. e2 — e4     | 1. e7 — e5       |
| 2. f2 — f4     | 2. e5 n. f4      |
| 3. Sg1 — f3    | 3. g7 — g5       |
| 4. h2 — h4     | 4. g5 — g4       |
| 5. Sf3 — g5    | 5. h7 — h6       |
| 6. Sg5 n. f7   | 6. Ke8 n. f7     |
| 7. Lf1 — c4 +  | 7. d7 — d5       |
| 8. Lc4 n. d5 + | 8. Kf7 — e8 (A). |
| 9. d2 — d4     | 9. Sg8 — e7.     |

Nicht gut ist 9. f4 — f3, worauf Weiß den Angriff chancenreich mit 10. g2 n. f3, Lf8 — e7 11. 0 — 0 fortsetzt. Aber 9. Sg8 — f6 siehe „Schachmeisterpartien“, dritter Teil, Partie Nieses — Pillsbury, S. 73.

- |   |              |
|---|--------------|
| 10. Ld5 — b3  | 10. Lf8 — g7 |
| 11. c2 — c3   | 11. Th8 — f8 |
| 12. 0 — 0. Schwarz behauptet die Figur, ist aber noch nicht außer Gefahr. |              |

## A.

• 8. Kf7 — g7. Dies ist vielleicht besser als Kf7 — e8.

9. Ld5 n. b7. Eine beachtenswerte Fortsetzung ist hier 9. d2 — d4. Siehe einundfünfzigste Partie S. 278.

9. f4 — f3 (a).

10. Lb7 n. c8. Am besten.

Schlecht wäre:

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| 10. Lb7 n. a8 | 10. f3 n. g2    |
| 11. Th1 — g1  | 11. Dd8 n. h4 + |
| 12. Ke1 — e2  | 12. g4 — g3     |

und Schwarz muß gewinnen.

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 11. g2 n. f3 | 10. Dd8 n. c8 |
| 12. Th1 — g1 | 11. Lf8 — d6  |
| 13. d2 — d4  | 12. g4 — g3   |
|              | 13. Dc8 — h3  |

14. e4 — e5 . 14. Ld6 — e7  
 15. Lc1 — e3. Weiß hat ein gutes Spiel.

a.

besten.

10. Dd1 n. g4 + 10. Kg7 — f7. Auf  
 Kg7 — h7 würde Dg4 — f4 + folgen.

11. Dg4 — h5 + 11. Kf7 — e7. Am  
 besten. Auf Kf7 — g7 folgt 12. Dh5 — g4 +.

Wenn:

12. Dh6 — f6 +

13. d2 — d4

14. Lc1 n. f4 + und Weiß muß gewinnen.

11. Kf7 — e6, so

12. Ke6 — d6

13. Sb8 — d7

12. Dh5 — e5 +

12. Ke7 — d7

13. De5 n. h8. Auf De5 — f5 + folgt Kd7  
 — c6 und Schwarz hat später Gelegenheit, Lb7 — a6 zu  
 zu spielen und den König nach b7 in Sicherheit zu bringen.

13. Sg8 — f6

14. e4 — e5. Auf Sb1 — c3 oder b2 — b3,  
 folgt Dd8 — e7 und später Lf8 — g7. Auf d2 — d3  
 gewinnt Schwarz mit Lf8 — b4 + die Dame.

14. Lb7 n. g2

15. Th1 — g1 (oder — h2)

15. f4 — f3. Damit  
 droht Schwarz f3 — f2 + und mit nachfolgendem Lf8  
 — e5 + Eroberung der Dame.

16. Dh8 n. f6

16. Dd8 n. f6

17. e5 n. f6

17. Lf8 — e5 und

gewinnt.

### Drittes Spiel.

1. e2 — c4

2. f2 — f4

3. Sg1 — f3

4. h2 — h4

1. e7 — e5

2. e5 n. f4

3. g7 — g5

4. g5 — g4

- |   |              |
|---|--------------|
| 5. Sf3 — g5   | 5. h7 — h6   |
| 6. Sg5 n. f7  | 6. Ke8 n. f7 |
| 7. d2 — d4. Diese neuerdings in England beliebte, von Thorold vorgeschlagene Fortsetzung ist ebenfalls sehr stark und nachhaltig. |              |

- |               |              |
|---------------|--------------|
|               | 7. d7 — d5   |
| 8. Le1 n. f4  | 8. d5 n. e4  |
| 9. Lf1 — c4 + | 9. Kf7 — g6  |
| 10. Sb1 — c3  | 10. Lf8 — b4 |

11. 0 — 0. Schwarz wird sich jetzt wohl ausreichend verteidigen können, hat aber noch immer ein sehr beschwerliches Spiel.

### Einundfünfzigste Partie.

#### Allgairgambit.

#### Weiß — Steinitz.

1. e2 — e4
2. f2 — f4
3. Sg1 — f3
4. h2 — h4
5. Sf3 — g5
6. Sg5 n. f7
7. Lf1 — c4 +
8. Lc4 n. d5 +
9. d2 — d4
10. e4 — e5
11. h4 — h5
12. 0 — 0
13. Sb1 — d2
14. Ld5 — e4
15. Sd2 n. f3

#### Schwarz — Zuffertort.

1. e7 — e5
2. e5 n. f4
3. g7 — g5
4. g5 — g4
5. h7 — h6
6. Ke8 n. f7
7. d7 — d5
8. Kf7 — g7
9. Dd8 — f6
10. Df6 — g6
11. Dg6 — f5
12. f4 — f3
13. Sg8 — e7
14. Df5 n. h5
15. Sb8 — c6. Auf

g4 n. f3 folgt 16. Tf1 n. f3, drohend durch Tf3 — g3 + die Dame zu erobern, und Schwarz würde keine genügende Verteidigung haben.

16. Sf3 — n2

16. Se7 — g6.

Besser wäre vielleicht Th8 — g8, um später Kg7 — h8 zu spielen.

17. Tf1 — f6

17. Sg6 n.e5.

Schwarz hatte Tf1 — f6 erwartet und bekommt nun durch dieses Gegenopfer das bessere Spiel.

18. d4 n.e5

18. Lf8 — c5 +

19. Kg1 — h1

19. Sc6 n.e5

20. Tf6 — f1

20. Lc8 — e6. Auf

Dh5 — h4 würde 21. g2 — g3 und nach Dh4 n.g3

22. Lc1 — f4 folgen.

21. Lc1 — f4

21. Th8 — f8

22. Dd1 — c1. Zur Verhinderung von Opferkombinationen wie Tf8 n.f4.

22. Lc5 — d6

23. De1 — g3

23. Tf8 — f6

24. Tf1 — f2

24. Ta8 — f8

25. Ta1 — f1

25. b7 — b6

26. b2 — b3

26. Tf8 — f7. Die

Spiele stehen gleich, Schwarz hat jedoch einen Bauern mehr. Festige Angriffe sind beiderseitig undurchführbar. Ein Zustand des Abwartens ist eingetreten, in welchem Züge von geringerer Bedeutung zur Verbesserung der Position in Rücksicht auf das Endspiel gemacht werden.

27. c2 — c4

27. Kg7 — f8.

Schwarz beabsichtigt, den König auf den andern Flügel zu führen.

28. Le4 — c2

28. Kf8 — e7

29. Lc2 — b1

29. Tf6 n.f4

30. Tf2 n.f4

30. Tf7 n.f4

31. Tf1 n.f4. Auf Dg3 n.f4 würde Se5 — f3 gewinnen.

31. Se5 — f7

32. Dg3 — e3

32. Ld6 n.f4

33. De3 n.f4



Weiß.

33. Dh5 — e5. Mit diesem Zuge verzögert Schwarz den Gewinn, der auf folgende Art schnell erzwungen werden konnte:

- |              |                     |
|--------------|---------------------|
| 34. Df4n.c7+ | 33. g4 — g3         |
| 35. Dc7n.g3  | 34. Le6 — d7        |
| 36. Sh2 — f1 | 35. Dh5 — d1+       |
| 37. Kh1 — h2 | 36. Dd1n.f1+        |
|              | 37. Df1n.b1 und ge- |

winnt.

34. Df4n.e5      34. Sf7n.e5. In diesem Endspiel hat Schwarz zwar einen Bauern mehr, muß jedoch mit großer Sorgfalt verfahren, um das Remis zu verhindern.

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 35. Sh2 — f1 | 35. Ke7 — d6  |
| 36. Kh1 — h2 | 36. Kd6 — c5  |
| 37. Kh2 — g3 | 37. Kc5 — d4  |
| 38. Kg3 — f4 | 38. Se5 — d3+ |
| 39. Lb1n.d3  | 39. Kd4n.d3   |
| 40. Sf1 — e3 | 40. h6 — h5   |
| 41. g2 — g3  | 41. a7 — a5   |
| 42. Se3 — g2 | 42. Kd3 — d2  |
| 43. Sg2 — e3 | 43. a5 — a4   |

44. b3 n. a4. Am besten.	44. Kd2 — d3
45. a2 — a3	45. Le6 n. c4
46. Se3 — f5	46. Lc4 — e6
47. Sf5 — g7	47. Le6 — f7
48. Sg7 — f5	48. c7 — c5
49. Sf5 — d6	49. Lf7 — g8
50. a4 — a5	50. b6 n. a5
51. Sd6 — b7	51. c5 — c4
52. Sb7 n. a5	52. c4 — c3
53. Sa5 — c6	53. c3 — c2
54. Sc6 — b4 +	54. Kd3 — c3
55. Sb4 n. c2	55. Kc3 n. c2
56. a3 — a4	56. Kc2 — d3
57. a4 — a5	57. Kd3 — e2
58. a5 — a6	58. Lg8 — d5 und

gewinnt.

### Das Gambit des Kieseritzki.

Die Eröffnung, welche sich von der vorigen durch den fünften Zug Sf3 — e5 unterscheidet, wird nach dem berühmten Schachmeister Kieseritzki (geb. 1806 in Dorpat, gest. 1853 in Paris) benannt, welcher mehrere ältere Spielarten zum Gegenstande scharfsinniger Forschungen gemacht hat. Die Gesamtzüge sind:

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1. e2 — e4  | 1. e7 — e5  |
| 2. f2 — f4  | 2. e5 n. f4 |
| 3. Sg1 — f3 | 3. g7 — g5  |
| 4. h2 — h4  | 4. g5 — g4  |

5. Sf3 — e5. Im Gambit des Allgäier hat der auf g5 sich begebende Springer nach h7 — h6 keinen Rückzug mehr, von e5 aus aber greift er den Bauern g5 an.





Beig.

## Erstes Spiel.

5. Sg8—f6.

Dies gilt jetzt für die beste Verteidigung, während man früher dem von Louis Paulsen empfohlenen Zuge 5. Lf8—g7 den Vorzug gab.

6. Lf1—c4.

Ober: 6. Se5n.g4

7. d2—d3

8. Lc1n.f4

9. De1—e2+

10. Sg4—f6+

11. Lf4n.c7+

12. Sf6—d5+

13. Sd5n.e7

6. Sf6n.e4

7. Se4—g3

8. Sg3n.h1

9. Dd8—e7!

10. Ke8—d8

11. Kd8n.c7

12. Kc7—d8

13. Lf8n.e7

und Schwarz hat bei drei Figuren gegen die Dame eher das bessere Spiel.

6. . . .

7. e4n.d5

6. d7—d5

7. Lf8—g7

Diese von Dr. Max Lange angegebene Fortsetzung ist stärker, als die früher beliebte 7. Lf8—d6, nach welcher sich das Spiel etwa folgenbermaßen entwickeln könnte:

8. d2—d4

9. 0—0. Wahrscheinlich am stärksten. Nach 9. Sb1—c3

empfiehlt Niemann für Schwarz mit Recht 9. 0—0. (Über 9. Lc4—b5+ siehe 53. Partie.)

8. Sf6—b5

- |  |                  |
|--|------------------|
|  | 9. D d 8 n. h 4  |
| 10. D d 1 — e 1                                    | 10. D h 4 n. e 1 |
| 11. T f 1 n. e 1                                   | 11. 0 — 0        |
| 12. L c 4 — d 3 (um 12. L c 8 — f 6 zu verhindern) | 12. T f 8 — e 8  |
| 13. L c 1 — d 2. Es broht S b 8 — d 7.             | 13. S b 8 — a 6  |
| 14. S b 1 — c 3. Weiß hat ein gutes Spiel.         |                  |

Statt 8. d 2 — d 4 kann Weiß auch mit 8. 0 — 0 ein zu höchst interessanten Varianten führendes Figurenopfer bringen. Diese Spielweise rührt von dem amerikanischen Schachfreund und Schachmännchen Prof. J. Rice her. Ihre Richtigkeit ist zweifelhaft. Die beste Verteidigung scheint in den Zügen 8. L d 6 n. e 5 9. T f 1 — e 1, D d 8 — e 7 10. e 2 — c 3, S f 6 — h 5 11. d 2 — d 4, S b 8 — d 7 12. D d 1 n. g 4, S d 7 — f 6 zu bestehen.



Weiß.

- |  |                  |
|--|------------------|
| 8. d 2 — d 4 (a. b.)   | 8. S f 6 — h 5   |
| 9. S b 1 — c 3. Schlecht für Weiß wäre 9. S e 5 n. g 4, S h 5 — g 3 10. T h 1 — h 2, D d 8 — e 7 11. K e 1 — f 2, f 7 — f 5! |                  |
| 9. . . . .   | 9. 0 — 0         |
| 10. S c 3 — e 2  | 10. c 7 — c 5    |
| 11. c 2 — c 3  | 11. b 7 — b 5.   |
| Über 11. c 5 n. d 4 siehe 54. Partie S. 292.   |                  |
| 12. L c 4 n. b 5   | 12. D d 8 n. d 5 |

- |                                |                 |
|--------------------------------|-----------------|
| 13. Lc1 n. f4                  | 13. Sh5 n. f4.  |
| Auf D d5 n. g2 folgt Th1 — h2. |                 |
| 14. Se2 n. f4                  | 14. D d5 — e4 + |
| 15. Sf4 — e2                   | 15. De4 n. g2.  |

Es ist zweifelhaft, wer hier im Vorteil ist.

a.

- |                |                           |
|----------------|---------------------------|
| 8. Lc4 — b5 +. | Dies ist weniger gut, als |
| 8. d2 — d4.    | 8. c7 — c6                |
| 9. d5 n. c6    | 9. 0 — 0                  |
| 10. c6 n. b7   | 10. Lc8 n. b7             |
| 11. d2 — d4    | 11. Lb7 n. g2             |
| 12. Th1 — g1   | 12. f4 — f3               |
| 13. Sb1 — c3   | 13. Sb8 — d7              |
| 14. Lc1 — f4   | 14. Sd7 n. c5             |
| 15. Lf4 n. e5  | 15. Sf6 — h5.             |

Schwarz steht besser.

b.

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 8. d5 — d6     | 8. c7 n. d6    |
| 9. Se5 n. f7   | 9. D d8 — e7 + |
| 10. D d1 — e2  | 10. De7 n. e2  |
| 11. Ke1 n. e2  | 11. d6 — d5    |
| 12. Sf7 — d6 + | 12. Ke8 — d7   |
| 13. Sd6 — f5   | 13. d5 n. c4.  |

Schwarz ist im Vorteil.

### Zweites Spiel.

- |                                       |                                |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| 1. e2 — e4                            | 1. e7 — e5                     |
| 2. f2 — f4                            | 2. e5 n. f4                    |
| 3. Sg1 — f3                           | 3. g7 — g5                     |
| 4. h2 — h4                            | 4. g5 — g4                     |
| 5. Sf3 — e5                           | 5. Lf8 — g7                    |
| 6. Se5 n. g4.                         | Über 6. d2 — d4 siehe „Schach- |
| meisterpartien“, dritter Teil, S. 81. |                                |
|                                       | 6. d7 — d5                     |

7. d2—d4! Dies ist besser als 7. Sg4—f2, worauf Schwarz mit 7. Sg8—e7 8. e4n.d5, 0—0 9. Lf1—e2, Se7—f5 10. 0—0, Sf5—g3 11. Tf1—e1, Lg7—d4 12. c2—c3, Ld4n.f2+ 13. Kg1n.f2, Dd8n.h4 in Vorteil kommt.

- |   |            |
|---|------------|
| 7. . . . .                                    | 7. Lc8n.g4 |
| 8. Dd1n.g4                                    | 8. Lg7n.d4 |
| 9. c2—c3                                      | 9. Ld4—e5  |
| 10. Lc1n.f4 und Weiß steht wohl etwas besser. |            |

## Drittes Spiel.

1. e2—e4	1. e7—e5
2. f2—f4	2. e5n.f4
3. Sg1—f3	3. g7—g5
4. h2—h4	4. g5—g4
5. Sf3—e5	5. h7—h5. Diese

Verteidigung, früher in Berlin „Die lange Peitsche“ benannt, hielt Rieserzyl für die beste. Sie ist jedoch bei weitem schwächer als Sg8—f6.

- |           |                |
|-----------|----------------|
| 6. Lf1—c4 | 6. Th8—h7 (A.) |
| 7. d2—d4  |                |



7. f4 — f3. Schwarz

kann jedoch auch wie folgt spielen:

empfehlen ist dann, wie v. Allguers Handbuch ausführlich:

8. S e 5 n. f 7	8. T h 7 n. f 7
9. L c 4 n. f 7 +	9. K e 8 n. f 7
10. L c 1 n. f 4	10. L f 8 — h 6
11. 0 — 0	11. K f 7 — g 7
12. g 2 — g 3	12. L h 6 n. f 4
13. T f 1 n. f 4	13. L c 8 — e 6.

Schwarz hat das bessere Spiel. Weiß spielt daher am besten 8. S e 5 — d 3.

8. g 2 n. f 3. Am besten. Schwächer ist g 2 — g 3. worauf Schwarz mit Vorteil S b 8 — c 6 spielt.

	8. d 7 — d 6
9. S e 5 — d 3	9. L f 8 — e 7
10. L c 1 — e 3	10. L e 7 n. h 4 +
11. K e 1 — d 2	11. g 4 n. f 3
12. D d 1 n. f 3	12. L c 8 — g 4
13. D f 3 — f 4	13. S b 8 — d 7
14. S b 1 — c 3	14. S d 7 — b 6
15. L c 4 — b 3	15. T h 7 — g 7
16. e 4 — e 5	16. L h 4 — g 5
17. D f 4 — e 4.	

Weiß steht etwas besser.

## A.

	6. S g 8 — h 6
7. d 2 — d 4	7. d 7 — d 6
8. S e 5 — d 3	8. f 4 — f 3
9. g 2 n. f 3	9. L f 8 — e 7
10. L c 1 — e 3	10. L e 7 n. h 4 +
11. K e 1 — d 2	11. g 4 n. f 3
12. D d 1 n. f 3	12. L c 8 — g 4
13. D f 3 — f 1	13. L h 4 — g 5
14. S d 3 — f 4.	

Weiß steht etwas besser.

## Viertes Spiel.

- |              |                 |
|--------------|-----------------|
| 1. e2 — e4   | 1. e7 — e5      |
| 2. f2 — f4   | 2. e5 n. f4     |
| 3. Sg1 — f3  | 3. g7 — g5      |
| 4. h2 — h4   | 4. g5 — g4      |
| 5. Sf3 — e5  | 5. d7 — d6      |
| 6. Se5 n. g4 | 6. Lf8 — e7     |
| 7. d2 — d4   | 7. Le7 n. h4 +  |
| 8. Sg4 — f2  | 8. Dd8 — g5. Am |

besten.

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| 9. Dd1 — f3   | 9. Sb8 — c6     |
| 10. Df3 n. f4 | 10. Lh4 n. f2 + |
| 11. Ke1 n. f2 | 11. Dg5 n. f4 + |
| 12. Le1 n. f4 | 12. Sc6 n. d4   |
| 13. Lf1 — d3  | 13. h7 — h5     |

14. e4 — e5 und Weiß hat etwas Stellungsvorteil für den geopfertem Bauern.

Außer den oben ausgeführten Verteidigungen sind noch 5. d7 — d5, 5. Dd8 — e7, 5. Lf8 — e7 und 5. Sb8 — c6 in der Praxis häufig versucht worden. Sie führen, wie es scheint, für Schwarz höchstens zu einem gleichen Spiele.

## Partien zum Gambit des Alferikht.

## Zweiundfünfzigste Partie.

Weiß — Anderssen.

1. e2 — e4
2. f2 — f4
3. Sg1 — f3
4. h2 — h4
5. Sf3 — e5
6. Lf1 — c4
7. e4 n. d5
8. d2 — d4
9. Sb1 — c3

Schwarz — Riemann.

1. e7 — e5
2. e5 n. f4
3. g7 — g5
4. g5 — g4
5. Sg8 — f6
6. d7 — d5
7. Lf8 — d6
8. Sf6 — h5
9. 0 — 0



- |   |               |
|---|---------------|
| 10. Sc3 — e2  | 10. Tf8 — e8  |
| 11. Lc1 n. f4. Weiß gibt eine Figur auf, um sich durch starken Angriff zu entschädigen. | 11. f7 — f6   |
| 12. 0 — 0   | 12. Sh5 n. f4 |
| 13. Se2 n. f4   | 13. f6 n. e5  |
| 14. Sf4 — h5  |               |



Weiß.

besser geschah, wie Fritz Niemann ausführt:

- |                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| 15. Sh5 — f6 +  | 14. Te8 — f8. Ziel |
| 16. Sf6 n. e8   | 14. Dd8 n. h4      |
| 15. Dd1 — d2    | 15. Kg8 — h8       |
| 16. Dd2 — h6    | 16. g4 — g3        |
| 17. Sh5 — g3    | 15. Lc8 — f5       |
| 18. Tf1 n. f8 + | 16. Dd8 — e7       |
| 19. Dh6 — g5    | 17. Lf5 — g6       |
| 20. Dg5 — d8 +  | 18. De7 n. f8      |
| 21. Ta1 — f1    | 19. Df8 — f4       |
|                 | 20. Kg8 — g7       |
|                 | 21. Df4 n. d4 +.   |

Auf Df4 n. g3 folgt 22. Dd8 — f6 +, und Weiß macht durch ewiges Schach das Spiel unentschieden.

22. Kg1 — h1                      22. e5 — e4  
 23. h4 — h5. Hier konnte Weiß besser spielen:  
 23. Sg3 — f5 +                      23. Lg6 n. f5  
 24. T f1 n. f5 mit siegreicher Stellung.                      23. Dd4 — e5.

Sehr fein gespielt.

24. h5 n. g6                      24. h7 n. g6

a b c d e f g h



Weiß.

25. Sg3 — f5 +. Notwendig. Es droht Sb8 — c6, worauf Schwarz nach Dd8 n. a8 durch De5 n. g3, ebenso nach Dd8 — d7 +, Sc6 — e7 ein vorzügliches Spiel hätte.

25. g6 n. f5  
 26. Dd8 — g5 +                      26. Kg7 — h7  
 27. g2 — g3. Besser war:

27. Dg5 — h5 +                      27. Kh7 — g7  
 28. T f1 n. f5                      28. De5 — h2 +. Um

besten.

29. Dh5 n. h2                      29. Ld6 n. h2  
 30. Kh1 n. h2                      30. Sb8 — n7.

Schwarz hat jedoch auch in diesem Fall das bessere Spiel.

27. De5 — g7  
 28. Dg7 — g6  
 28. Dg5 n. f5 +                      29. Dg6 — h5 +  
 29. Df5 — c8

- |  |                              |
|--|------------------------------|
| 30. Kh1 — g1   | 30. Ld6 n. g3                |
| 31. Tf1 — f2   | 31. Lg3 n. f2 +              |
| 32. Ke1 n. f2  | 32. Dh5 — h2 +               |
| 33. Kf2 — e3   | 33. Dh2 — g3 +               |
| 34. Ke3 — d2. Am besten. Auf Ke3 n. e4 ge-<br>schieht Dg3 — f3 + mit nachfolgendem Sb8 — c6 +. | 34. Dg3 — f2 +               |
| 35. Kd2 — c3   | 35. Df2 — b6                 |
| 36. d5 — d6  | 36. Db6 n. d6. Am<br>besten. |
| 37. Dc8 — g8 +. Auf Dc8 n. b7 gewinnt<br>Schwarz durch Sb8 — c6 in wenigen Zügen.              | 37. Kh7 — h6                 |
| 38. Dg8 n. g4  | 38. Sb8 — c6                 |
| 39. Dg4 — h4 +   | 39. Kh6 — g7                 |
| 40. Dh4 — g4 +   | 40. Kg7 — f6                 |
| 41. Dg4 — h4 +   | 41. Kf6 — f5                 |
| 42. Dh4 — h3 +   | 42. Kf5 — f4                 |
| 43. Dh3 — h2 +   | 43. Kf4 — g4                 |
| 44. Lc4 — e2 +   | 44. Kg4 — g5                 |
| 45. Dh2 — g2 +   | 45. Kg5 — h6                 |
| 46. Dg2 — h3 +   | 46. Kh6 — g7                 |
| 47. Dh3 — g4 +   | 47. Dd6 — g6                 |
| 48. Dg4 — d7 +   | 48. Kg7 — f8 und<br>gewinnt. |

## Dreiundfünfzigste Partie.

Weiß — Rosanes.

1. e2 — e4
2. f2 — f4
3. Sg1 — f3
4. h2 — h4
5. Sf3 — e5
6. Lf1 — c4
7. e4 n. d5
8. d2 — d4

Schwarz — Andersen.

1. e7 — e5
2. e5 n. f4
3. g7 — g5
4. g5 — g4
5. Sg8 — f6
6. d7 — d5
7. Lf8 — d6
8. Sf6 — h5

9. Lc4 — b5+. (Siehe S. 282.)

9. c7 — c6

10. d5 n. c6

10. b7 n. c6

11. Se5 n. c6

11. Sb8 n. c6

12. Lb5 n. c6+

12. Ko8 — f8

13. Lc6 n. a8

13. Sh5 — g3

14. Th1 — h2. Hier ist Ke1 — f2 der bessere

14. Lc8 — f5

Zug; jedoch auch in diesem Fall muß Schwarz gewinnen.

15. La8 — d5

15. Kf8 — g7. Dieser

schöne Zug entscheidet, indem jetzt Th8 — e8+ geschehen kann. Der Sinn des Turmopfers leuchtet nunmehr ein.

a b c d e f g h



Seite

16. Sb1 — c3

16. Th8 — e8+

17. Ke1 — f2

17. Dd8 — b6.

Schwarz droht, Ld6 — e5 zu spielen.

18. Sc3 — a4. Weiß hat keine genügende Verteidigung mehr.

18. Db6 — a6

19. Sa4 — c3. Nur eine scheinbare Rettung gewährt:

19. c2 — c4

19. Da6 n. a4

20. Dd1 n. a4. Besser wäre Lc1 — d2.

20. Te8 — e2+

21. Kf2—g1  
Schwarz seht mit dem nächsten Zuge matt.

20. a2—a4. Schwarz kündigt matt in vier Zügen an.

21. Dd1n.f1

22. Lc1—e3

21. Te2—e1+ und

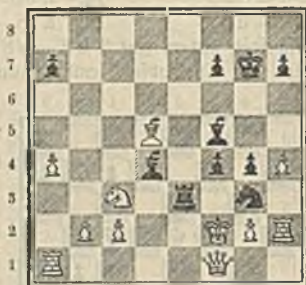
19. Ld6—e5

20. Da6—f1+

21. Le5n.d4+

22. Te8n.e3

a b c d e f g h



Weiß.

In dieser Stellung kann Weiß das Matt im nächsten Zuge nicht verhindern. Der Schluß ist ein kunstreiches Problem. Die ganze Partie gehört zu den schönsten, die Anderssen gespielt hat.

### Vierundfünfzigste Partie.

Wiener Meisterturnier 1882.

Weiß — Steinitz.

1. e2—e4

2. f2—f4

3. Sg1—f3

4. h2—h4

5. Sf3—e5

Schwarz — Zukertort.

1. e7—e5

2. e5n.f4

3. g7—g5

4. g5—g4

5. Sg8—f6

6. Lf1 — c4  
7. o4n.d5  
Die Lange'sche Fortsetzung, welche in die Paullsen'sche Verteidigung einlenkt.

6. d7 — d5  
7. Lf8 — g7.  
8. Sb1 — c3  
9. d2 — d4  
10. Sc3 — e2  
8. 0 — 0  
9. Sf6 — h5  
10. c7 — c5. Um besten. Unvorteilhaft ist folgende Fortsetzung:

11. Se2n.f4	10. Tf8 — e8
12. Sf4n.h5	11. Lg7n.e5
13. Ke1 — f1	12. Le5 — g3 +
14. Dd1n.e1	13. Te8 — e1 +
15. Lc1 — g5	14. Lg3n.e1
16. Ta1n.e1 und Weiß muß gewinnen.	15. Dd8 — d6

Nachtheilig ist auch, wie Steinitz ausführt:

11. Se2n.f4	10. Dd8 — f6
12. 0 — 0	11. Sh5n.f4
13. g2 — g3	12. Lg7 — h6. Um besten.
14. Kg1 — g2	13. Sf4 — h3 +
15. Lc1n.h6	14. Df6 — g7
16. Se5n.g4	15. Dg7n.h6
17. Sg4 — f6 + und später Lc4 — d3 mit gutem Spiel für Weiß.	16. Dh6 — g7

für Weiß.

11. c2 — c3. Auf d5n.c6 würde folgen: Sb8n.c6 12. Se5n.c6, b7n.c6 13. c2 — c3, f4 — f3 mit gutem Spiel für Schwarz.

11. c5n.d4  
12. c3n.d4  
12. Sb8 — d7. Ein feiner Zug, der das Spiel für Schwarz günstig gestaltet.

13. Se5n.d7. Die einzige Chance für Weiß bietet hier das interessante Opfer Se5n.f7. Schlecht dagegen wäre 13. Se2n.f4 wegen Sh5 — g3. Auf 13. Se5n.g4? würde Schwarz durch Sd7 — b6 eine Figur gewinnen.

13. Lc8n.d7  
14. Dd1 — d3. Um die im Turnier vorgeschriebene



Zeitraum einzuhalten, mußte Steinitz sich hier schnell entscheiden. Besser war D d 1 — b 3.

14. T a 8 — c 8. Ein guter Zug. Sehr stark war auch T f 8 — e 8.

15. S e 2 n. f 4                      15. T f 8 — e 8 +

16. K e 1 — d 1. Auf K e 1 — f 1 würde D d 8 — f 6 gewinnen.

16. b 7 — b 5. Ent-

scheidend.

17. S f 4 n. h 5. Auf L c 4 n. b 5 (— b 3) würde T c 8 n. c 1 + mit nachfolgendem S h 5 n. f 4 geschehen.

17. b 5 n. c 4

18. D d 3 — a 3. Es drohte L d 7 — a 4 +.

18. L g 7 n. d 4

19. L c 1 — d 2

19. D d 8 — b 6

20. L d 2 — c 3. Weiß hat keinen bessern Zug.

20. T e 8 — e 3

21. T h 1 — e 1

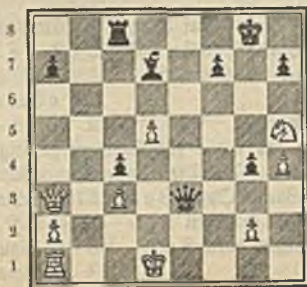
21. L d 4 n. c 3

22. T e 1 n. c 3

22. D b 6 n. e 3

23. b 2 n. c 3. Auf D a 3 n. c 3 würde L d 7 — a 4 + den Verlust der Dame herbeiführen.

a b c d e f g h



Weiß.

- |                             |                    |
|-----------------------------|--------------------|
| 24. K d 1 — d 2             | 23. D e 3 — g 1 +  |
| 25. K d 2 — e 3. Um besten. | 24. D g 1 n. g 2 + |
| 26. K e 3 — d 4             | 25. T c 8 — e 8 +  |
| 27. K d 4 — c 5             | 26. D g 2 — e 4 +  |
| 28. d 5 — d 6               | 27. D e 4 — e 7 +  |
| 29. K c 5 n. c 4            | 28. D e 7 — e 5 +  |
| 30. K c 4 — b 3             | 29. D e 5 — e 4 +  |
| 31. D a 3 — b 4             | 30. T e 8 — b 8 +  |
| 32. c 3 n. b 4              | 31. T b 8 n. b 4 + |
| 33. K b 3 — b 2             | 32. D e 4 — d 3 +  |
|                             | 33. D d 3 — d 4 +. |

Weiß gibt die Partie auf.

### Philidor's und Hansteins Gambit.

Nach den Zügen

1. e 2 — e 4

2. f 2 — f 4

3. S g 1 — f 3

1. o 7 — o 5

2. e 5 n. f 4

3. g 7 — g 5

kann Weiß statt, wie vorher erörtert, mit h 2 — h 4 sofort g 5 anzugreifen, auf eine andere Art, nämlich durch Aufstellung des Königsläufers auf c 4 das Spiel fortsetzen.

4. L f 1 — c 4

4. L f 8 — g 7. Eine

andere sehr wichtige Spielweise ist g 5 — g 4. Die aus letzterem Zuge sich ergebenden Spielarten werden später behandelt werden. Mit dem Zuge 4. L f 8 — g 7 entwickelt Schwarz den Königsläufer in einer für die Verteidigung sehr günstigen Art. Denn, wenn später h 2 — h 4 geschieht, kann der g-Bauer durch h 7 — h 6 verteidigt werden, weil nach Abtausch der Bauern der Turm h 8 durch den Läufer gedeckt ist. Statt 4. L f 8 — g 7 kann auch ohne Nachteil h 7 — h 6 geschehen, um später auf h 2 — h 4, L f 8 — g 7 folgen zu lassen. Andere Fortsetzungen im vierten Zuge sind nicht zu empfehlen.

5. h2 — h4. Außer diesem Zuge kann auch 0—0 geschehen. Siehe folgendes Spiel.

als g5 — g4:

6. Sf3 — g5

7. d2 — d4

8. Le1 n. f4

9. Lf4 n. g5

10. Lg5 n. h6. Auch Dd1 — d2, womit Weiß auf den sofortigen Rückgewinn der Figur verzichtet, ist hier sehr stark.

11. Ke1 — d2. Die Spiele stehen gleich.

6. d2 — d4

besten.

5. g5 — g4

6. Sg8 — h6

7. f7 — f6

8. f6 n. g5

9. Lg7 — f6

10. Lf6 n. h4 +

6. d7 — d6. Am

Beim:

7. Le1 n. f4

8. Dd1 n. f3 mit gutem Spiel.

6. g5 — g4, so

7. g4 n. f3

Die Züge bis dahin bilden das Gambit des Philidor.

### Erstes Spiel.



Weiß.

7. c2 — c3 (A.). (Über 7. D d 1 — d 3 siehe „Schachmeisterpartien“, dritter Teil, S. 83.)

7. g 5 — g 4. Nim

besten.

8. L c 1 n. f 4.

Wenn: 8. S f 3 — g 1, so

9. D d 1 — e 2

10. e 4 — e 5

11. d 1 n. e 5

8. D d 8 — e 7

9. S g 8 — f 6

10. d 6 n. e 5

11. S f 6 — h 5.

Schwarz steht besser.

8. g 4 n. f 3

9. D d 1 n. f 3

9. L c 8 — e 6

10. S b 1 — d 2 (a.)

10. S g 8 — e 7

11. h 4 — h 5

11. L e 6 n. c 4

12. S d 2 n. c 4

12. b 7 — b 5

13. S c 4 — e 3

13. S b 8 — c 6.

Schwarz hat das bessere Spiel.

a.

10. L c 4 n. e 6

10. f 7 n. e 6

11. D f 3 — h 5 +

11. K e 8 — d 7

12. D h 5 — b 5 +

12. K d 7 — c 8.

Schwarz muß gewinnen.

A.

7. S b 1 — c 3

7. c 7 — c 6. Diese

Verteidigung, welche Philidor angibt, ist für Schwarz vorteilhaft. Es kann jedoch auch ohne Nachteil 7. S b 8 — c 6 gespielt werden. (Siehe 55. Partie S. 302.)

8. h 4 n. g 5

8. h 6 n. g 5

9. T h 1 n. h 8

9. L g 7 n. h 8



In dieser Stellung ist die nachfolgende geniale Opferkombination möglich, welche früher dem Kalabresen Gioachino Greco (1600—1634), einem der größten Schachgenies, zugeschrieben wurde. Sie findet sich jedoch bereits im Werke des italienischen Autors Polerio, das zwischen 1585—1590 erschienen ist.

10. Sf3 — e5. Dieses Springeropfer ist nicht korrekt, führt jedoch zu merkwürdigen Verwicklungen, mit deren Kenntniss man vertraut sein muß.

11. Dd1 — h5  
besten. Es muß sowohl das Matt auf f7 als auch Läufer h8 gedeckt werden.

12. d4 n. e5  
besten.

13. e5 — e6  
Besser ist Lc8 n. e6 z. B.:

14. Lc4 n. e6

15. Le6 n. f7 †

16. Dh5 — g6

10. d6 n. e5

11. Dd8 — f6. Am

besten.

12. Df6 — g7. Am

besten.

13. Sg8 — f6.

14. Lc8 n. e6

15. Sg8 — f6

16. Ke8 — e7

17. Dg7 n. f7. Schwarz

behauptet die gewonnene Figur.

14. e6 n. f7 +                      14. Ke8 — f8. Der richtige Zug ist hier Ke8 — c7 z. B.:

15. Dh5 — e2

14. Ke8 — e7

16. De2 — d3

15. Lc8 — g4

17. Dd3 — d4

16. Sb8 — d7

17. Sf6 — b6

und Schwarz muß gewinnen.



Weiß.

15. Lc1 n. f4. Ein glänzender Zug. Weiß läßt absichtlich die Dame einstehen. Wenn Schwarz nämlich Sf6 n. h5 spielt, so setzt 16. Lf4 — d6 matt. Geschiebt aber g5 n. f4, so folgt matt durch 16. Dh5 — c5.

15. Kf8 — e7. Am besten.

16. Lf4 — d6 +

16. Ke7 n. d6.

Auf Ke7 — d7 gewinnt 17. Dh5 n. h8.

17. e4 — e5 +

17. Kd6 n. e5.

Weiß:

18. e5 n. f6

17. Kd6 — e7, so

19. 0 — 0 — 0

18. Dg7 n. f6

20. Td1 — f1

19. Sb8 — d7

21. Tf1 — b1 und gewinnt.

20. Df6 — g7



18. f7 — f8 wird Dame. 18. Dg7 n. f8.  
 Wenn: 18. Sf6 n. h5, so  
 19. Df8 — c6 + 19. Ke6 — f6. Am  
 besten.
20. Sc3 — e4 + und Weiß setzt in vier Zügen matt.  
 19. Dh5 n. g5 + 19. Ke5 — d6.  
 Wenn: 19. Ke5 — d4, so  
 20. Sc3 — e2 + 20. Kd4 n. c4  
 21. b2 — b3 + 21. Kc4 — b4  
 22. a2 — a3 setzt matt.  
 Ober:
19. Lc8 — f5  
 20. Dg5 — g3 + 20. Ke6 — d4  
 21. Sc3 — e2 + 21. Kd4 n. c4  
 22. Dg3 — b3 + 22. Kc4 — c6  
 23. Db3 — a3 + gewinnt die Dame.
20. Dg5 — f4 + 20. Kd6 — e7. Auf  
 Kd6 — c5 gewinnt 21. b2 — b4 + mit nachfolgendem  
 22. Ta1 — b1 +.  
 21. 0 — 0 — 0 und gewinnt.

## Zweites Spiel.

1. e2 — e4 1. e7 — e5  
 2. f2 — f4 2. e5 n. f4  
 3. Sg1 — f3 3. g7 — g5  
 4. Lf1 — c4 4. Lf8 — g7  
 5. 0 — 0. Diese Spielart, womit ein anderer Weg zur Fortsetzung des Angriffs eingeschlagen wird, ist vorzugsweise von dem deutschen Schachmeister Hanstein (gest. 1850) untersucht und ausgebildet worden.
5. d7 — d6. Hier wäre g5 — g4 unvorteilhaft wegen Sf3 — e1.  
 6. d2 — d4 6. h7 — h6. Weiß droht, Sf3 n. g5 zu spielen, um nach Dd8 n. g5 mit Lc1 n. f4 einen sehr starken Angriff einzuleiten.  
 7. g2 — g3 (a. b). Dieser in vorliegender Spielart, wie überhaupt im Königsgambit sehr wichtige Zug, greift

den Gambitbauern an und soll Schwarz veranlassen, f4 n. g3 zu spielen, wodurch die f-Weise dem Turm f1 zum Angriff auf f7 geöffnet wird.

besten.

7. g5 — g4. Am

Wenn:

- |                           |                 |
|---------------------------|-----------------|
| 8. Lc1 n. f7 +            | 7. f4 n. g3, so |
| 9. Sf3 — e5 +             | 8. Ke8 n. f7    |
| 10. Dd1 — g4 +            | 9. Kf7 — e6     |
| 11. Tf1 — f7 +            | 10. Ke6 — e7    |
| 12. Dg4 — h5 und gewinnt. | 11. Ke7 — e8    |

8. Sf3 — h4. Am besten. Unvorteilhaft wäre

8. Lc1 n. f4, g4 n. f3 9. Dd1 n. f3, Lg7 n. d4 +, womit Schwarz das bessere Spiel hat.

8. f4 — f3

9. c2 — c3

9. Lg7 — f6. Auch

Sg8 — e7 und Sb8 — d7 sind gute Fortsetzungen.

10. Sh4 n. f3

10. g4 n. f3

11. Dd1 n. f3

11. Dd8 — e7

12. Lc1 — f4

12. Sb8 — c6.

Schwarz hat das bessere Spiel.

a.

7. Sb1 — c3

7. Sg8 — e7. Noch

besser ist Lc8 — e6 8. d4 — d5, Le6 — g4 9. g2 — g3, f4 n. g3. Schwarz steht besser.

8. g2 — g3

8. g5 — g4

9. Lc1 n. f4. Auf Sf3 — h4 oder — e1 folgt f4 — f3 zum Vorteil für Schwarz.

9. g4 n. f3

10. Dd1 n. f3

10. Lg7 n. d4 +

11. Kg1 — h1

11. Lc8 — e6.

Schwarz hat das bessere Spiel.

b.

7. c2 — c3

7. Sb8 — d7.

Besser als Sb8 — c6 oder Lc8 — e6.

- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| 8. D d 1 — b 3  | 8. D d 8 — e 7 |
| 9. g 2 — g 3    | 9. g 5 — g 4   |
| 10. S f 3 — h 4 | 10. f 4 — f 3. |

Schwarz steht gut.

## Partien zu Philidor's und Hansteins Gambit.

### Fünfundfünfzigste Partie.

Weiß — Anderssen.

Schwarz — Neumann.

- |                |                     |
|----------------|---------------------|
| 1. e 2 — e 4   | 1. e 7 — e 5        |
| 2. f 2 — f 4   | 2. e 5 n. f 4       |
| 3. S g 1 — f 3 | 3. g 7 — g 5        |
| 4. L f 1 — c 4 | 4. L f 8 — g 7      |
| 5. d 2 — d 4   | 5. d 7 — d 6        |
| 6. h 2 — h 4   | 6. h 7 — h 6        |
| 7. S b 1 — c 3 | 7. S b 8 — c 6      |
| 8. S c 3 — e 2 | 8. D d 8 — e 7. Auf |
- g 5 — g 4 hätte Weiß 9. S f 3 — g 1 mit Vorteil gespielt.
- |   |                 |
|---|-----------------|
| 9. D d 1 — d 3  | 9. L c 8 — d 7  |
| 10. L c 1 — d 2   | 10. 0 — 0 — 0   |
| 11. L d 2 — c 3   | 11. T d 8 — e 8 |
| 12. d 4 — d 5. Infolge dieses Zuges bekommt Weiß das bessere Spiel. |                 |
- |                  |                     |
|------------------|---------------------|
|                  | 12. S c 6 — e 5     |
| 13. S f 3 n. e 5 | 13. d 6 n. e 5. Auf |
- L g 7 n. e 5 konnte Weiß vorteilhaft h 4 n. g 5 spielen.
- |   |                  |
|---|------------------|
| 14. 0 — 0 — 0                             | 14. S g 8 — f 6  |
| 15. a 2 — a 3. Um L c 3 — b 4 zu spielen. | 15. S f 6 — g 4  |
| 16. L c 3 — b 4                           | 16. D e 7 — f 6. |
- Falsch wäre S g 4 — f 2 wegen 17. D d 3 — f 3.



Weiß.

17. L b 4 — c 5. Entscheidend.

17. b 7 — b 6. Auf

a 7 — a 6 würde Weiß durch d 5 — d 6 in wenigen Zügen gewinnen.

18. L c 4 — a 6 +

18. K c 8 — b 8. Viel

besser war K c 8 — d 8.

19. d 5 — d 6

19. e 7 — e 6. Auf

b 6 n. c 5 erzwingt Weiß mit 20. D d 3 — b 3 + matt in drei Zügen.

20. D d 3 — b 3

20. L d 7 — e 6.

Schwarz muß L c 5 n. b 6 verhindern.

21. D b 3 — b 4

21. D f 6 — d 8

22. d 6 — d 7

22. T e 8 — g 8. Auf

L e 6 n. d 7 würde 23. T d 1 n. d 7, D d 8 n. d 7 24. T h 1 — d 1 gewinnen.

23. L c 5 — e 7 und gewinnt.

## Sechshundfünfzigste Partie.

Berliner Meißterturnier 1881.

Weiß — Tschigorin.

Schwarz — Dr. Schmidt.

(Die ersten fünf Züge wie in der vorigen Partie.)

6. 0 — 0

6. h 7 — h 6

7. c2 — c3 7. Sg8 — e7. Besser ist 7. Sb8 — d7.

8. g2 — g3. Der bekannte, in dieser Spielart wichtige Zug.

9. Sf3 — h4

8. g5 — g4

9. f4 — f3

10. Sb1 — a3. Ein guter Zug. Weiß konnte hier auch vorteilhaft Sh4 n. f3 spielen.

10. 0 — 0

11. Lc1 — f4

11. Sb8 — c6

12. h2 — h3

12. Sc6 — a5. Ein

verlorenes Tempo. Hier war h6 — h5 vorzuziehen.

13. Dd1 — d2

13. Sa5 n. c4

14. Sa3 n. c4

14. h6 — h5

15. Lf4 — h6

15. Se7 — g6. Hier

konnte Schwarz wohl besser Kg8 — h7 spielen.

16. Sh4 — f5

16. Lc8 n. f5

17. e4 n. f5

17. Sg6 — h8

18. Lh6 n. g7

18. Kg8 n. g7

19. h3 n. g4

19. h5 n. g4. Ver-

derblich für Schwarz. Besser war f7 — f6, um auf g4 n. h5 20. Sh8 — f7 zu antworten.

20. Dd2 — f4

20. Tf8 — g8

21. Ta1 — e1. Um dem feindlichen König die Flucht über die e-Reihe abzuschneiden.

21. Kg7 — h7

22. Kg1 — f2

22. Tg8 — g5

23. Tf1 — h1 +

23. Kh7 — g7. Auf

Kh7 — g8 folgt 24. f5 — f6, Tg5 — g6 15. Th1 — h6 und Weiß muß gewinnen.



Weiß.

- |   |                   |
|---|-------------------|
| 24. f5 — f6 +                                   | 24. Kg7 — g6      |
| 25. Th1 — h7. Elegante Schlußkombination.       | 25. Dd8 n. f6     |
| 26. Df4 n. g5                                   | 25. Kg6 n. h7, so |
| 27. Ta1 — h1 +                                  | 26. Sh8 — g6      |
| 28. Th1 — h8 +                                  | 27. Kh7 — g8      |
| 29. Dg5 — h6 + und setzt im nächsten Zuge matt. | 28. Kg8 n. h8     |
| 26. Th7 — h6 +                                  | 26. Kg6 n. h6     |
| 27. Df4 n. f6 + und gewinnt.                    |                   |

Siebenundfünfzigste Partie.

Weiß — Anderssen.

Schwarz — Niemann.

- |             |                  |
|-------------|------------------|
| 1. e2 — e4  | 1. e7 — e5       |
| 2. f2 — f4  | 2. e5 n. f4      |
| 3. Sg1 — f3 | 3. g7 — g5       |
| 4. Lf1 — c4 | 4. Lf8 — g7      |
| 5. h2 — h4  | 5. h7 — h6       |
| 6. d2 — d4  | 6. d7 — d6       |
| 7. c2 — c3  | 7. g5 — g4       |
| 8. Dd1 — b3 | 8. g4 n. f3. Der |

richtige Zug ist Dd8 — e7, womit Schwarz im Vorteil bleibt; z. B.:

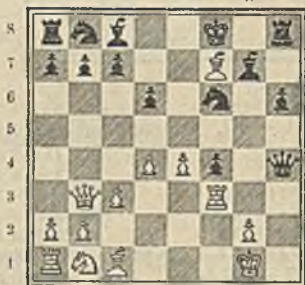


- |                |             |
|----------------|-------------|
| 9. 0—0         | 8. Dd8—e7   |
| 10. T f1 n. f3 | 9. g4 n. f3 |
| 11. Lc1 n. f4  | 10. Sb8—c6  |
|                | 11. Sc6—d8. |

Schwarz steht besser.

- |                              |                     |
|------------------------------|---------------------|
| 9. Lc4 n. f7+                | 9. Ke8—f8           |
| 10. 0—0                      | 10. Dd8 n. h4. Auch |
| hier mußte Dd8—e7 geschehen. |                     |
| 11. T f1 n. f3               | 11. Sg8—f6.         |
- Nunmehr ist die Partie für Schwarz verloren.

a b c d e f g h



28 e f.

- |   |            |
|---|------------|
| 12. Lf7—g6                                | 12. d6—d5  |
| 13. Db3—b4+                               | 13. Kf8—g8 |
| 14. Db4—e7                                | 14. Th8—h7 |
| 15. Lg6—f7+ und setzt in drei Zügen matt. |            |

### Das Muziogambit.

- |           |                |
|-----------|----------------|
| 1. e2—e4  | 1. e7—e5       |
| 2. f2—f4  | 2. e5 n. f4    |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5       |
| 4. Lf1—c4 | 4. g5—g4. Dies |

galt früher neben 4. Lf8—g7 für die stärkste Fortsetzung, neuerdings aber ist man davon etwas abgekommen, da beachtenswerte Verstärkungen des Angriffs für Weiß entdeckt wurden.

5. 0—0. Auch 5. Sb1—c3 ist ein sehr gefährlicher Angriffszug! Die Folge könnte dann sein 5. . . . g4 n. f3 6. Dd1 n. f3, d7—d5 7. Sc3 n. d5, Lc8—e6 (besser ist wohl c7—c6) 8. d2—d4, c7—c6 9. Lc1 n. f4, c6 n. d5 10. e4 n. d5, Le6—d7 11. Lf4—e5 mit überwiegendem Angriff. (Siehe „Schachmeisterpartien“, dritter Teil, S. 85.)

Nicht zu empfehlen ist jedoch das Opfer des Königslaufers, 3. B.:

- |               |                    |
|---------------|--------------------|
| 5. Lc4 n. f7+ | 5. Ke8 n. f7       |
| 6. Sf3—e5+    | 6. Kf7—e8          |
| 7. Dd1 n. g4  | 7. Sg8—f6          |
| 8. Dg4 n. f4  | 8. d7—d6! Nicht so |

gut ist Lf8—d6, was früher für das Beste galt. Weiß setzt darauf den Angriff mit 9. 0—0, Th8—f8 10. d2—d4, Sb8—c6 11. Df4—h6! fort.

- |            |               |
|------------|---------------|
| 9. Se6—f3  | 9. Th8—g8     |
| 10. 0—0    | 10. Tg8—g4    |
| 11. Df4—e3 | 11. Tg4 n. e4 |
| 12. De3—g5 | 12. Lc8—e6    |
| 13. Sb1—c3 | 13. Te4—g4    |
| 14. Dg5—e3 | 14. Ke8—d7    |

und Schwarz gewinnt.

5. g4 n. f3

6. Dd1 n. f3



6. Dd8—f6. Am besten. Weniger gut ist 6. Dd8—e7 z. B.:

7. Df3n.f4 6. Dd8—e7  
wäre De7—c6 + 8. d2—d4, Dc5n.d4 + 9. Lc1—e3, Dd4 n.c4 10. Df4—e5 +, Sg8—e7 11. De5n.h8. Weiß muß gewinnen.

8. Lc4n.f7 + 8. Ke8—d8  
9. Sb1—c3 9. De7—e5  
10. Df4n.e5 10. Sc6n.e5  
11. d2—d4 11. Se5n.f7  
12. Tf1n.f7. Weiß hat das bessere Spiel.

7. e4—e5 (A.) 7. Df6n.e5. Am besten.

8. d2—d3 8. Lf8—h6  
9. Sb1—c3. Auf Lc1—d2 antwortet Schwarz; ebenfalls Sg8—e7. Unvorteilhaft wäre dann 10. Ld2—c3 wegen De5—c5 + 11. Kg1—h1, Th8—g8.

10. Lc1—d2 9. Sg8—e7  
10. Sb8—c6. Am besten.

11. Ta1—e1 11. De5—f5. Am besten.



Wenn:

11. De5 — c5 +, so

12. Kg1 — h1

12. Sc6 — d4

13. Te1n.e7+

13. Ke8n.e7. Auf

Dc5n.e7 folgt 14. Df3 — h5 zum Vorteil für Weiß.

14. Sc3 — d5 +

14. Ke7 — d8

15. Df3 — b5

15. Dc5 — f8

16. Dh5 — h4 +

16. f7 — f6

17. Ld2n.f4

17. Lh6n.f4

18. Tf1n.f4 und Weiß muß gewinnen. Wenn z. B.:

18. Sd4 — c6, so

19. Tf4n.f6

19. Df8 — e8

20. Tf6 — f8 + und Weiß setzt im nächsten Zuge matt.

12. Sc3 — d5. Auf 12. Te1 — e4 kommt Schwarz mit 12. 0 — 0 13. Ld2n.f4, Lh6 — g7 in Vorteil.

12. Ke8 — d8

13. Dd1 — e2! Dieser vortreffliche, von Tschigorin herausgefundene Zug bildet eine kaum zu parierende Fortsetzung des Angriffs. Früher spielte man hier 13. Ld2 — c3, worauf sich Schwarz mit 13. Th8 — e8 14. Sd5 — f6, Te8 — f8 ausreichend verteidigen konnte.

13. Se7n.d5

Auf 13. Th8 — e8 gewinnt Weiß durch 14. Ld2 — c3 mit der Drohung Lc3 — f6. Auch 13. Lh6 — g5 ist keine genügende Verteidigung wegen 14. h2 — h4.

14. Lc4n.d5

14. Df5n.d5

15. Ld2 — c3

15. Dd5 — e6.

Schwarz hat nichts Besseres.

16. Lc3n.h8

16. De6n.e2

17. Te1n.e2

17. d7 — d5

18. Lh8 — f6 +

18. Kd8 — d7

19. c2 — c4.

Schwarz hat zwei Figuren gegen einen Turm, aber dafür eine schlechte Stellung.

### A.

7. d2 — d3. Auch diese Fortsetzung ist für Schwarz sehr gefährlich.

7. d7—d5! Dies  
 halten wir für die einzig befriedigende Verteidigung. Nach:

- |              |                  |  |
|--------------|------------------|--|
|              | 7. Lf8—h6        |  |
| 8. Sb1—c3    | 8. Sg8—e7        |  |
| 9. Lc1n.f4   | 9. Lh6n.f4       |  |
| 10. Df3n.f4  | 10. Df6n.f4      |  |
| 11. Tff1n.f4 | 11. Th8—f8. Noch |  |

ungünstiger ist 11. 0—0, worauf Weiß gleichfalls 12. Ta1—f1  
 spielt.

12. Ta1—f1 gewinnt Weiß den f-Bauern und in der  
 Folge wohl auch den h-Bauern und erlangt im Endspiel große Gewinn-  
 chancen.

8. c4n.d5. Nach 8. Lc4n.d5 kommt Schwarz  
 mit 8. e7—e6 9. Ld5—b3, Lc8—e6 zur langen  
 Rochade.

8. Lf8—d6 und  
 Weiß hat zwar immer noch den Angriff, doch wird Schwarz  
 schließlich das Übergewicht der Figur zur Geltung bringen.

### Partien zum Muziogambit.

#### Achtundfünfzigste Partie.

Weiß — Kolisch.

Schwarz — L. Paulsen.

1. e2—e4
2. f2—f4
3. Sg1—f3
4. Lf1—c4
5. 0—0
6. Dd1n.f3
7. e4—e5
8. d2—d3
9. Lc1—d2
10. Sb1—c3
11. Ta1—e1
12. Sc3—d5
13. Ld2—c3

1. e7—e5
2. e5n.f4
3. g7—g5
4. g5—g4
5. g4n.f3
6. Dd8—f6
7. Df6n.e5
8. Lf8—h6
9. Sg8—e7
10. Sb8—c6
11. De5—f5
12. Ke8—d8
13. Th8—g8. Am

besten geschieht Th8—e8.

14. Lc3 — f6. Besser ist hier Te1 n. e7 und auf Sc6 n. e7 15. Lc3 — f6.

14. Lh6 — g5. Am

besten.

15. Te1 n. e7

15. Lg5 n. f6. Auf

Sc6 n. e7 folgt vorteilhaft Sd5 n. e7.

16. Te7 — e4

16. Lf6 — g5

17. g2 — g4

17. Df5 — g6

a b c d e f g h



Weiß.

In dieser Stellung steht Schwarz gut. Um den Bauern f4 zu beseitigen, hat Weiß keinen andern Zug als den hier folgenden. Auf 18. Sd5 n. f4 folgt Lg5 n. f4 19. Df3 n. f4. d7 — d5 20. Lc4 n. d5, Dg6 n. g4 +, und der weiße Angriff ist abge schlagen.

18. h2 — h4

18. Lg5 n. h4

19. Df3 n. f4

19. d7 — d6

20. Df4 n. f7

20. Dg6 n. f7

21. Tf1 n. f7

21. Sc6 — e5

22. Tf7 n. h7

22. Se5 n. c4

23. Te4 n. c4. Auf Th7 n. h4 würde Sc4 — e5

23. c7 — c6

gewinnen.



- |                    |                  |
|--------------------|------------------|
| 24. S d 5 — e 7    | 24. T a 8 — b 8  |
| 25. T c 4 — f 4    | 25. L h 4 — e 7  |
| 26. T f 4 — f 7    | 26. K d 8 n. e 7 |
| 27. T f 7 n. e 7 + | 27. K c 7 — b 6  |
| 28. T h 7 — g 7    | 28. T g 8 n. g 7 |
| 29. T e 7 n. g 7   | 29. L c 8 — e 6. |

Schwarz hat jetzt eine Figur gegen einen Bauern bei guter Stellung und muß daher gewinnen.

- |                  |                      |
|------------------|----------------------|
| 30. T g 7 — g 6  | 30. L e 6 n. a 2     |
| 31. T g 6 n. d 6 | 31. T b 8 — g 8      |
| 32. K g 1 — f 2  | 32. T g 8 n. g 4     |
| 33. K f 2 — e 2  | 33. T g 4 — g 2 +    |
| 34. K e 2 — d 1  | 34. L a 2 — b 1      |
| 35. e 2 — c 3    | 35. T g 2 n. b 2 und |

gewinnt.

### Neunundfünfzigste Partie.

Weiß — Rud. v. Gottschall.

Schwarz — L.

- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| 1. e 2 — e 4    | 1. e 7 — e 5   |
| 2. f 2 — f 4    | 2. e 5 n. f 4  |
| 3. S g 1 — f 3  | 3. g 7 — g 5   |
| 4. L f 1 — c 4  | 4. g 5 — g 4   |
| 5. 0 — 0        | 5. g 4 n. f 3  |
| 6. D d 1 n. f 3 | 6. D d 8 — f 6 |

7. c 2 — c 3. Diese Abweichung von den üblichen und stärkeren Fortsetzungen ist im praktischen Spiel wohl-anwendbar.

- |                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| 8. d 2 — d 4      | 7. S b 8 — c 6       |
| 9. L c 4 n. f 7 + | 8. S c 6 n. d 4      |
| 10. c 3 n. d 4    | 9. K e 8 n. f 7      |
|                   | 10. L f 8 — h 6. Auf |

D f 6 n. d 4 + würde L c 1 — e 3 folgen.

- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| 11. e 4 — e 5    | 11. D f 6 — f 5 |
| 12. g 2 — g 4    | 12. D f 5 — g 6 |
| 13. L c 1 n. f 4 | 13. K f 7 — g 7 |



Weiß.

14. L f4 — g5. Ein schöner Zug, der das Spiel gewinnt. 14. D g6 — e8.

Schwarz hat keine genügende Verteidigung mehr.

15. L g5 — f6 + 15. S g8 n. f6

16. D f3 n. f6 + 16. K g7 — g8

17. D f6 n. h6 17. d7 — d5

18. e5 n. d6. Noch schneller gewinnt Weiß durch D h6 — g5 + nebst D g5 — d8 +.

18. L c8 n. g4

19. d6 n. c7 19. D e8 — g6

20. D h6 n. g6 + und gewinnt durch den Mehrbesitz der Bauern.

Man ersieht aus dieser Partie, daß der gefeierte Dichter Rudolph v. Gottschall auch ein vortrefflicher Schachspieler war.

Sechzigste Partie.

Weiß — Steinitz.

Schwarz — Anderssen.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. f2 — f4

2. e5 n. f4

3. S g1 — f3

3. g7 — g5

4. L f1 — c4

4. g5 — g4

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 5. 0—0       | 5. g4 n. f3   |
| 6. Dd1 n. f3 | 6. Dd8—e7     |
| 7. d2—d4     | 7. Sb8—c6. Am |

besten.

- |            |              |
|------------|--------------|
| 8. Sb1—c3  | 8. Sc6 n. d4 |
| 9. Df3—d3  | 9. Sd4—e6    |
| 10. Sc3—d5 | 10. Dc7—c5+  |
| 11. Kg1—h1 | 11. b7—b5.   |

Schwarz gewinnt hierdurch Gelegenheit, Damenturm und Läufer ins Spiel zu bringen.

- |            |             |
|------------|-------------|
| 12. Lc4—b3 | 12. Lf8—h6  |
| 13. Lc1—d2 | 13. Dc5—f8. |

Dieser Zug führt die Dame zur Verteidigung des Königsflügels im geeigneten Augenblick zurück.

14. Dd3—c3      14. Df8—g7. Hier konnte auch Lh6—g7 geschehen.

- |                |               |
|----------------|---------------|
| 15. Sd5 n. c7+ | 15. Se6 n. c7 |
| 16. Dc3 n. c7  | 16. Sg8—e7.   |

Weniger gut wäre f4—f3 wegen 17. Tf1 n. f3, Lh6 n. d2 18. Lb3 n. f7+, Kc8—e7 19. Lf7—d5.

- |            |           |
|------------|-----------|
| 17. Ld2—c3 | 17. f7—f6 |
| 18. e4—c5  |           |



Weiß.

18. Th8 — f8. In der Absicht auf e5 n. f6, Tf8 n. f6 zu spielen, worauf Schwarz zwei Figuren gegen den Turm mit gutem Spiel behauptet.

19. Ta1 — e1

19. Lc8 — a6

20. e5 n. f6. Weiß hätte hier mit e5 — o6 ein viel besseres Spiel erlangt.

20. Tf8 n. f6

21. Lc3 — b4. Sehr fein gespielt. Einfacher und besser scheint jedoch Lc3 n. f6 zu sein.

21. Tf6 — c6

22. Dc7 — a5

22. Lh6 — g5

23. Lb4 n. e7

23. Jg5 n. e7

24. Tf1 n. f4

24. Tc6 — f6

25. Da5 — c3

25. Ke8 — d8

26. Dc3 — a5 +. Auf Te1 n. e7 würde Tf6 n. f4 folgen.

26. Kd8 — c8

27. Lb3 — d5

27. Ta8 — b8

28. Tf4 — e4

28. Tb8 — b6. Ein

sehr guter Zug, der diesen Turm ins Spiel bringt und dem König das Feld b8 zugänglich macht. Weiß kann Le7 nicht schlagen, weil Dg7 n. e7 folgen würde und Te1 n. e7 nicht geschehen darf wegen Tf6 — f1 matt.

29. h2 — h3. Um demnächst Te4 n. e7 zu spielen.

29. Tf6 — e6. Am

besten. Schwarz gibt mit Recht die Qualität, da der Angriff hierdurch vollständig zurückgeschlagen wird.

30. Ld5 n. e6

30. d7 n. e6

31. a2 — a4

31. b5 — b4

32. Da5 — h5

32. Le7 — d8

33. Te1 — d1

33. Dg7 — e7

34. Te4 — d4

34. Ld8 — c7

35. Td4 — g4

35. Kc8 — b7. Der

König steht jetzt vollkommen sicher und Schwarz hat mit beiden Läufern gegen einen Turm ein sehr gutes Spiel.

- |   |                  |
|---|------------------|
| 36. Tg4—g8                                      | 36. Tb6—c6       |
| 37. Dh5—f3                                      | 37. La6—c4. Ent- |
| scheidend. Schwarz geht jetzt zum Angriff über. |                  |
| 38. Tg8—g4                                      | 38. Lc4—d5       |
| 39. Df3—e2                                      | 39. De7—d6       |
| 40. Kh1—g1                                      | 40. Dd6—h2+      |
| 41. Kg1—f1                                      | 41. Lc7—b6       |
- und Schwarz gewinnt.

## Das Gambit des Salvio und Cochrane.

Wenn im Königsgambit

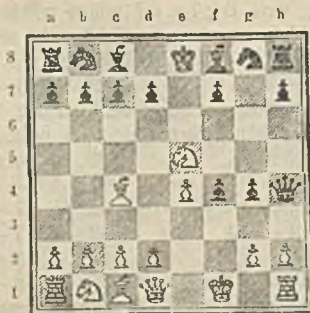
- |           |           |
|-----------|-----------|
| 1. e2—e4  | 1. e7—e5  |
| 2. f2—f4  | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5  |
| 4. Lf1—c4 | 4. g5—g4  |
- geschähen ist, kann Weiß, statt den Springer f3 preiszugeben wie im Muziegambit dargelegt wurde,

5. Sf3—e5 spielen, worauf Schwarz am besten

5. Dd8—h4+

antwortet.

6. Ke1—f1



In dieser Stellung gilt neuerdings 6. Sb8 — c6 für die beste Verteidigung. Es kann dann z. B. geschehen: 7. Se5 n. f7 (Se5 n. c6 fördert die Entwicklung des Gegners und 7. Dd1 n. g4, Dh4 n. g4 8. Se5 n. g4, d7 — d5 9. e4 n. d5, Sc6 — d4 ist für Weiß ungünstig) 7. Lf8 — c5! 8. Dd1 — e1, g4 — g3 9. Sf7 n. h8, Lc5 — f2 10. De1 — d1, d7 — d5 und Schwarz dürfte mit seinem Angriff durchbringen.

Außer 6. Sb8 — c6 kommen noch folgende drei interessante Spielweisen in Betracht.

## Erstes Spiel.

## Gambit des Salvo.

- |  |                 |             |
|--|-----------------|-------------|
|  |                 | 6. Sg8 — f6 |
| 7. Dd1 — c1. Am besten.  | 7. Dh4 n. e1 +  |             |
| 8. Kf1 n. e1   | 8. d7 — d6 (A.) |             |
| 9. Se5 n. f7   | 9. d6 — d5      |             |
| 10. Lc4 n. d5  | 10. Sf6 n. d5   |             |
| 11. Sf7 n. h8  | 11. Sd5 — f6    |             |
| 12. d2 — d3  | 12. Lf8 — g7    |             |
| 13. Lc1 n. f4  | 13. Lg7 n. h8   |             |
| 14. c2 — c3. Auf Lf4 n. c7 würde Sf6 n. e4, drohend Lh8 n. b2, folgen. | 14. c7 — c6     |             |
| 15. Sb1 — d2.  |                 |             |

Die Spiele stehen gleich.

## A.

- |                |  |
|----------------|--|
|                | 8. Sf6 n. e4   |
| 9. Lc4 n. f7 + | 9. Ke8 — e7  |
| 10. Lf7 — b3   | 10. Lf8 — g7. Auch Se4 — f6 kann hier vorteilhaft geschehen. |
| 11. Se5 n. g4  | 11. d7 — d6  |
| 12. Sg4 — f2   | 12. Se4 n. f2  |
| 13. Ke1 n. f2. |  |

Die Spiele stehen gleich.



## Zweites Spiel.

## Gambit des Cochrane.

- |                       |                |
|-----------------------|----------------|
|                       | 6. f4 — f3     |
| 7. d2 — d4 (A. B. C.) | 7. f3 n. g2 +. |
| 8. Kf1 n. g2          | 8. Dh4 — h3 +  |
| 9. Kg2 — g1           | 9. Sg8 — h6    |
| 10. Dd1 — d3          | 10. Dh3 n. d3  |
| 11. e2 n. d3          | 11. d7 — d6    |
| 12. Lc1 n. h6         | 12. Lf8 n. h6  |
| 13. Se5 n. f7         | 13. Lh6 — e3 + |
| 14. Kg1 — g2          | 14. Th8 — f8   |
| 15. Th1 — f1          | 15. Le3 n. d4  |

Schwarz steht besser.

## A.

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 7. Lc4 n. f7 +   | 7. Ke8 — e7    |
| 8. Dd1 — e1 (a.) | 8. f3 n. g2 +  |
| 9. Kf1 n. g2     | 9. Dh4 — h3 +  |
| 10. Kg2 — f2     | 10. Lf8 — g7   |
| 11. Lf7 n. g8    | 11. Lg7 n. e5. |

Schwarz gewinnt.

## a.

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| 8. g2 n. f3   | 8. d7 — d6      |
| 9. Lf7 n. g8  | 9. d6 n. e5     |
| 10. Lg8 — e4  | 10. g4 n. f3    |
| 11. Dd1 n. f3 | 11. Le8 — h3 +. |

Schwarz gewinnt.

## B.

- |               |                |
|---------------|----------------|
| 7. g2 — g3    | 7. Dh4 — h3 +  |
| 8. Kf1 — f2   | 8. Sg8 — f6    |
| 9. d2 — d3    | 9. d7 — d6     |
| 10. Se5 n. f7 | 10. d6 — d5    |
| 11. Sf7 n. h8 | 11. Dh3 — g2 + |

- |                                     |                      |
|-------------------------------------|----------------------|
| 12. K f 2 — e 3                     | 12. S b 8 — c 6. Auf |
| L f 8 — h 6 + folgt K e 3 — d 4 und | der König gelangt    |
| nach b 3 in Sicherheit.             |                      |
| 13. S h 8 — f 7                     | 13. K e 8 n. f 7     |
| 14. L c 4 n. d 5 +                  | 14. S f 6 n. d 5     |
| 15. e 4 n. d 5                      | 15. L f 8 — h 6 +    |
| 16. K e 3 — c 4                     | 16. f 3 — f 2 + und  |
- setzt im nächsten Zuge matt.

## C.

- |  |                      |
|--|----------------------|
| 7. g 2 n. f 3                                  | 7. S g 8 — f 6       |
| 8. D d 1 — e 2                                 | 8. d 7 — d 6         |
| 9. S e 5 n. f 7                                | 9. g 4 n. f 3        |
| 10. D e 2 — f 2                                | 10. L c 8 — h 3 +    |
| 11. K f 1 — e 1                                | 11. D h 4 n. e 4 +   |
| 12. K e 1 — d 1. Auf D f 2 — e 3 gewinnt f 3 — | 12. D e 4 n. c 4 und |
- f 2 +.  
gewinnt.

## Drittes Spiel.

Gambit Salvo -- Silberschmidt.

- |   |                     |
|---|---------------------|
|   | 6. S g 8 — h 6      |
| 7. d 2 — d 4  | 7. f 4 — f 3        |
| 8. L c 1 — f 4. Von Anderssen empfohlen. Un-                    |                     |
| vorteilhaft ist L c 1 n. h 6, worauf Schwarz durch L f 8 n.     |                     |
| h 6 eine für den Käufer durchaus günstige Position hat (A. B.). |                     |
|   | 8. d 7 — d 6        |
| 9. S e 5 — d 3  | 9. f 3 n. g 2 +     |
| 10. K f 1 n. g 2  | 10. L f 8 — g 7     |
| 11. c 2 — c 3   | 11. S b 8 — c 6     |
| 12. L f 4 — g 3   | 12. D h 4 — e 7. Am |
- besten.
- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
| 13. S b 1 — d 2 | 13. 0 — 0        |
| 14. D d 1 — e 2 | 14. K g 8 — h 8. |
- Schwarz steht gut.



Weiß.

A.

- |               |               |
|---------------|---------------|
| 8. Dd1—e1     | 8. f3 n. g2 + |
| 9. Kf1 n. g2  | 9. Dh4—h3 +   |
| 10. Kg2—g1    | 10. Lf8—g7    |
| 11. Lc1—e3    | 11. Sb8—c6    |
| 12. Se5 n. c6 | 12. d7 n. c6  |
| 13. Sb1—c3    | 13. Lc8—d7    |
| 14. Del—f2    | 14. 0—0—0.    |

Schwarz steht gut.

B.

- |  |                       |
|--|-----------------------|
| 8. g2—g3   | 8. Dh4—h3 +           |
| 9. Kf1—f2  | 9. Dh3—g2 +           |
| 10. Kf2—e3   | 10. f7—f5. Am besten. |
| Diesen guten Zug hat Silberschmidt zuerst angegeben. |                       |
| 11. Se5—d3. Am besten.                               |                       |
|  | 11. f5 n. e4          |
| 12. Sd3—f4   | 12. Sh6—f5 +          |
| 13. Ke3 n. e4.                                       |                       |



Weiß.

In dieser Stellung befindet sich der weiße König in sehr gefährlicher Lage, doch ist der Verlust des Spiels für Weiß nicht erwiesen.

Eine starke Fortsetzung für Schwarz ist 13. Dg2 — f2!

### Das Königsläufergambit.

Dieses Gambit ist das wichtigste neben dem Königspringergambit.

Die Eröffnungszüge sind:

- |              |             |
|--------------|-------------|
| 1. e2 — e4   | 1. e7 — e5  |
| 2. f2 — f4   | 2. c5 n. f4 |
| 3. Lf1 — c4. |             |

Mit der Entwicklung des Königsläufers setzt sich Weiß absichtlich dem Schach durch Dd8 — h4 aus, um alsdann Ke1 — f1 zu spielen. Der Verlust der Rochade wird dadurch aufgewogen, daß Schwarz früher oder später zur Verteidigung des Gambitbauern g7 — g5 spielen muß, worauf die Dame meistens mit Tempogewinn zurückgedrängt und in ihrer Wirksamkeit beschränkt wird. Man hält das Läufergambit jetzt für stärker als das Springergambit,

weil es für den Anziehenden mindestens gleiches Spiel herbeiführt, während in letzterem der Vorteil auf der Seite des Nachziehenden zu bleiben scheint. Für beide Eröffnungen sind jedoch die Untersuchungen noch keineswegs vollständig abgeschlossen.

## Erstes Spiel.

1. e2 — e4

2. f2 — f4

3. Lf1 — c4

4. Ke1 — f1

1. e7 — e5

2. e5 n. f4

3. Dd8 — h4 +

4. g7 — g5. Dies

ist die klassische Verteidigung. Dieselbe ist jedoch nicht korrekt, wie Dr. Max Lange nachgewiesen hat.

5. Sb1 — c3

6. d2 — d4

7. g2 — g3. Um besten.

8. Kf1 — g2

5. Lf8 — g7

6. Sg8 — o7 (A.)

7. f4 n. g3

a b c d e f g h



Weiß.

8. g5 — g4. Es

droht Verlust der Dame durch h2 n. g3. Schwarz kann hier d7 — d6 spielen, worauf nach 9. h2 n. g3, Dh4

— g4 10. Lc4 — e2 Weiß das bessere Spiel hat. Ungünstig ist auch:

9. h2n.g3

10. Sg1—f3

8. Dh4—h6

9. Dh6—g6

10. h7—h6, worauf,

wie G. R. Neumann nachgewiesen hat, Weiß durch 11. Sc3—d5 im Vorteil bleibt.

9. h2n.g3

9. Dh4—f6

10. Lc1—e3. Nach 10. Dd1n.g4, d7—d5

11. e4—e5, Lc8n.g4 12. e5n.f6, Lg7n.f6

13. Sc3n.d5, Se7n.d5 14. Lc4n.d5, Sb8—c6

gleichem sich die Spiele ziemlich aus.

10. Sb8—c6

11. Dd1—d2. Weiß hat das etwas bessere Spiel. Es droht Ta1—f1.

### A.

6. d7—d6. Diese

früher für die beste gehaltene Fortsetzung ist nicht so stark wie die vorher angegebene.

7. Sg1—f3

8. h2—h4

9. e4—e5

10. Sc3—d5

11. d4n.e5

12. Kf1—g1. Um h4n.g5 spielen zu können.

7. Dh4—h5

8. h7—h6

9. d6n.e5

10. Ke8—d8

11. Lc8—d7

12. Dh5—g6. Um

12. Dh5—g6. Um

besten.

13. h4n.g5

14. Th1n.h8

13. h6n.g5

14. Lg7n.h8





Weiß.

15. Sf3 n. g5. Dieses wohlmotivierte Springeropfer hat der russische Meister Petrow zuerst angegeben.

15. Dg6 n. g5. Auf I, h8 n. e5 folgt 16. Sd5 n. f4 mit vorzüglichem Spiel.

16. Lc1 n. f4

16. Dg5 — g6

Wenn:

17. Sd6 n. c7

16. Dg6 — g7, fo

17. Kd8 n. c7

18. e5 — e6 +

18. Kc7 — d8

19. e6 n. f7

19. Sg8 — e7

20. Dd1 — d6

20. Dg7 — d4 +

21. Kg1 — h2 und gewinnt.

Ober

17. Dd1 n. g4

16. Dg5 — g4

18. Sd5 n. c7

17. Ld7 n. g4

18. S b 8 — c 6. Auf

Kd8 n. c7 gewinnt e5 — e6 + mit nachfolgendem e6 n. f7.

19. Sc7 n. a8 zum Vorteil für Weiß.

Ober

17. e5 — e6

16. Dg5 — f5

18. Sd5 n. c7

17. f7 n. e6

19. Kg1 — h1

18. Df5 — c5 +

20. Dd1 — d6

19. Dc5 n. c4

21. Sc7 n. a8

20. e6 — e5. Am besten.

21. Dc4 n. f4

22. D d 6 n. b 8 +

22. K d 8 — e 7

23. D b 8 n. g 8. Schwarz macht das Spiel durch ewiges

Schach unentschieden.

17. e 5 — e 6

17. f 7 n. e 6

18. S d 5 n. c 7

18. e 6 — e 5

19. S c 7 — e 6 +. Weniger gut wäre S c 7 n. a 8.

19. K d 8 — e 7. Am

besten.

20. L f 4 — g 5 +

20. L h 8 — f 6

21. D d 1 — d 5

21. L f 6 n. g 5

22. D d 5 — e 5 +

22. K e 7 — f 6

23. T a 1 — f 1 +

23. L g 5 — f 4

24. S c 6 n. f 4 und gewinnt.

## Zweites Spiel.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. f 2 — f 4

2. e 5 n. f 4

3. L f 1 — c 4

3. d 7 — d 5. Dies

ist eine der besten Fortsetzungen.

4. L c 4 n. d 5! Am besten.

4. D d 8 — h 4 +

Unvorteilhaft ist e 7 — e 6. Das Vorrücken dieses Bauers verhindert die Entwicklung des Damenspringers nach e 6 und drängt den Läufer auf Plätze, die für ihn günstiger sind.

5. K e 1 — f 1

5. g 7 — g 5.

Eine andere von den hervorragenden schwedischen Analytikern Boren und Ekenonius empfohlene sehr beachtenswerte Verteidigung besteht in 5. L f 8 — d 6 6. d 2 — d 4, S g 8 — e 7 7. S b 1 — c 3, f 7 — f 6.

6. S b 1 — c 3

6. S g 8 — e 7

7. d 2 — d 4

7. L f 8 — g 7

8. S g 1 — f 3

8. D h 4 — h 5

9. h 2 — h 4

9. h 7 — h 6

10. K f 1 — g 1. Oder 10. e 4 — e 5, 0 — 0

11. L d 5 — e 4! (von Berger angegeben), e 7 — e 5

12. S c 3 — e 2, S b 8 — c 6 13. K f 1 — g 1, S c 6 n. d 4

14. h4 n. g5, Sd4 n. f3 + 15. Lc4 n. f3, Dh5 n. g5  
mit gleichem Spiele.

11. Sf3 — e1
12. g2 n. f3!
13. Kg1 — f2
14. e4 — c5
15. Ld5 n. f3
16. Th1 — g1
17. Lc1 — e3
18. Lf3 n. c6
19. Dd1 — f3
20. Sc3 — e2

10. g5 — g4
11. f4 — f3
12. g4 n. f3
13. Sb8 — c6
14. Lc8 — f5
15. Dh5 — g6
16. Dg6 — h7
17. 0—0—0
18. Se7 n. c6
19. Th8 — g8
20. Lf5 — e4

mit gleichem Spiele.

### Drittes Spiel.

1. e2 — e4
2. f2 — f4
3. Lf1 — c4

1. e7 — e5
2. e5 n. f4
3. Sg8 — f6. Eine

ebenfalls sichere Fortsetzung.

4. Sb1 — c3. Mangelhaft ist hier e4 — e5  
wegen d7 — d5.

4. Sb8 — c6 (a.).

Von Zukertort empfohlen.

5. Sg1 — f3
6. 0—0

5. Lf8 — b4
6. 0—0 mit gleichem

Spiele.

a.

ist nicht empfehlenswert.

5. c4 — e5
6. Lc4 — b5 +!
7. e5 n. f6
8. Dd1 — e2 +
9. De2 n. b5 +
10. Sg1 — f3

4. Lf8 — b4. Dies

5. d7 — d5
6. c7 — c6
7. c6 n. b5
8. Lc8 — e6
9. Sb8 — c6
10. Dd8 n. f6

11. D b 5 n. b 7                      11. T a 8 — c 8  
 12. S c 3 n. d 5 und Weiß steht besser.

## Viertes Spiel.

- |                                  |                    |
|----------------------------------|--------------------|
| 1. e 2 — e 4                     | 1. e 7 — e 5       |
| 2. f 2 — f 4                     | 2. e 5 n. f 4      |
| 3. L f 1 — c 4                   | 3. f 7 — f 5. Auch |
| dies ist eine gute Verteidigung. |                    |
| 4. D d 1 — e 2                   | 4. D d 8 — h 4 +   |
| 5. K e 1 — d 1                   | 5. f 5 n. e 4      |
| 6. D e 2 n. e 4 +                | 6. L f 8 — e 7     |
| 7. d 2 — d 4 (a.)                | 7. S g 8 — f 6     |
| 8. D e 4 n. f 4                  | 8. D h 4 n. f 4    |
| 9. L c 1 n. f 4                  | 9. d 7 — d 5       |
| 10. L c 4 — d 3                  | 10. L c 8 — g 4 +  |
| 11. S g 1 — e 2                  | 11. S b 8 — c 6    |
| 12. c 2 — c 3.                   |                    |

Die Spiele stehen gleich.

a.

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 7. S g 1 — f 3  | 7. D h 4 — h 5  |
| 8. L c 4 n. g 8 | 8. T h 8 n. g 8 |
| 9. T h 1 — e 1  | 9. S b 8 — c 6  |
| 10. S b 1 — c 3 | 10. d 7 — d 6   |
| 11. d 2 — d 4   |                 |

Die Spiele stehen gleich.

In neuerer Zeit hat Steinitz eine originelle, aber offenbar ungesunde Verteidigung wiederholt versucht, nämlich 3. S g 8 — e 7. Der praktische Erfolg sprach jedoch gegen dieselbe.

## Partien zum Königsläufergambit.

## Einundsechzigste Partie.

Die „unsterbliche Partie“.

Weiß — Anderssen.

Schwarz — Kieseritzki.

1. e 2 — e 4  
 2. f 2 — f 4

1. e 7 — e 5  
 2. e 5 n. f 4

3. L f 1 — c 4  
 4. K e 1 — f 1  
 Gegenangriff hat Kieseritzki erfunden.

5. L c 4 n. b 5  
 6. S g 1 — f 3  
 6. D h 4 — h 6. Im  
 Läufergambit geschieht sonst hier D h 4 — h 5 am besten.  
 Schwarz beabsichtigt jedoch, das Feld h 5 für den Springer  
 zum Angriff offen zu halten.

7. d 2 — d 3  
 8. S f 3 — h 4. Am besten. S h 5 — g 3 + drohte,  
 die Qualität zu gewinnen. Auf K f 1 — g 1 oder — f 2  
 würde D h 6 — b 6 + eine Figur gewinnen.

9. S h 4 — f 5  
 9. c 7 — c 6. Wenn  
 Schwarz, um eine Figur zu erobern, g 7 — g 6 spielte, ge-  
 staltete sich das Spiel für Weiß vorteilhaft, z. B.:

10. h 2 — h 4  
 D g 5 — f 6 folgt 11. S b 1 — c 3 vorteilhaft.

11. K f 1 — e 1  
 D g 5 — h 5 folgt S f 6 n. g 3.

12. S f 6 n. g 3  
 13. D d 1 — e 2. Weiß steht sehr gut.

10. T h 1 — g 1. Ein weitberechnetes Figurenopfer.

11. g 2 — g 4  
 12. h 2 — h 4  
 13. h 4 — h 5

14. D d 1 — f 3. Man begreift jetzt, weswegen  
 Andersen den Läufer b 5 einstehen ließ. Nach den voran-  
 gegangenen Zwangzügen droht nunmehr Eroberung der  
 Dame durch L c 1 n. f 4.

14. S f 6 — g 8. Der  
 Springer muß ziehen, weil sonst die Dame verloren geht.

15. L c 1 n. f 4  
 16. S b 1 — c 3  
 17. S c 3 — d 5

3. D d 8 — h 4 +  
 4. b 7 — b 5. Diesen

5. S g 8 — f 6  
 6. D h 4 — h 6. Im

7. S f 6 — h 5  
 8. D h 6 — g 5

9. c 7 — c 6. Wenn

9. g 7 — g 6  
 10. S h 5 — g 3 +. Auf

11. D g 5 — f 6. Auf

12. f 4 n. g 3

10. c 6 n. b 5  
 11. S h 5 — f 6

12. D g 5 — g 6  
 13. D g 6 — g 5

14. S f 6 — g 8. Der

15. D g 5 — f 6  
 16. L f 8 — c 5

17. D f 6 n. b 2



Beisp.

18. Lf4 — d6. Ein genialer Zug. Weiß läßt Ta1 absichtlich einstehen.

Oder:

- 19. S f5 n. d6 +
- 20. S d6 n. f7 +
- 21. S f7 — d6 +
- 22. D f3 — f8 setzt matt.

18. Db2 n. a1 +

- 19. Lc5 n. d6
- 20. Ke8 — d8
- 21. Ke8 — d8

19. Kf1 — e2 19. Lc5 n. g1. Es ist klar, daß Da1 n. g1 nicht geschehen durfte, weil dann mit 20. Sf5 n. g7 +, Ke8 — d8 21. Ld6 — c7 Matt erzwungen würde. Dagegen hätte Schwarz besser Da1 — b2 gespielt, womit ihm Aussicht auf Remis blieb.

20. e4 — e5. Entscheidend. Durch diesen trefflichen Zug wird dem Bauer g7 die Deckung der Dame entzogen, und es droht nun wieder Matt in zwei Zügen.

- 21. Sf5 n. g7 +
- 22. Df3 — f6 +
- 23. Ld6 — e7 setzt matt.

- 20. Sb8 — a6
- 21. Ke8 — d8
- 22. Sg8 n. f6

Dieser schönen Partie, welche im Jahre 1851 in London, jedoch nicht im Turnier, gespielt worden ist, hat man mit Recht den oben angegebenen Namen beigelegt.



## Zweiundsechzigste Partie.

Weiß — Bird.

1. e2 — e4

2. f2 — f4

3. L f1 — e2. Diese von v. Zänisch zuerst in Anregung gebrachte Eröffnung pflegt man das eingeschränkte Läufergambit zu nennen. Sie gewährt keinen sofortigen heftigen Angriff, ist aber solid und sicher.

Schwarz — Burn.

1. e7 — e5

2. e5 n. f4

3. d7 — d5. Von

Zulertort empfohlen. Sofort mit der Dame auf h4 Schach zu bieten, ist ungünstig, weil die Dame später von den kleinen Figuren zurückgedrängt, und der Gambitbauer mit guter Stellung wiedergewonnen wird.

4. e4 n. d5

5. Sg1 — f3

6. Sb1 — c3

4. Dd8 n. d5

5. Sb8 — c6

6. Dd5 — a5. Die

Dame steht hier schlecht. Dieser übel gewählte Zug verursacht die Verlegenheiten, in die Schwarz später gerät. Am besten geschah Dd5 — d8.

7. 0 — 0

7. Lc8 — e6.

Schwarz beabsichtigt, nach der Damenseite zu rochieren, um dann zum Angriff gegen den feindlichen Königsflügel überzugehen, ein Plan, der sich als undurchführbar erweist.

8. Le2 — b5

9. Lb5 n. c6

8. 0 — 0 — 0

9. b7 n. c6. Auf

Da5 — b6 + folgte 10. d2 — d4, wodurch der Gambitbauer f4 mit guter Stellung zurückgewonnen wurde.

10. d2 — d3

11. Sc3 — e4

12. Lc1 — d2

13. Kg1 — h1

14. Se4 — c3

15. Sc3 — a4

16. b2 — b3

10. g7 — g5

11. h7 — h6

12. Da5 — b6 +

13. f7 — f5

14. Sg8 — f6

15. Db6 — a6

16. Sf6 — g4

17. h2 — h3 17. Sg4 — c3. Auf Sg4 — f6 würde 18. Ld2 — c3 und später Sa4 — c5 eine Figur gewinnen.

18. Dd1 — e1. Ein feiner, weitberechneter Zug.

18. g5 — g4.

Schwarz hätte hier am besten mit Le6 — d7 einen Bauer preisgegeben. Das Streben, ihn zu behaupten, kostet die Partie.

19. Sf3 — h4 19. g4 n. h3. Infolge dieses Zuges verliert Schwarz eine Figur.



Weiß.

20. Tf1 n. f4. Ein schöner Zug, der Weiß den Sieg sichert.

20. h3 n. g2 +

21. Kh1 — g1

21. Lf8 — d6

22. De1 n. e3

22. Le6 — d7

23. Sh4 n. f5

23. Td8 — f8

24. Sf5 n. d6 +

24. c7 n. d6

25. Tf4 n. f8 +

25. Th8 n. f8

26. De3 n. h6

26. Tf8 — g8

27. Dh6 n. d6

27. Ld7 — h3

28. Ld2 — f4 und gewinnt.

## Dreihundsechzigste Partie.

Nürnberger Turnier 1896.

Weiß — Charoufel.

1. e2 — e4
2. f2 — f4
3. Lf1 — c4
4. Lc4 n. d5
5. Ke1 — f1
6. Sg1 — f3
7. h2 — h4
8. Sb1 — c3

Schwarz — Lasker.

1. e7 — e5
2. e5 n. f4
3. d7 — d5
4. Dd8 — h4 +
5. g7 — g5
6. Dh4 — h5
7. Lf8 — g7
8. c7 — c6. Dies

gilt für ungünstig.

9. Ld5 — c4

9. Lc8 — g4.

Besser ist, wie Dr. Tarrašč im Nürnberger Kongressbuch angibt, 9. h7 — h6 um die Bauernkette intakt zu halten, nach deren Sprengung Weiß eine theoretisch gewonnene Partie erlangen würde.

10. d2 — d4

10. Sb8 — d7

11. Kf1 — f2. Hiermit droht h4 n. g5.

11. Lg4 n. f3

12. g2 n. f3

12. 0 — 0 — 0

13. h4 n. g5!

13. Dh5 n. g5.

Falls 13. Lg7 n. d4 +, so 14. Dd1 n. d4, Dh5 n. h1  
 15. Lc1 n. f4, Dh1 n. a1 16. Dd4 — d6 usw., oder  
 15. Dh1 — h4 + 16. Lf4 — g3 Dh4 n. g5 17. Dd4  
 n. a7, Dg5 — c5 + 18. Da7 n. c5, Sd7 n. c5 19. Lc4  
 n. f7 zum Vorteil für Weiß.

14. Sc3 — e2

14. Dg5 — e7

15. c2 — c3

15. Sd7 — e5

16. Dd1 — a4

16. Se5 n. c4

17. Da4 n. c4

17. Sg8 — f6



Weiß.

18. L e 1 n. f 4. Der geniale, der Schwachwelt leider so früh entriessene ungarische Meister, der in Nürnberg zum erstenmal die Arena eines internationalen Turniers betrat, hat die Partie vortrefflich behandelt und bereits eine glatte Gewinnstellung erlangt.

19. D c 4 — a 4

20. D a 4 — a 5

21. S e 2 — g 3

22. S g 3 — f 5

23. D e 7 — f 6 gewinnt Weiß die Dame durch 24. L f 4 — e 5, D f 6 — g 5 25. f 3 — f 4, D g 5 — g 4 26. T a 1 — g 1.

23. L f 4 — g 3

24. S f 5 n. g 7. Dies gewinnt einen zweiten Bauern.

Wie Tarrasch angibt, konnte Weiß statt dessen durch 24. a 2 — a 4 nebst b 2 — b 4 — b 5 einen rasch zur Entscheidung führenden Angriff bekommen.

25. D a 5 — e 5

18. S f 6 — d 7

19. a 7 — a 6

20. S d 7 — f 8

21. S f 8 — e 6

22. D e 7 — f 8. Auf

23. T d 8 — d 7

24. D f 8 n. g 7

25. D g 7 n. e 5

26. L g 3 n. e 5	26. f 7 — f 6
27. L e 5 n. f 6	27. T h 8 — f 8
28. T h 1 — h 6	28. S e 6 — f 4
29. K f 2 — e 3	29. S f 4 — g 2 +
30. K e 3 — d 2	30. T d 7 — f 7
31. e 4 — e 5	31. S g 2 — f 4
32. T a 1 — h 1	32. T f 8 — g 8
33. c 3 — c 4	33. S f 4 — e 6
34. K d 2 — e 3	34. S e 6 — f 8
35. d 4 — d 5	35. T f 7 — d 7
36. e 5 — e 6. Aufgegeben.	

### Das abgelehnte Königsgambit.

Wenn der Nachziehende das angebotene Königsgambit nicht annehmen will, so kann er es ohne Nachteil ablehnen. Der sicherste und daher am meisten zu empfehlende Ablehnungszug besteht in 2. L f 8 — e 5. Als sehr stark galt bis vor kurzem 2. d 7 — d 5, das sogenannte Falkbeergambit, jedoch lassen die neuesten analytischen Untersuchungen den Wert dieses Zuges zweifelhaft erscheinen. Ungünstig ist jedenfalls 2. d 7 — d 6, wodurch der Läufer f 8 in der Entwicklung gehindert wird. Eine korrekte, wenn auch weniger übliche Ablehnung ist 2. S g 8 — f 6.

### Erstes Spiel.

1. e 2 — e 4	1. e 7 — e 5
2. f 2 — f 4	2. L f 8 — e 5. Der Läufer steht hier sehr gut, weil er in vielen Fortsetzungen die feindliche Rochade verhindert. Das Streben des Anziehenden muß dahin gerichtet sein, diese Wirksamkeit des Läufers aufzuheben.
3. S g 1 — f 3	3. d 7 — d 6. Auf d 7 — d 5 spielt Weiß vorteilhaft
4. S f 3 n. e 5, d 5 n. e 4	
5. L f 1 — c 4.	

4. c2 — c3 (A.) Um mit d2 — d4 das Zentrum einzunehmen und den Läufer unwirksam zu machen. Sehr gut ist hier auch 4. Sb1 — c3 nebst Sc3 — a4.

4. f7 — f5!

Dieser, neuerdings aufgekommene Zug ist stärker als der früher übliche 4. Lc8 — g4, gegen den 5. Lf1 — e2 die beste Antwort bildet.

5. f4 n. e5. Auf 5. e4 n. f5 bekommt Schwarz mit 5. Dd8 — e7 ein gutes Spiel.

5. d6 n. e5

6. e4 n. f5

6. Lc8 n. f5

7. d2 — d4

7. e5 n. d4

8. c3 n. d4

8. Lc5 — b6! und

Schwarz steht etwas besser.

### A.

4. Lf1 — c4!  
besten. Schlecht wäre:

4. Sg8 — f6. Um

5. f4 n. e5

4. Lc8 — g4

6. Lc5 n. f7 +

5. d6 n. e5

7. Sf3 n. e6 +

6. Ke8 n. f7

5. Sb1 — c3. Dies halten wir für die beste, zu völligem Ausgleich führende Fortsetzung für Weiß.

5. Sb8 — c6

6. Sc3 — a4! (a.)

6. Lc5 — b6

7. Sa4 n. b6

7. a7 n. b6

8. d2 — d3

8. Lc8 — g4

9. c2 — c3 mit gleichem Spiele.

### a.

6. d2 — d3

6. Lc8 — g4

7. h2 — h3

7. Lg4 n. f3

8. Dd1 n. f3

8. Sc6 — d4

9. Df3 — g3. Hiermit haben wir eine Stellung der „Wiener Partie“ (siehe S. 248 unter B.) erreicht.



Schwarz wird jetzt am besten nicht auf e2 schlagen, sondern 9. D d 8 — e 7 spielen.

### Zweites Spiel.

1. e 2 — c 4

2. f 2 — f 4

3. e 4 n. d 5

1. o 7 — o 5

2. d 7 — d 5

Diese Fortsetzung wird Falkbeergambit genannt, nach dem verewigten Schachmeister dieses Namens, der sich zuerst mit ihr beschäftigt hat. Sie ist in der modernen Meisterpraxis häufig angewendet worden, gilt aber nach den neuesten Untersuchungen von Alapin und Leonhardt nicht mehr als besonders empfehlenswert.

Eine interessante Spielweise, auf die wir hier nebenbei hinweisen wollen, ist 3. Sg 1 — f 3 an Stelle von 3. e 4 n. d 5, nämlich: 3. Sg 1 — f 3, d 5 n. e 4 4. Sf 3 n. e 5, Sg 8 — f 6 5. Lf 1 — c 4, Lf 8 — c 5! (Ein sehr feiner Zug. Aber 5. Lf 8 — d 6 siehe 64. Partie S. 340.) 6. Lc 4 n. f 7 +, Ke 8 — o 7! (Der König zieht nicht nach f 8, um dem Turm nicht das Feld o 8 zu nehmen.) Schwarz hat zwar die Rochade verloren und seinen König scheinbar exponiert, aber bei tieferer Betrachtung der Position ergibt sich, daß er das bessere Spiel hat. Er droht mit Sb 8 — c 6 und späterem Lc 8 — g 4, resp. D d 8 — d 4.

4. Lf 1 — b 5 + (L.)

Lc 8 — d 7 spielt Weiß vorteilhaft 5. D d 1 — e 2.

5. d 5 n. c 6

6. Lb 5 — c 4

7. d 2 — d 4

8. Sg 1 — e 2

9. Lc 4 — b 3

10. Sb 1 — c 3

11. 0 — 0. Weiß hat einen Bauern mehr, doch Schwarz ist etwas besser entwickelt.

3. e 5 — e 4 (A. B.).

4. c 7 — c 6. Auf

5. b 7 n. c 6 (a.)

6. Sg 8 — f 6

7. Sb 8 — d 7

8. Sd 7 — b 6

9. Lc 8 — a 6

10. Lf 8 — b 4

a.

5. S b 8 n. c 6

6. L b 5 n. c 6 +. Auch 6. D d 1 — e 2 kommt hier in Betracht.

6. b 7 n. c 6

7. d 2 — d 4. Am besten.

7. L c 8 — a 6

8. S g 1 — e 2

8. S g 8 — f 6

9. S b 1 — c 3

9. L f 8 — b 4

10. 0 — 0

10. 0 — 0.

Die Spiele stehen gleich.

I.

4. d 2 — d 3! Dies ist die beste Verteidigung gegen das Falkbeergambit. Das Verdienst, diesen Zug zuerst empfohlen zu haben, gebührt dem verewigten ungarischen Meister Charoussel, der als Theoretiker wie Praktiker gleich Hervorragendes leistete. In neuester Zeit ist die Charousselsche Spielweise von Alapin noch verbessert und verstärkt worden, so daß man sie jetzt beinahe als eine Widerlegung des Falkbeergambits ansehen kann.

4. S g 8 — f 6. Auf

4. D d 8 n. d 5 erlangt Weiß mit 5. S b 1 — c 3, L f 8 — b 4 6. L c 1 — d 2, L b 4 n. c 3 7. L d 2 n. c 3, S g 8 — e 7 8. D d 1 — d 2 (besser als das riskante Schlagen des g-Bauern) das überlegene Spiel.

5. d 3 n. e 4. In einer Partie zwischen Blackburne und Marco („Schachmeisterpartien“, zweiter Teil, S. 82) geschah 5. D d 1 — e 2.

5. S f 6 n. e 4

6. S g 1 — f 3! Der stärkste Zug. Charoussel spielte statt dessen die folgende sehr geistreiche, aber doch nicht ganz stichhaltige Fortsetzung: 6. D d 1 — e 2, D d 8 n. d 5 7. S b 1 — d 2, f 7 — f 5 8. g 2 — g 4, L f 8 — e 7? 9. L f 1 — g 2. Weiß hat jetzt allerdings ein sehr gutes Angriffsspiel. Siehe 66. Partie S. 342. Wenn Schwarz aber nicht 8. L f 8 —

e7, sondern 8. Sb8 — c6! spielt, so ändert sich die Sachlage. 3. B. 9. c2 — c3 (Weiß darf Sc6 — d4 nicht zulassen), Lf8 — e7 10. Lf1 — g2, Dd5 — f7 11. Sd2 n. e4, f5 n. e4 12. Lg2 n. e4, Lc7 — h4 + 13. Ke1 — f1, 0 — 0 14. Kf1 — g2, Lc8 — e6. Der Stellungsvorteil von Schwarz ist mehr als einen Bauern wert.

- |  |             |
|--|-------------|
|  | 6. Lf8 — c5 |
| 7. Dd1 — e2  | 7. f7 — f5  |
| 8. Sf3 — d2!   | 8. 0 — 0.   |
| 8. Lc5 — f2 + ist, wie leicht ersichtlich, nicht gut.                                  |             |
| 9. Sc3 n. e4   | 9. f5 n. e4 |
| 10. Lc1 — e3 und Weiß wird früher oder später mit gutem Spiele den Bauern e4 gewinnen. |             |

## A.

- |  |                   |
|--|-------------------|
| schwacher Zug.                                 | 3. Dd8 n. d5. Ein |
| 4. Sb1 — c3                                    | 4. Dd5 — e6       |
| 5. Sg1 — f3. Weiß kann auch wie folgt spielen: |                   |
| 6. f4 n. e5                                    | 6. De6 n. e5 +    |
| 6. Lf1 — e2                                    | 6. Lf8 — d6       |
| 7. Sg1 — f3                                    | 7. De5 — e7       |
| 8. d2 — d4                                     | 8. Lc8 — e6       |
| 9. 0 — 0. Weiß steht besser.                   |                   |
| 6. Ke1 — f2                                    | 5. e5 n. f4 +     |
| Am besten. Schlecht ist, wie Greco ausführt:   | 6. De6 — b6 +.    |
| 7. d2 — d4                                     | 6. Lf8 — c5 +     |
| 8. Lf1 — b5 +                                  | 7. Lc5 — b6       |
| 9. Th1 — e1 und gewinnt.                       | 8. Beliebig.      |
| 7. d2 — d4                                     | 7. Sg8 — f6       |
| 8. Lf1 — b5 +                                  | 8. c7 — c6        |
| 9. Th1 — e1 +                                  | 9. Lf8 — e7       |
| 10. Lb5 — c4. Weiß steht besser.               |                   |

## B.

3. e5 n. f4. Hiermit lenkt Schwarz in eine durchaus korrekte Verteidigung des angenommenen Gambits (siehe S. 267) ein.

4. Sg1 — f3  
4. Dd8 n. d5. Sehr gut ist hier auch Lf8 — d6.

5. Sb1 — c3

5. Dd5 — a5

6. Lf1 — c4

6. Sg8 — f6

7. d2 — d4

7. Lf8 — b4

8. 0 — 0

8. Lb4 n. c3

9. b2 n. c3

9. 0 — 0. Die Spiele

sehen gleich. Ungünstig wäre:

10. Dd1 — e2 +

9. Da5 n. c3

11. Lc1 n. f4

10. Ke8 — d8

12. Lf4 — e5

11. Th8 — e8

13. Ta1 — e1

12. Lc8 — g4

14. Lc4 n. f7 und gewinnt.

13. Sb8 — d7

## Partien zum abgelehnten Königsgambit.

## Vierundsechzigste Partie.

Weiß — Morphy.

Schwarz — Löwenthal.

1. e2 — e4

1. e7 — e5

2. f2 — f4

2. Lf8 — c5

3. Sg1 — f3

3. d7 — d6

4. c2 — c3

4. Lc8 — g4

5. Lf1 — c4. Besser ist Lf1 — e2.

5. Lg4 n. f3

6. Dd1 n. f3

6. Sg8 — f6

7. b2 — b4

7. Lc5 — b6

8. d2 — d3

8. Sb8 — d7

9. f4 — f5

9. Dd8 — e7

10. g2 — g4. Kühn, jedoch wohlberechnet. Weiß beabsichtigt, Ke1 — e2 zu spielen und durch Entwicklung des Damenspringers und Läufers die Türme zu verbinden.

10. h7 — h6

11. Ke1 — e2

11. c7 — c6

12. g4 — g5

12. h6 n. g5

13. Lc1 n. g5

13. d6 — d5

14. Lc4 — b3. Weiß darf nicht e4 n. d5 spielen, weil e5 — e4 mit nachfolgendem Sd7 — e5 geschehen und sein Spiel zerrütten würde.

14. De7 — d6. Um

Sf6 bewegungsfähig zu machen.

15. Sb1 — d2

15. a7 — a5

16. b4 n. a5. Deckung des Bauern durch a2 — a3 wäre unvorteilhaft, weil auf a5 n. b4 nicht 17. a3 n. b4 geschehen dürfte, indem nach Abtausch der Türme Th8 n. h2 + folgen würde.

16. Ta8 n. a5

17. h2 — h4

17. Sf6 — h5

18. Sd2 — f1. Es droht f7 — f6, Lg5 — e3, Lb6 n. e3, Df3 n. e3, Sh5 — f4 +.

18. Sd7 — c5

19. Lb3 — c2

19. Ta5 — b5. Bis

dahin hat Schwarz vorzüglich gespielt. Hier mußte jedoch Ta5 — a3 geschehen.

20. Lg5 — c1

20. d5 n. e4

21. d3 n. e4

21. Tb5 — b2. Ein

schöner, jedoch nicht korrekter Zug.



Weiß.

- |               |                    |
|---------------|--------------------|
| 22. Lc1 n. b2 | 22. Sh5 — f4 +     |
| 23. Ke2 — e1  | 23. Sc5 — d3 +     |
| 24. Lc2 n. d3 | 24. Sf4 n. d3 +    |
| 25. Ke1 — d2  | 25. Sd3 n. b2 +    |
| 26. Kd2 — c2  | 26. Dd6 — a3       |
| 27. Sf1 — d2  | 27. Lb6 — c7. Ent- |

scheidender Fehler. Die Partie ist aber auf die Dauer nicht zu halten, da Weiß das Übergewicht der Qualität hat.

28. Sd2 — b1 und gewinnt, da der Springer b2 verloren geht.

### Fünfundsechzigste Partie.

Weiß — Anderssen.

Schwarz — Schallopp.

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 1. e2 — e4       | 1. e7 — e5         |
| 2. f2 — f4       | 2. d7 — d5         |
| 3. Sg1 — f3      | 3. d5 n. c4        |
| 4. Sf3 n. e5     | 4. Lf8 — d6. (Ver- |
| gleiche S. 335.) |                    |
| 5. Lf1 — c4      | 5. Ld6 n. e5       |
| 6. f4 n. e5      | 6. Dd8 — d4        |
| 7. Dd1 — e2      | 7. Dd4 n. c5.      |

Schwarz hat nun zwar einen Bauern gewonnen, Weiß ist jedoch viel besser entwickelt.

8. d2 — d4. Das Opfer dieses zweiten Bauern dient erheblich zur Stärkung der Angriffsentwicklung aller Figuren.

- |   |                    |
|---|--------------------|
|   | 8. De5 n. d4       |
| 9. Sb1 — c3   | 9. Sg8 — f6        |
| 10. Lc1 — e3  | 10. Dd4 — d8       |
| 11. 0 — 0   | 11. h7 — h6. Auf   |
| 0 — 0 folgt Le3 — g5 mit unwiderstehlichem Angriff. |                    |
| 12. Le3 — c5  | 12. Sb8 — d7. Auch |

andere Verteidigungszüge helfen nicht mehr. Dieser führt jedoch zu kurzem und erbaulichem Schluß.





Weiß.

13. D e 2 n. e 4 + und gewinnt, da auf S f 6 n. e 4  
 14. L e 4 n. f 7 matt folgt.

## Sechshundsechzigste Partie.

Münchberger Turuler.

- | Weiß — Charoufcl.                | Schwarz — Pilsbury.   |
|----------------------------------|-----------------------|
| 1. e 2 — e 4                     | 1. e 7 — e 5          |
| 2. f 2 — f 4                     | 2. d 7 — d 5          |
| 3. e 4 n. d 5                    | 3. e 5 — e 4          |
| 4. d 2 — d 3                     | 4. S g 8 — f 6        |
| 5. d 3 n. e 4                    | 5. S f 6 n. e 4       |
| 6. D d 1 — e 2                   | 6. D d 8 n. d 5       |
| 7. S b 1 — d 2                   | 7. f 7 — f 5          |
| 8. g 2 — g 4                     | 8. L f 8 — e 7. (Ver- |
| gleiche S. 337.)                 |                       |
| 9. L f 1 — g 2                   | 9. D d 5 — a 5        |
| 10. g 4 n. f 5                   | 10. S e 4 — f 6. Hier |
| tam 10. S e 4 — d 6 in Betracht. |                       |
| 11. S g 1 — f 3                  | 11. 0 — 0             |
| 12. 0 — 0                        | 12. D a 5 — c 5 +     |

13. Kg1 — h1                      13. Sb8 — c6

14. Sd2 — b3                      14. Dc5 n. f5

15. Sf3 — d4                      15. Sc6 n. d4

16. Sb3 n. d4                      16. Df5 — e5. Die

schwarze Dame ist ungünstig postiert. Weiß bringt die Vorteile seiner Stellung sehr geschickt zur Geltung.

17. Sd4 — e6                      17. Lc8 n. e6

18. De2 n. e6 +                      18. Kg8 — h8

19. Lc1 — e3                      19. Dc5 — d6

20. De6 — b3                      20. c7 — c6

21. Ta1 — d1. Weiß schlägt den b-Bauern nicht, sondern spielt mit Recht weiter auf Angriff.

21. Dd6 — c7

22. Le3 — d2! Sehr gut gespielt. Der Käufer soll nach c3 gehen.

22. Ta8 — e8. Hier

schlägt Dr. Tarrašč im Nürnberger Turnierbuch 22. Ta8 — d8 und falls 23. Db3 — g3, so 23. Sf6 — d5

24. Lg2 n. d5, Td8 n. d5 25. Ld2 — c3, Le7 — f6 als ausreichende Verteidigung vor.

23. Db3 — g3                      23. Le7 — d6

24. Ld2 — c3!                      24. Te8 — e7

25. Dg3 — h4                      25. Sf6 — d5. Weiß

hat jetzt ohne Zweifel das bei weitem überlegene Spiel.

26. Lg2 n. d5                      26. c6 n. d5

27. Dh4 — h5                      27. Ld6 n. f4

28. Dh5 n. d5                      28. Tf8 — g8. Es

drohte Qualitätsverlust durch Lc3 — b4.

29. Td1 — d4                      29. Lf4 — e5

30. Td4 — c4!                      30. Dc7 — b8.

Natürlich nicht 30. Dc7 — d6? wegen 31. Dd5 n. g8 + nebst Tc4 — c8 +.



Weiß.

31. Tf1 — e1. Das ist ein Fehler, durch den Weiß um die wohlverdienten Früchte seines vortrefflichen Spiels gebracht wird. Die richtige im Nürnberg'schen Turnierbuch angegebene Fortsetzung ist: 31. Tc4 — e4. Schwarz kann darauf nicht Tg8 — e8 antworten, weil Weiß nach dem Abtausch auf e5 durch Tf1 — f8 matt setzen würde. Zieht Schwarz 31. Tg8 — f8, so folgt 32. Tf1 — d1, Le5 — d6 33. Te4 — h4, (mit der Drohung Dd5 — h5) Ld6 — e5 34. Dd5 — e4, g7 — g6 35. Td1 — d7 und gewinnt. Die verhältnismäßig beste Verteidigung für Schwarz ist noch 31. Le5 — f6. Weiß erlangt darauf ein gewonnenes Endspiel durch 32. Tf1 n. f6, Te7 n. e4 33. Dd5 n. e4, g7 n. f6 34. Le3 n. f6+, Tg8 — g7 35. Dc4 — e7, Db8 — g8 36. De7 n. b7 usw.

31. Tg8 — d8

32. Dd5 — e5

32. Le5 — d6

33. Te1 n. e7. Auch dieser elegante Zug genügt nicht mehr zum Gewinn.

33. Ld6 n. e5

34. Te7 n. g7. Auf 34. Tc4 n. e5 kann Schwarz

durch 34. D b 8 — f 4 35. T e 7 n. g 7, T d 8 — d 4 remis halten.

35. T g 7 — g 1 +	34. T d 8 — d 1 +
36. L e 3 n. d 4 +	35. L c 5 — d 4
37. T c 4 n. d 4	36. T d 1 n. d 4
38. T d 4 — d 3	37. D b 8 — f 8
39. h 2 — h 3	38. D f 8 — e 7
40. T d 3 — g 3	39. h 7 — h 5
41. T g 1 — g 2	40. D e 7 — e 4 +
42. T g 2 — g 1	41. D e 4 — c 1 +
43. T g 1 — g 2	42. D e 1 — e 4 +
44. K h 1 — h 2	43. D e 4 — c 1 +
45. h 3 — h 4	44. D e 1 — e 5
46. K h 2 — g 1	45. D e 5 — f 4
47. c 2 — c 3	46. D f 4 n. h 4
48. T g 3 — g 5	47. D h 4 — f 4
49. K g 1 — h 2	48. D f 4 — c 3 +
50. T g 2 — g 3	49. D e 3 — f 3
51. K h 2 — h 3	50. D f 3 — e 2 +
52. K h 3 — h 4	51. D e 2 — e 6 +
	52. D e 6 — e 4 +.

Remis durch ewiges Schach.



9. d 5 n. c 4. Nach  
 9. c 7 — c 6 10. c 4 — c 5, L d 6 — c 7 11. b 2 — b 4  
 erlangt Weiß etwas Angriff auf dem Damensflügel.

10. S d 2 n. c 4

10. L d 6 — e 7

11. S e 4 — c 5

11. L g 4 — h 5!

mit gleichem Spiele.

### A.

3. e 4 — e 5. Dieser Zug widerspricht dem Prinzip,  
 daß man die Bauern so lange wie möglich im Zentrum  
 behalten soll.

3. c 7 — c 5!

Schwarz sucht konsequenterweise sofort, das feindliche Zen-  
 trum zu sprengen.

4. L f 1 — b 5 + (a.)

4. S b 8 — c 6

5. L b 5 n. b 6 +

5. b 7 n. c 6

6. c 2 — c 3

6. D d 8 — b 6

Schwarz hat das bessere Spiel.

### n.

4. c 2 — c 3

4. S b 8 — c 6

5. f 2 — f 4

5. D d 8 — b 6. In

der französischen und sizilianischen Partie ist, im Falle e 4  
 — e 5 geschehen, dieser Platz für die Dame des Nachziehenden  
 von großer Wichtigkeit, weil sie dort das feindliche Zen-  
 trum und gleichzeitig b 2 angreift.

6. S g 1 — f 3

6. L c 8 — d 7

7. L f 1 — e 2

7. T a 8 — c 8

8. a 2 — a 3

8. f 7 — f 6. Nächst

dem angegebenen Damenzuge ist dieser Bauernzug besonders  
 stark, um das feindliche Zentrum anzugreifen und zu durch-  
 brechen.

9. b 2 — b 4

9. c 5 n. d 4

10. c 3 n. d 4

10. L f 8 — e 7

11. 0 — 0

11. f 6 n. e 5

12. f 4 n. e 5

12. S c 6 n. e 5



- |                           |                 |
|---------------------------|-----------------|
| 13. Sf3 n. e5             | 13. Tc8 n. c1   |
| 14. Dd1 n. c1. Besser ist | So5 n. d7.      |
|                           | 14. Db6 n. d4 + |
| 15. Kg1 — h1              | 15. Dd4 n. e5.  |
- Schwarz hat das bessere Spiel.

## Zweites Spiel.

- |             |                  |
|-------------|------------------|
| 1. e2 — e4  | 1. e7 — e5       |
| 2. d2 — d4  | 2. d7 — d5       |
| 3. Sb1 — c3 | 3. Sg8 — f6 (A.) |

Die Fesselung des Springers durch 3. Lf8 — b4 ist überflüssig. Weiß spielt darauf einfach e4 n. d5 nebst Lf1 — d3 und 0 — 0, und der Läufer ist dann auf b4 ungünstig postiert, resp. er muß gegen den Springer abgetauscht werden, was zur Stärkung des weißen Zentrums beitragen würde.

4. Lc1 — g5. Auch 4. e4 n. d5, e6 n. d5 5. Lc1 — g5 ist eine gute Fortsetzung. Ungünstig dagegen ist die von Steinitz empfohlene Spielweise 4. e4 — e5, Sf6 — d7 5. f2 — f4, c7 — c5! 6. d4 n. c5, Sb8 — c6 7. a2 — a3, Lf8 n. c5 und Schwarz kommt später mit Vorteil zu f7 — f6. (Siehe Partie Tarrasch — Spielmann S. 356.)

- |   |                        |
|---|------------------------|
|   | 4. Lf8 — e7 (L.)       |
| 5. Lg5 n. f6 (a.)   | 5. Le7 n. f6           |
| 6. e4 — e5  | 6. Lf6 — e7            |
| 7. Sg1 — f3. Man beachte hier folgende Spielart:  |                        |
| 7. Dd1 — g4   | 7. 0 — 0               |
| 8. Lf1 — d3   | 8. f7 — f5             |
| 9. Dg4 — h3!  | 9. c7 — c5! Am besten, |
| 10. d4 n. c5  | 10. Sb8 — d7. Besser   |
| als Sb8 — c6.   |                        |
| 11. f2 — f4   | 11. Sd7 n. c5          |
| 12. 0 — 0 — 0   | 12. Sc5 n. d3 +        |
| 13. Td1 n. d3 und e3 ist fraglich, wer zuerst mit seinem Angriff durchdringt. Weiß wird in der Folge versuchen, mit g2 — g4 |                        |

die g-Linle zu öffnen, während Schwarz mit D d 8 — a 5 selnerseits zum Angriff gegen die feindliche Königstellung vorgehen wird.

7. 0 — 0

8. L f 1 — d 3 mit gleichem Spiele.

a.

5. e 4 — e 5. Dieser Zug führt zu interessanten Spielweisen; über seinen Wert sind sich die Theoretiker noch nicht ganz einig.

5. S f 6 — d 7

6. L g 5 n. e 7

6. D d 8 n. e 7



Weiß.

7. S c 3 — b 5 (1.). Gefährlich für Weiß ist folgende Variante: 7. D d 1 — d 2, 0 — 0 8. S c 3 — d 1, c 7 — c 5 9. c 2 — c 3, S b 8 — c 6 10. f 2 — f 4, f 7 — f 6! 11. S g 1 — f 3, c 5 n. d 4 12. c 3 n. d 4, f 6 n. e 5 13. f 4 n. e 5, T f 8 n. f 3! 14. g 2 n. f 3, D e 7 — h 4 + 15. D d 2 — f 2, S c 6 n. d 4! 16. D f 2 n. h 4, S d 4 n. f 3 + und Schwarz hat bei sehr guter Stellung zwei Bauern für die Qualität

7. S d 7 — b 6! Der

beste Zug.

8. a2 — a4.

Ober:

8. c2 — c3	8. a7 — a6
9. Sb5 — a3	9. f7 — f6
10. f2 — f4	10. f6 n. e5
11. Dd1 — h5 +	11. Ke8 — d8
12. f4 n. e5	12. Sb6 — a4

und Schwarz gewinnt einen Bauern, denn auf Dh5 — e3 folgt Sa3 n. e3 nebst De7 n. a3. Weiß zieht daher am besten 13. Sa3 — c2 und behauptet für den verlorenen Bauern etwas Stellungsvorteil.

	8. a7 — a6
9. a4 — a5	9. a6 n. b5
10. a5 n. b6	10. Ta8 n. a1
11. Dd1 n. a1	11. 0 — 0
12. b6 n. c7	12. Sb8 — c6
13. c2 — c3	13. b5 — b4.

Wir geben der schwarzen Stellung den Vorzug.

1.

7. Lf1 — d3. Von Leonhardt empfohlen.

7. 0 — 0. In Betracht kommt 7. a7 — a6 8. Sc3 — c2, c7 — c5 9. c2 — c3, Sb8 — c6 10. Dd1 — d2!, f7 — f6 11. f2 — f4. Weiß steht vielleicht etwas besser; oder 10. c5 n. d4 11. c3 n. d4, De7 — b4 12. Dd2 n. b4, Sc6 n. b4 13. Ke1 — d2 und das Endspiel dürfte um eine Kleinigkeit für Weiß günstiger sein. (Siehe auch 71. Partie S. 363.)

8. f2 — f4	8. c7 — c5
9. Sg1 — f3	9. f7 — f6.

Weiß drohte Ld3 — h7 + nebst Sf3 — g5 + und Dd1 — h5.

10. d4 n. c5	10. De7 n. c5
11. Dd1 — e2 und dann 0 — 0 — 0.	

Auf 10. Sd7 n. c5 rochirt Weiß nach der Königsseite. In beiden Fällen hat Weiß ein recht befriedigendes Spiel.

## I. (Vergl. S. 348.)

4. Lf8 — b4. Dieser Zug, den wir für den besten halten, rührt von dem amerikanischen Schachfreund MacCutcheon her.

5. e4 — e5. Weiß kann auch 5. e4 n. d5 spielen. Die Folge ist dann z. B.: 5. Dd8 n. d5 6. Lg5 n. f6, Lb4 n. c3 + (besser als g7 n. f6, worauf Weiß mit Dd1 — g4 oder Dd1 — d2, wie Lasker in einer Matchpartie gegen Tarrasch spielte, in Vorteil kommt) 7. b2 n. c3, g7 n. f6 8. Sg1 — f3, b7 — b6 9. g2 — g3, Lc8 — b7 10. Lf1 — g2, Dd5 — a5! 11. Dd1 — d2, mit gleichem Spiele.

5. h7 — h6

6. e5 n. f6. Weiß kann auch den Läufer zurückziehen, und zwar wahrscheinlich am besten nach d2. (Über 6. I. g5 — c3 siehe 69. Partie S. 358.)

6. h6 n. g5



Weiß.

7. f6 n. g7

7. Th8 — g8

8. h2 — h4

8. Tg8 n. g7.

(Über g5 n. h4 siehe 70. Partie S. 361.)

9. Dd1 — h5

9. Sb8 — c6!

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

## A. (Vergl. S. 348.)

3. c7 — e5. Ein neuerdings von dem amerikanischen Schachmeister Marshall wiederholt gespielter Zug, der aber doch wohl nicht so gut wie Sg8 — f6 ist.

4. e4 n. d5

4. e6 n. d5

5. Sg1 — f3. Auf 5. d4 n. c5 antwortet Schwarz mit gutem Spiele d5 — d4.

5. Sb8 — c6

6. Lf1 — e2. Derselbe Zug würde auch auf 5. Lc8 — g4 erfolgt sein.

6. Sg8 — f6

7. 0 — 0

7. Lf8 — e7

8. Lc1 — e3

8. c5 n. d4

9. Sf3 n. d4 und Weiß scheint uns etwas besser zu stehen.

Eine originelle Behandlungsweise der französischen Partie ist von Alapin versucht worden, nämlich 1. e2 — e4, e7 — e6 2. d2 — d4, d7 — d5 3. Lf1 — e3. Dieses Bauernopfer ist von fraglichem Wert. Auf 3. d5 n. e4 zieht Alapin 4. Sb1 — d2 und falls 4. f7 — f5, so 5. f2 — f3, um auf den offenen e- und f-Linien einen Angriff in Szene zu setzen. Schwarz kann aber auch ohne Gefahr 4. Sg8 — f6 spielen. Weiß gewinnt dann mittels 5. c2 — c3, Dd1 — e2 nebst g2 — g3 und Lf1 — g2 mit gleichem Spiele den Bauern zurück. (Siehe „Schachmeisterpartien“, zweiter Teil, S. 91.)

## Partien zum französischen Spiel.

## Siebenundsechzigste Partie.

Wiener Neuesteunter 1882.

Weiß Steinitz.

Schwarz — Winawer.

1. e2 — e4

1. e7 — e6

2. e4 — e5. Diese ungünstige, bizarre Fortsetzung hat Steinitz in Wien mehrfach zu seinem Nachteil bevorzugt.

2. f7 — f6. Die







Weiß.

16. Lf4 — h6+. Demis erzwang:

16. Dc5 — b6

16. Se7 — g6

17. Dh5 — h6+

17. Kf8 — g8

18. Sd6 — e8

18. Kg8 — f7

19. Se8 — d6+ usw. Auf 17. Kf8 — e7 gewann

18. Dh6 — g7+.

16. Kf8 — g8

17. Dc5 — d4. Auch hier konnte Weiß mit Sd6 — e4 mindestens Demis machen.

17. Dh1 n. h2

18. Lh6 — f4. Auf Dd4 n. f6 würde Dh2 n. d6+ und später Se7 — f5 geschehen.

18. Dh2 — h5

19. Dd4 n. f6

19. Se7 — d5

20. Df6 — d8+

20. Kg8 — g7

21. Dd8 — a5

21. Sd5 n. f4

22. Da5 — c3+

22. e6 — e5

23. Se2 n. f4

23. Dh5 — g5

24. g2 — g3

24. Th8 — f8

25. Sd6 — e4

25. Dg5 — e7

26. Sf4 — d5

26. De7 — e6

27. Sd5 — c7

27. Dc6 — h6+

und gewinnt.

## Achtundsechzigste Partie.

Weiß — F. Paulsen.

Schwarz — A. Schwarz.

1. e2 — e4

1. e7 — e6

2. d2 — d4

2. d7 — d5

3. e4 — e5. Dieser Zug, welcher unberechtigt ist, weil Schwarz Gelegenheit hat, das Zentrum anzugreifen und mit günstiger Entwicklung zu durchbrechen, war von Paulsen mehrfach wieder aufgenommen worden.

4. c2 — c3

3. c7 — c5

5. Sg1 — f3

4. Sb8 — c6

6. a2 — a3

5. Dd8 — b6

war a7 — a5 vorzuziehen.

7. b2 — b4

6. Lc8 — d7. Hier

8. c3 n. d4

7. c5 n. d4

besten geschab jetzt f7 — f6.

9. Sb1 — c3

8. Sg8 — e7. Um

10. Sc3 — a4

9. Se7 — f5

11. Lc1 — b2

10. Db6 — c7

12. Ta1 — c1

11. Lf8 — e7

13. Sa4 — c5

12. a7 — a6

b7 — b6 würde Weiß mit Vorteil Sc5 n. d7 und demnächst b4 — b5 spielen.

14. Tc1 n. c5

13. Le7 n. c5. Auf

15. Lf1 — d3

14. 0 — 0

den Verlust des Bauern d5 zu verhüten. Infolge dieses Zuges verliert jedoch Schwarz die Partie, wie man bald sehen wird. Besser war g7 — g6.

16. Ld3 n. h7 +.

15. Sf5 — e7. Um

17. Sf3 — g5 +

16. Kg8 n. h7

Kh7 — g8 gewinnt Weiß mit Dd1 — h5.

18. Dd1 — g4

17. Kh7 — g6. Auf

19. Dg4 — g3. Wenn Weiß e5 n. f6 spielte, konnte Schwarz mit Kg6 n. f6 sein Spiel länger halten.

18. f7 — f5

19. Dc7 — c8



Weiß.

20. T c5 — c3. Vortrefflich gespielt.

20. f5 — f4 am besten.

Es droht Dg3 — f4 mit nachfolgendem Tc3 — g3, worauf Schwarz sich nicht mehr verteidigen kann.

21. Dg3 — g4

21. Se7 — f5

22. Tc3 — h3

22. Tf8 — h8

23. Sg5 n. e6 +

23. Kg6 — f7

24. Dg4 n. f5 +

24. Kf7 — e7.

Wenn der König nach g8 ging, konnte das Spiel noch hingezogen, jedoch auch nicht mehr gerettet werden.

25. Df5 — g5 +

25. Ke7 n. e6

26. Dg5 — g6 + und gewinnt.

## Neunundsechzigste Partie.

Münchener Welterturnier 1906.

Weiß — Dr. Tarrasch.

Schwarz — Spielmann.

1. e2 — e4

1. e7 — c6

2. d2 — d4

2. d7 — d5

3. Sb1 — c3

3. Sg8 — f6

4. e4 — e5

4. Sf6 — d7

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 5. f2 — f4  | 5. c7 — c5   |
| 6. d4 n. c5 | 6. Sb8 — c6  |
| 7. a2 — a3  | 7. Lf8 n. c5 |
| 8. Dd1 — g4 | 8. 0 — 0     |
| 9. Sg1 — f3 | 9. Sc6 — d4. |

Nach 9. f7 — f5 10. Dg4 — h3, h7 — h6 11. g2 — g4, f5 n. g4 12. Dh3 n. g4, Tf8 — f7 nebst Sd7 — f8 bietet eine gute Verteidigung.

- |               |                   |
|---------------|-------------------|
| 10. Lf1 — d3  | 10. f7 — f5       |
| 11. Dg4 — h3  | 11. Sd4 n. f3 +   |
| 12. Dh3 n. f3 | 12. Lc5 — b6! Ein |

sehr wichtiger Zug, der dem Springer das Feld c5 freimacht. Spielmann ist ein ausgezeichnete Kenner der französischen Partie.

13. Sc3 — e2. Nicht Sc3 — a4 wegen Sd7 n. e5 14. f4 n. e5, De7 — h4 + und Dh4 n. a4.

13. Sd7 — c5

14. Lc1 — e3. Die „Deutsche Schachzeitung“ erklärt 14. Lc1 — d2 für den besseren Zug.

- |                                 |               |
|---------------------------------|---------------|
| 15. Le3 n. c5                   | 14. Lc8 — d7  |
| 16. 0 — 0 — 0                   | 15. Lb6 n. c5 |
| 17. b2 — b4. Es drohte b5 — b4. | 16. b7 — b5   |

17. Lc5 — b6

18. Kc1 — d2. Um den König rechtzeitig dem drohenden Angriff zu entziehen.

- |   |               |
|---|---------------|
| 19. Td1 — b1                                | 18. Dd8 — e7  |
| 20. Tb1 — b3                                | 19. a7 — a5   |
| 21. Se2 — c3                                | 20. Tf8 — c8  |
| 22. Th1 — b1? Hierdurch kommt Weiß in Nach- | 21. Ta8 — b8! |

teil. Am besten geschah 22. Sc3 — b5, Ld7 n. b5 23. Ld3 n. b5, Lb6 — a7 24. Df3 — e2, De7 — c7 25. Th1 — c1 und Weiß hat einen Bauern mehr, aber eine gefährdete Stellung.

22. a5 — a4!  
 23. T b3 — b2  
 24. Sc3 n. d5. Sieht gut aus, führt aber auch zum Verlust. Verhältnismäßig am besten war das sofortige Qualitätsoffer Sc3 — e2.

25. c2 — c3  
 26. Sd5 — e3  
 27. Df3 — e2  
 28. Tb1 — d1

23. Lb6 — d4  
 24. Do7 — d8!  
 25. Ld4 — a7  
 26. Ld7 — c6  
 27. Lc6 — e4  
 28. Dd8 — c7



Weiß.

29. c3 — c4. Dieser Zug enthält eine feine Falle. Zu bemerken ist, daß Weiß mit 29. Kd2 — e1 eine Figur verlieren würde, nämlich 29. Dc7 n. c3 + 30. Tb2 — d2 (falls 30. Ke1 — f2, so 30. La7 n. e3 + 31. Kf2 n. e3, Tc8 — d8) Le4 n. d3 32. De2 n. d3, La7 n. e3.

29. Le4 n. d3! Eine sehr pikante Wendung würde sich nach dem fehlerhaften Zuge 29. b5 n. c4 ergeben: 30. Ld3 n. c4, La7 n. e3 +

31. K d 2 n. e 3, D c 7 n. e 4 32. T d 1 — d 8 +, K g 8 — f 7 33. D e 2 — h 5 + und Matt im nächsten Zuge.

30. K d 2 n. d 3

30. T c 8 — d 8 +

31. K d 3 — c 2

31. L a 7 n. e 3

32. T d 1 n. d 8 +

32. T b 8 n. d 8

33. D e 2 n. e 3

33. D c 7 n. e 4 +

34. D e 3 — c 3

34. D c 4 — e 2 +

35. K c 2 — b 1

35. T d 8 — d 1 +

36. K b 1 — a 2

36. D e 2 — f 1

37. T b 2 — c 2. Auf 37. T b 2 — d 2? entscheidet

D f 1 — c 4 +.

37. h 7 — h 6

38. g 2 — g 3

38. K g 8 — h 7

39. D c 3 — b 2

39. D f 1 — d 3

40. D b 2 — c 3

40. D d 3 — d 5 +

41. K a 2 — b 2

41. T d 1 — d 3

42. D c 3 — c 5

42. D d 5 — b 3 +

43. K b 2 — c 1

43. D b 3 — a 3 +

Weiß gibt auf.

Eine von Spielmann durchweg vortrefflich geführte Partie.

### Siebzigste Partie.

Ostender Meisterturnier 1907.

Weiß — Janowski.

Schwarz — Burn.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 6

2. d 2 — d 4

2. d 7 — d 5

3. S b 1 — c 3

3. S g 8 — f 6

4. L c 1 — g 5

4. L f 8 — b 4

5. e 4 — e 5

5. h 7 — h 6

6. L g 5 — e 3 (siehe S. 350).

6. S f 6 — e 4.

7. D d 1 — g 4

7. K e 8 — f 8!

Dies ist besser als g 7 — g 6, wodurch der Königsflügel eine Schwächung erleiden würde.



8. Lf1 — d3

8. Se4 n. c3

9. Le3 — d2. Eine kühne Spielweise, die einem Angriffsspieler, wie Janowski, sympathisch ist. Weiß opfert einen Bauern und bietet später noch einen an, in der Hoffnung, einen überwältigenden Angriff zu erlangen, es zeigt sich aber, daß die Verteidigung schließlich das Übergewicht behält.

10. e2 — c3

9. Sc3 n. a2

10. Lb4 — e7. Es scheint, daß Schwarz auch den zweiten Bauern ohne große Gefahr mitnehmen könnte.

11. Ta1 n. c2

11. c7 — c5

12. Sg1 — e2

12. Sb8 — c6

13. f2 — f4

13. Dd8 — b6

14. 0 — 0. Weiß muß, wenn er den Angriff festhalten will, diesen zweiten Bauern opfern.

14. c5 n. d4

15. Kg1 — h1

15. Lc8 — d7

16. Dg4 — g3

16. f7 — f5!

Schwarz muß f4 — f5 unbedingt verhindern, er hätte aber vielleicht zunächst auf c3 schlagen sollen.

17. e5 n. f6

17. Le7 n. f6

18. f4 — f5

18. e6 — e5

19. c3 n. d4

19. Sc6 n. d4

20. Se2 n. d4

20. Db6 n. d4

21. Ld2 — c3

21. Dd4 — h4

22. Dg3 — e3

22. d5 — d4

23. Lc3 — b4 +

23. Kf8 — g8

24. De3 — e2

24. Ld7 — c6

25. Lb4 — e1

25. Dh4 — g5



Weiß.

26. Ta2 — a3. Weiß könnte durch fortwährende Läuferangriffe auf die Dame ein Remis haben, und er sollte sich auch damit begnügen, er spielt jedoch auf Eroberung der Dame.

26. Kg8 — h7

27. Ld3 — c4

27. e5 — e4.

28. Ta3 — g3

28. Dg5 — c1

29. Le1 — c3. Weiß hat nun allerdings seinen Zweck erreicht, aber es erwächst ihm kein Segen daraus. Schwarz behält schließlich Turm, Läufer und einen Bauern für die Dame — was schon an und für sich ein materielles Äquivalent bedeutet — und hat dabei eine vortreffliche Stellung.

29. Dc1 n. f1 +

30. De2 n. f1

30. d4 n. c3

31. b2 n. c3

31. Th8 — d8

32. h2 — h3

32. Lf6 — e5

33. Tg3 — g6

33. Td8 — d2

34. Tg6 — e6

34. Ta8 — d8

35. Lc4 — e2

35. Le5 n. c3?

Schwarz, der bis hierher sich mit großer Umsicht verteidigt hat, übersieht ganz die ihm drohende Gefahr. Es mußte Le5 — f6 geschehen.

36. f5 — f6 36. g7 n. f6? Nach diesem zweiten Fehler geht die Partie verloren, die mit 36. Lc3 n. f6 37. Df1 — f5 +, Kh7 — g8 38. Le2 — c4, Kg8 — h8 39. Te6 n. f6, g7 n. f6 40. Df5 — g6, Td2 — d5 immer noch zu halten war.

37. Te6 — e7 +

37. Kh7 — g8.

Auf Kh7 — g6 entscheidet Le2 — h5 +.

38. Df1 — f5

38. Kg8 — f8

39. Df5 — h7

39. Td2 — d1 +

40. Kg1 — h2

Aufgegeben.

### Einundsiebzigste Partie.

St. Petersburger Turnier 1909.

Weiß — Fleischmann.

Schwarz — Spielmann.

1. e2 — c4

1. e7 — e6

2. d2 — d4

2. d7 — d5

3. Sb1 — c3

3. Sg8 — f6

4. Lc1 — g5

4. Lf8 — b4

5. e4 — e5

5. h7 — h6

6. e5 n. f6

6. h6 n. g5

7. f6 n. g7

7. Th8 — g8

8. h2 — h4

8. g5 n. h4.

Wir würden Tg8 n. g7 vorziehen. (Siehe S. 350.)

9. Dd1 — h5

9. Dd8 — f6

10. Sg1 — f3

10. Sb8 — d7

11. 0 — 0 — 0

11. Lb4 n. c3.

Der Abtausch ist nicht zu empfehlen.

12. b2 n. c3

12. Df6 n. g7

13. Dh5 n. h4

13. Sd7 — f8.

Dr. E. Lasker bemerkt zu diesem Zuge im Petersburger Kongressbuch: Nach den geschehenen zwei Zügen steht der Springer immer noch ungünstig. Gemäß allem, was gesagt wurde, muß die Strategie von Schwarz verurteilt werden. Der taktische Nachweis ihrer Mangelhaftigkeit wird nun von Weiß in grandioser Weise erbracht.

- |               |               |
|---------------|---------------|
| 14. Dh4 — f4  | 14. f7 — f6   |
| 15. Lf1 — d3  | 15. Dg7 — e7  |
| 16. g2 — g3   | 16. c7 — c5   |
| 17. Th1 — h6  | 17. c5 — c4   |
| 18. Ld3 — e2  | 18. Sf8 — g6  |
| 19. Df4 — g4! | 19. De7 — f7  |
| 20. Sf3 — h4  | 20. Sg6 n. h4 |
| 21. Dg4 n. h4 | 21. Ke8 — e7  |



Weiß.

22. f2 — f4! Das entscheidende Manöver.
22. Le8 — d7
23. f4 — f5
23. e6 n. f5
24. Le2 n. c4! Elegant gespielt. Schwarz darf den  
 Läufer nicht nehmen wegen 25. Td1 — e1+, Ld7 — e6  
 26. d4 — d5 oder 25. Ke7 — d8 26. Th6 n. f6 usw.
24. Tg8 — g4
25. Td1 — e1+
25. Ld7 — e6
26. Dh4 — h1
26. Ke7 — d6
27. Th6 — h7
27. Df7 — g8.
- Auf 27. Tg4 — g7 gewinnt Weiß durch 28. Th7 n.  
 g7, Df7 n. g7 29. Te1 n. e6+ usw.

28. Lc4 — b3

29. Th7n. b7

30. Dh1 — f1

31. Te1n. e4

28. Tg4 — e4

29. Ta8 — c8

30. Tc8 — c6

Aufgegeben.

Es droht Df1 — f4 matt.

## Zweiundsiebzigste Partie.

Hamburger Welferturnier 1910.

Weiß — Leonhardt.

1. e2 — e4

2. d2 — d4

3. Sb1 — c3

4. Lc1 — g5

5. e4 — e5

6. Lg5n. e7

7. Lf1 — d3

8. Sc3 — e2!

c7 — c5.

9. c2 — c3

10. Dd1 — d2

11. c3n. d4

Besser wäre wohl sofort b7 — b5.

12. b2 — b3

13. Ta1 — c1

14. f2 — f4

15. Sg1 — f3

16. Id3 — b1

17. Se2n. c1

18. 0 — 0

19. a2 — a3

20. Dd2 — d3

21. a3 — a4

22. Dd3 — d2

Schwarz — Spielmann.

1. e7 — e6

2. d7 — d5

3. Sg8 — f6

4. Lf8 — e7

5. Sf6 — d7

6. Dd8n. e7

7. a7 — a6

Notwendig, wegen des drohenden

8. c7 — c5

9. Sb8 — c6

10. c5n. d4

11. Sd7 — b6.

12. Lc8 — d7

13. 0 — 0

14. Ta8 — c8

15. Sc6 — b4

16. Tc8n. c1

17. Tf8 — c8

18. a6 — a5

19. Sb4 — c6

20. g7 — g6

21. Sc6 — b4

22. Sb6 — a8.

Als Vorbereitung für b7 — b5. Die Partie bildet ein typisches Beispiel für den so häufig vorkommenden Fall, daß der eine Spieler auf dem Damenflügel, der andere auf der Königsseite angreift. Wer dabei recht behalten wird, ist meist schwer vorauszusagen. Jedenfalls führt Leonhardt hier seinen Plan mit Energie und Geschick durch.

23. g2 — g4!

23. b7 — b5

24. f4 — f5!

24. b5 n. a4.

Schwarz sollte lieber auf f5 nehmen, obwohl auch dann Weiß, der offenen g-Linie wegen, bedeutende Angriffschancen behält.

25. f5 — f6

25. D e7 — f8

26. h2 — h4!

26. h7 — h6

27. h4 — h5

27. g6 — g5

28. S f3 n. g5! Dieses Opfer ist von entscheidender

Kraft.

28. h6 n. g5

29. D d2 n. g5 +

29. K g8 — h8

30. h5 — h6

30. S a8 — c7

31. D g5 — g7 +

31. D f8 n. g7

32. h6 n. g7 +

32. K h8 — g8

33. K g1 — g2

33. S e7 — e8

34. L b1 — h7 +. Schwarz gibt auf, denn auf K g8 n. h7 folgt T f1 — h1 + usw.

### Die sizilianische Partie.

Diese Eröffnung besteht aus den Zügen:

1. e2 — e4

1. c7 — c5. In

vielen Spielarten übereinstimmend mit der französischen Partie, behindert sie von vornherein den Anziehenden in der Bildung des Zentrums.

2. S g1 — f3. Am besten neben S b1 — c3.

(A. B.)

2. e7 — e6 (a.)

3. S b1 — c3

3. S b8 — c6.

Hier kann auch a7 — a6 geschehen.



4. d2 — d4. Auf 4. Lf1 — b5 antwortet Schwarz am besten 4. Sc6 — d4. Unvorteilhaft wäre 4. Sg8 — f6 5. Lb5 n. c6, b7 n. c6 6. 0 — 0, d7 — d5 7. d2 — d3! und der Doppelbauer auf der c-Linie bleibt eine dauernde Schwäche im schwarzen Spiel.

4. c5 n. d4

5. Sf3 n. d4

5. Sg8 — f6

6. a2 — a3 (I. II.) Um die Fesselung durch Lf8 — b4 zu verhindern.

6. a7 — a6! Auf

6. d7 — d5 kommt Weiß durch 7. e4 n. d5, e6 n. d5 8. Lf1 — b5 etwas in Vorteil.

7. Lf1 — c4 oder Lf1 — e2 mit etwa gleichem Spiele.

## I.



Weiß.

6. Sd4 n. c6

6. b7 n. c6

7. e4 — e5

7. Sf6 — d5

8. Sc3 — e4! Weniger gut ist 8. Sc5 n. d5.

(Siehe 75. Partie S. 374.)

8. D d 8 — c 7!

9. f 2 — f 4

9. f 7 — f 5

Auch 9. D c 7 — b 6 kann hier geſchehen.

10. S e 4 — d 6 +. Über 10. e 5 n. f 6, S d 5 n. f 6

11. S e 4 n. f 6 +, g 7 n. f 6 12. D d 1 — h 5 +, K e 8 — d 8. (Siehe „Schachmeisterpartien“, dritter Teil, 47. Partie.)

10. L f 8 n. d 6

11. e 5 n. d 6

11. D c 7 — b 6.

Auf 11. D c 7 n. d 6? würde Schwarz durch 12. c 2 — c 4, D d 6 — b 4 + 13. L c 1 — d 2 eine Figur verlieren. Hätte Weiß jedoch ſtatt 9. f 2 — f 4 ſofort 9. S e 4 — d 6 + geſpielt, ſo würde Schwarz den Bauern haben nehmen können, denn auf c 2 — c 4 wäre dann D d 6 — e 5 + gefolgt.

12. c 2 — c 4

12. S d 5 — e 3

13. D d 1 — d 2

13. S e 3 n. f 1

14. T h 1 n. f 1

14. c 6 — c 5.

Wir möchten das Spiel des Weißen etwas vorziehen, weil er ſeinen Läufer auf b 2 ſehr gut poſtieren kann, und weil der Bauer d 6 einen Druck auf die gegneriſche Poſition ausübt.

## II.

6. S d 4 — b 5. Eine intereſſante Fortſetzung.

6. L f 8 — b 4

7. L c 1 — f 4. Wegen 7. a 2 — a 3 ſiehe 76. Partie, S. 375, ſowie „Schachmeisterpartien“, dritter Teil, 44. Partie. Nach 7. S b 5 — d 6 +, K e 8 — e 7 8. L c 1 — f 4, e 6 — e 5 9. S d 6 — f 5 +, K e 7 — f 8 10. L f 4 — d 2, d 7 — d 5 iſt eher Schwarz im Vorteil.

7. S f 6 n. e 4. Nach

7. e 6 — e 5 8. L f 4 — g 5 iſt die ſchwarze Stellung ſehr mißlich. Der Textzug dagegen ergibt ein höchſt intereſſantes Spiel.

8. S b 5 — c 7 +

8. K e 8 — f 8



Weiß.

9. D d 1 — f 3

Wenn 9. Sc 7 n. a 8, so

10. b 2 n. c 3

11. L f 4 — d 2

Springer a 8 geht verloren.

9. Se 4 n. c 3

10. L b 4 n. c 3 †

11. L c 3 n. a 1 und der

9. d 7 — d 5!

10. 0 — 0 — 0! Auf 10. Sc 7 n. a 8 könnte Schwarz das Spiel mit 10. e 6 — e 5, L f 4 — g 3 11. D d 8 — a 5 chancenreich fortsetzen.

11. b 2 n. c 3

12. Sc 7 — b 5. Nach 12. Sc 7 n. d 5, e 6 n. d 5

13. L f 4 n. b 8, D d 8 — a 5 (nicht Sc 6 n. b 8? wegen D f 3 n. e 4) hat Schwarz für die verlorene Qualität ein aussichtsreiches Angriffsspiel. Es ist zweifelhaft, ob sich Weiß dem aussetzen, oder das mit dem Terti Zug erzwungene Remis vorziehen soll.

10. L b 4 n. c 3

11. T a 8 — b 8

12. T b 8 — a 8

13. S b 5 — c 7 und das Spiel bleibt durch Wiederholung der Züge remis.

Weiß hätte auch 9. D d 1 — d 3 spielen können. Schwarz antwortet darauf am besten: 9. d 7 — d 5 10. Sc 7 n. a 8, D d 8 — f 6.

## a. (Vergl. S. 365.)

- |              |              |
|--------------|--------------|
|              | 2. Sb8 — c6  |
| 3. d2 — d4   | 3. c5 n. d4  |
| 4. Sf3 n. d4 | 4. Sg8 — f6! |

Gegen 4. g7 — g6 empfiehlt Maroczj 5. c2 — c4!, Lf8 — g7 6. Lc1 — e3, Sg8 — f6 7. Sb1 — c3, d7 — d6 8. Lf1 — e2, 0 — 0 9. f2 — f3 nebst Sc3 — d5!

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 5. Sb1 — c3 | 5. d7 — d6. |
|-------------|-------------|

Besser als sofort g7 — g6, worauf Weiß mit 6. Sd4 n. c6, b7 n. c6 7. e4 — e5, Sf6 — g8 8. Lf1 — c4 oder 8. Dd1 — f3 das überlegene Spiel erlangt.

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 6. Lf1 — e2 | 6. g7 — g6  |
| 7. 0 — 0    | 7. Lf8 — g7 |
| 8. Lc1 — e3 | 8. 0 — 0    |

9. h2 — h3. Um gelegentliches Sf6 — g4 zu verhindern.

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 9. Lc8 — d7  | 10. Dd8 — e7  |
| 10. Dd1 — d2 | 11. Ta8 — c8  |
| 11. Ta1 — d1 | 12. Sc6 — a5. |
| 12. f2 — f4  |               |

Die Chancen mögen ungefähr gleich sein. Weiß wird auf dem Königsflügel Vorteil zu erringen suchen, während Schwarz auf der Damenseite operiert.

## A.

- |   |             |
|---|-------------|
| 2. Sb1 — c3                             | 2. e7 — e6  |
| 3. g2 — g3. Auch eine gute Fortsetzung. | 3. d7 — d5  |
| 4. e4 n. d5                             | 4. e6 n. d5 |

5. d2 — d4. Weiß muß d5 — d4 auf jeden Fall verhindern. In der vorliegenden Stellung nun bekommt Schwarz allerdings einen isolierten Bauer auf d5, hat aber dafür den Vorteil, einen Bauern im Zentrum zu haben, was bei Weiß nicht der Fall ist. Es erscheint uns daher fraglich, wer von beiden besser steht.

## B.

2. f2 — f4. Diese Fortsetzung ist etwas schwächer als Sg 1 — f3 oder Sb 1 — c3.

- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 3. Sg 1 — f3     | 2. e7 — e6    |
| 4. e4 n. d5 (a.) | 3. d7 — d5    |
| 5. d2 — d4       | 4. e6 n. d5   |
|                  | 5. Sb 8 — c6. |

Die Spiele stehen etwa gleich.

## a.

4. e4 — e5. Dieser Zug ist nachtheilig für Weiß.
5. c2 — c3. Um d2 — d4 folgen zu lassen.
- |              |
|--------------|
| 4. Sb 8 — c6 |
| 5. f7 — f6.  |

Schwarz hat das bessere Spiel.

Eine eigenartige Behandlungsweise der sizilianischen Partie besteht in dem Gambitzug 2. b2 — b4. Sie findet sich bereits in den Spielen Greco's (Anfang des 17. Jahrhunderts). Schwarz muß den Bauern jedenfalls nehmen, worauf Weiß mit 3. a2 — a3 fortsetzt. Auf 3. b4 n. a3 hat Weiß dann die Wahl, mit dem Springer oder mit dem Läufer wieder zu nehmen. In beiden Fällen bekommt er ein gutes Spiel, das den geopfertem Bauern aufwiegen dürfte.

## Partien zum sizilianischen Spiel.

## Dreiundsiebzigste Partie.

Weiß — Macdonnell sen.      Schwarz — de la Bourdonnais.

- |              |                   |
|--------------|-------------------|
| 1. e2 — e4   | 1. c7 — c5        |
| 2. f2 — f4   | 2. e7 — c6        |
| 3. Sg 1 — f3 | 3. d7 — d5        |
| 4. e4 — e5   | 4. Sb 8 — c6      |
| 5. c2 — c3   | 5. f7 — f6. Hier- |
- durch wird sowohl ein Angriff gegen das weiße Zentrum

eingeleitet, als auch später dem Turm die f-Reihe geöffnet. Nach vollzogenem Bauernabtausch erhält Weiß ein vereinzelt Bauerpaar, dessen Deckung kaum durchführbar ist.

6. Sb1 — a3

6. Sg8 — h6

7. Sa3 — c2

7. Dd8 — b6. Die

Dame steht in dieser Spielart, wie erwähnt, auf b6 zum Angriff gegen das feindliche Zentrum besonders günstig.

8. d2 — d4

8. Lc8 — d7

9. Sc2 — e3. Weiß geht von seinem ursprünglichen Plan ab, um Sh6 — f5 zu verhindern.

9. e5 n. d4

10. e3 n. d4

10. Lf8 — b4 +

11. Ke1 — f2. Auf Lc1 — d2 würde Sc6 n. d4 folgen.

11. 0 — 0

12. Kf2 — g3. Es droht f6 n. e5 13. f4 n. e5, Sc6 n. d4.

12. f6 n. e5

13. f4 n. e5

13. Ld7 — e8. Um

durch Le8 — h5 dem Bauer d4 die Deckung zu entziehen.

14. Kg3 — h3

14. Le8 — h5

15. g2 — g4

15. Lh5 — g6

16. Lf1 — g2

16. Lg6 — e4

17. g4 — g5

17. Sh6 — f5

18. Se3 n. f5

18. Tf8 n. f5

19. Lc1 — e3

19. Le4 n. f3

20. Lg2 n. f3

20. Sc6 n. e5

21. Lf3 — g4

21. Se5 n. g4

22. Dd1 n. g4

22. Ta8 — f8

23. Ta1 — g1

23. Lb4 — d6. Um

Tg1 — g3 zu verhindern.

24. Le3 — c1

24. Tf5 — f3 +

25. Kh3 — h4

25. Tf8 — f4 und

gewinnt.



## Vierundsiebzigste Partie.

Pariser Meisterturnier 1878.

Weiß — Zuffertort.

1. e2 — e4
2. Sb1 — c3
3. Sg1 — f3
4. d2 — d4
5. Sf3 n. d4
6. Lf1 — e2
7. Sd4 n. c6
8. e4 — e5
9. Sc3 — e4

Schwarz — Andersen.

1. c7 — c5
2. e7 — e6
3. Sb8 — c6
4. c5 n. d4
5. a7 — a6
6. Sg8 — f6
7. b7 n. c6
8. Sf6 — d5
9. f7 — f5

10. Le2 — h5 +. Eine elegante Opferkombination.

In der That hat Weiß wohl Ursache, den hier gewählten Weg einzuschlagen. Denn, wenn auch nach Se4 — d6 +, Lf8 n. d6 11. e5 n. d6 durch Vorrücken des c-Bauern, der Bauer d6 gedeckt werden könnte, so wäre doch der c-Bauer schwach und nicht leicht zu unterstützen.

- |  |   |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Lc1 — g5</li> <li>12. Se4 — d2. Am besten.</li> <li>13. Lg5 n. e7</li> <li>14. 0 — 0. Nach Lh5 — e2, Da5 n. e5</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>10. g7 — g6</li> <li>11. Dd8 — a5 +</li> <li>12. Lf8 — e7</li> <li>13. Sd5 n. e7</li> <li>15. Sd2</li> </ol> |
|--|---|

— c4 und 16. Sc4 — d6 +, behauptet Schwarz den gewonnenen Bauern.

14. g6 n. h5. Besser

war:

- |  |   |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>15. Sd2 — c4</li> <li>16. Sc4 — d6 +</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>14. Da5 n. e5</li> <li>15. De5 — d5</li> <li>16. Ke8 — f8 und</li> </ol> |
|--|---|

Schwarz steht gut.

- |   |  |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>15. Sd2 — c4</li> <li>16. Sc4 — d6 +</li> <li>17. Dd1 n. h5</li> <li>18. Dh5 — h6 +</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>15. Da5 — c5</li> <li>16. Ke8 — f8</li> <li>17. Se7 — g6</li> <li>18. Kf8 — g8</li> </ol> |
|---|--|



- |                               |             |
|-------------------------------|-------------|
| 3. d2 — d4                    | 3. c5 n. d4 |
| 4. Sf3 n. d4                  | 4. Sb8 — c6 |
| 5. Sb1 — c3                   | 5. Sg8 — f6 |
| 6. Sd4 n. c6. (Siehe S. 366.) | 6. b7 n. c6 |

- |                           |              |
|---------------------------|--------------|
| 7. e4 — e5                | 7. Sf6 — d5  |
| 8. Sc3 n. d5. Stärker ist | 8. Sc3 — e4. |

- |               |              |
|---------------|--------------|
| 9. Lf1 — d3   | 9. d7 — d6   |
| 10. Lc1 — f4  | 10. Dd8 — c7 |
| 11. Dd1 — c2  | 11. Lc8 — d7 |
| 12. 0 — 0     | 12. d6 n. e5 |
| 13. Lf4 n. e5 | 13. Lf8 — d6 |

14. Le5 n. g7. An Stelle dieser rickanten Fortsetzung sollte Weiß 14. Le5 n. d6 nebst c2 — c4 spielen.

- |                           |                 |
|---------------------------|-----------------|
| 14. Th8 — g8              |                 |
| 15. Lg7 — f6. Besser wäre | 15. Lg7 — e3.   |
| 16. Kg1 — h1              | 16. Dc7 — f4!   |
|                           | 15. Ld6 n. h2 + |

Hiermit erlangt Schwarz das überlegene Spiel.

17. De2 — h5. Dies ist die verhältnismäßig beste Fortsetzung; schlecht wäre z. B. 17. Ld3 — b5 wegen 17. Df4 — h6 18. Lb5 n. d7 +, Ke8 — f8! und Schwarz gewinnt.

- |               |                  |
|---------------|------------------|
| 18. Dh5 n. h2 | 17. Df4 n. f6    |
| 19. g2 — g3   | 18. Tg8 — g4     |
| 20. f2 — f3   | 19. Ke8 — e7     |
| 21. f3 — f4   | 20. Tg4 — g5     |
| 22. c2 — c3   | 21. Tg5 — g4     |
| 23. Tf1 — f3  | 22. Ta8 — g8     |
| 24. Ta1 — e1  | 23. Ld7 — c6     |
|               | 24. h7 — h5! Der |

Angriff des Nachziehenden wird jetzt unwiderstehlich.

25. Dh2 — f2 25. Ke7 — d8! Die Bedeutung dieses Zuges wird sofort klar.



Weiß.

26. Df2 n. a7?                      26. Df6 — h4+ und  
Weiß gibt auf, da er die Dame wegen Matt in zwei Zügen  
nicht nehmen darf. Hätte Weiß 26. Kh1 — h2 gespielt,  
so würde Schwarz 26. Df6 — e7 erwidert haben, und die  
starke Drohung h5 — h4 würde bestehen bleiben.

## Sechsunundsiebzigste Partie.

Pariser Turnier 1900.

Weiß — Pillsbury.

Schwarz — Mieses.

1. e2 — e4

1. c7 — c5

2. Sg1 — f3

2. e7 — e6

3. d2 — d4

3. c5 n. d4

4. Sf3 n. d4

4. Sg8 — f6

5. Sb1 — c3

5. Sb8 — c6

6. Sd4 — b5

6. Lf8 — b4

7. a2 — a3. Diese Fortsetzung galt bis zu dieser  
Partie für so stark, daß sie beinahe als eine Widerlegung  
der sizilianischen Eröffnung betrachtet wurde. (Siehe S. 367.)

8. Sb5 n. c3

7. Lb4 n. c3 +

8. d7 — d5

9. e4 n. d5 9. e6 n. d5. Nach  
9. Sf6 n. d5 10. Sc3 n. d5, Dd8 n. d5 11. Dd1 n.  
d5, e6 n. d5 steht Weiß etwas besser.

10. Lc1 — g5 10. 0—0! Eine wich-  
tige Neuerung. Früher spielte man hier 10. Lc8 — e6,  
worauf das weiße Spiel den Vorzug verdient, weil der  
schwarze d-Bauer schwach wird.

11. Lf1 — e2. Wenn Weiß nach 11. Lg5 n. f6,  
Dd8 n. f6 den d-Bauern schlägt, so erlangt Schwarz auf  
den offenen e- und d-Linien einen vernichtenden Angriff.

11. d5 — d4!

12. Sc3 — c4

12. Dd8 — a5 +

13. b2 — b4. Solider wäre 13. Lg5 — d2.

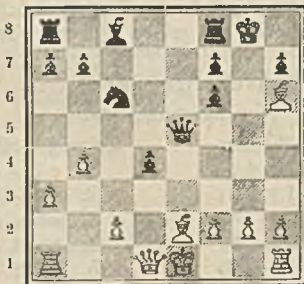
13. Da5 — e5

14. Se4 n. f6 +

14. g7 n. f6

15. Lg5 — h6

a b c d e f g h



Weiß.

15. d4 — d3! Der  
Beginn einer äußerst interessanten und korrekten Opfer-  
kombination.

16. c2 n. d3

16. Sc6 — d4

17. L h 6 n. f 8. Auf 17. L h 6 — e 3 folgt natürlich 17. S d 4 — c 1 +. 17. K g 8 n. f 8.

Gegen den naheliegenden Zug 17. L c 8 — g 4 hat Weiß die Parade 18. L f 8 — d 6!

18. T a 1 — a 2!

18. L c 8 — e 6

19. T a 2 — d 2

19. T a 8 — e 8

20. 0 — 0

20. L e 6 — b 3

21. D d 1 — b 1!

21. L b 3 — d 5!

Ein feiner Zug.

22. L e 2 — d 1

22. L d 5 n. g 2.

Schwarz konnte, wenn er sich mit Remis begnügen wollte, dies auf folgende elegante Weise erreichen: 22. D e 5 — g 5

23. f 2 — f 4, S d 4 — e 2 + 24. T d 2 n. e 2, T e 8 n. e 2

25. f 4 n. g 5, T e 2 n. g 2 +. Remis durch ewiges Schach.

23. K g 1 n. g 2. Auf 23. f 2 — f 4 folgt 23. D e 5 — o 3 + und, falls 24. T f 1 — f 2?, so 24. L g 2 — h 3 und Schwarz gewinnt.

23. D e 5 — g 5 +

24. K g 2 — h 1

24. D g 5 n. d 2

25. L d 1 — g 4

25. D d 2 — f 4

26. T f 1 — g 1!

26. f 6 — f 5

27. L g 4 — h 5

27. S d 4 — f 3

28. L h 5 n. f 3

28. D f 4 n. f 3 +

29. T g 1 — g 2

29. T e 8 — e 2?

Hier übersieht Schwarz die eigentlich ziemlich naheliegende Gewinnfortsetzung 29. T e 8 — d 8.

30. D h 1 — c 1! Der rettende Zug.

30. D f 3 n. d 3

31. D e 1 — e 5 +. Remis durch ewiges Schach.

### Siebenundsiebzigste Partie.

Gespielt im Wettkampf zu Berlin 1910.

Weiß — Schlechter.

Schwarz — Dr. E. Fasker.

1. e 2 — e 4

1. c 7 — c 5

2. S g 1 — f 3

2. S b 8 — c 6



- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| 3. d 2 — d 4    | 3. c 5 n. d 4  |
| 4. S f 3 n. d 4 | 4. S g 8 — f 6 |
| 5. S b 1 — c 3  | 5. g 7 — g 6   |

Besser ist, wie S. 369 angegeben, 5. d 7 — d 6.

6. L f 1 — c 4. Weiß nutzt die Chance, die ihm der Gegner gegeben hat, nicht aus. Er sollte 6. S d 4 n. c 6 nebst 7. e 4 — e 5 (siehe S. 369) spielen. Indessen ist auch die von ihm gewählte Spielart nicht von der Hand zu weisen.

- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
|                 | 6. d 7 — d 6     |
| 7. S d 4 n. c 6 | 7. b 7 n. c 6    |
| 8. e 4 — e 5    | 8. S f 6 — g 4 l |

9. e 5 — e 6. Weiß spielt ein riskantes Spiel, denn ob dieser Bauer später stark oder schwach sein wird, läßt sich hier nicht beurteilen.

- |                 |                   |
|-----------------|-------------------|
|                 | 9. f 7 — f 5      |
| 10. 0 — 0       | 10. L f 8 — g 7   |
| 11. L c 1 — f 4 | 11. D d 8 — b 6 l |

Falls 11. 0 — 0, so 12. L f 4 n. d 6, D d 8 n. d 6 13. D d 1 n. d 6, e 7 n. d 6 14. e 6 — e 7 + mit Qualitätsgewinn. Auch 11. d 6 — d 5 wäre ein Fehler, wegen 12. S c 3 n. d 5.

- |                   |                 |
|-------------------|-----------------|
| 12. L c 4 — b 3   | 12. L c 8 — a 6 |
| 13. S c 3 — a 4   | 13. D b 6 — d 4 |
| 14. D d 1 n. d 4. |                 |

Weiß ist zu dem Damentausch nicht gezwungen, sondern kann ganz gut D d 1 — f 3 spielen.

- |                 |                      |
|-----------------|----------------------|
|                 | 14. L g 7 n. d 4     |
| 15. c 2 — c 4   | 15. 0 — 0            |
| 16. T a 1 — d 1 | 16. L d 4 — f 6. Auf |

16. L d 4 — e 5 spielt Weiß 17. L f 4 — g 5. Das Nehmen auf h 2 ist nicht zu fürchten, denn Schwarz bleibt dann der doppelten Drohung f 2 — f 3 und L g 5 n. e 7 ausgesetzt.

17. T f 1 — e 1 17. g 6 — g 5. Gegen 17. S g 4 — e 5 hätte Weiß die Erwiderung 18. S a 4 — c 5 gehabt.



Meiß.

18. Lf4 n. d6! Ein chancenreiches Opfer und zugleich die einzig plausible Fortsetzung. Auf jeden anderen Zug kommt der Gegner in Vorteil.

18. e7 n. d6

19. Td1 n. d6

19. Lf6 — e5

20. c4 — c5! Besser als Td6 n. c6, worauf Schwarz mit La6 — b7 eine gute Stellung erlangt.

20. Tf8 — e8.

Schlechter empfiehlt statt dessen für Schwarz 20. Le5 n. h2 + 21. Kg1 — h1, Lh2 n. d6 22. e6 — e7 +, Kg8 — g7 27. c5 n. d6, Sg4 n. f2 +, Kh1 — g1, Sf2 — e4.

21. g2 — g3! Nun droht h2 — h3.

21. Le5 — f6. Den

Turm darf Schwarz nicht nehmen, weil dann die beiden verbundenen Freibauern zu stark werden würden.

22. Td6 n. c6

22. La6 — b7

23. Tc6 — c7

23. Lb7 — e4

24. Sa4 — c3

24. Lf6 n. c3

25. b2 n. c3

25. Sg4 — e5

26. Te1 — d1

26. Se5 — f3 +

Statt dessen kommt Kg 8 — h 8 sehr stark in Betracht.

27. Kg 1 — f 1	27. Sf 3 n. h 2 +
28. Kf 1 — e 1	28. Sh 2 — f 3 +
29. Ke 1 — e 2	29. Sf 3 — e 5
30. Td 1 — d 7!	30. f 5 — f 4!

Die einzige Rettung. Nach 30. Se 5 n. d 7? 31. e 6 n. d 7 + usw. steht das Endspiel für Schwarz sehr schlecht.

31. Td 7 — g 7 +	31. Kg 8 — h 8
32. Tg 7 n. g 5	32. Le 4 — d 3 +
33. Ke 2 — d 1	33. f 4 n. g 3
34. f 2 n. g 3	34. Se 5 — g 6
35. Tg 5 — d 5	35. Ld 3 — e 4
36. Td 5 — d 6	36. Le 4 — f 5
37. Lb 3 — d 5	37. Ta 8 — b 8
38. c 5 — c 6	38. Sg 6 — f 8
39. Tc 7 — b 7	39. Tb 8 — c 8
40. e 6 — e 7	40. Sf 8 — g 6
41. Ld 5 — f 7	41. Te 8 n. e 7
42. Lf 7 n. g 6	42. Lf 5 — g 4 +!

Nur so ist Figurenverlust zu vermeiden.

43. Kd 1 — c 1	43. Tc 7 — e 1 +
44. Kc 1 — b 2	44. h 7 n. g 6
45. Td 6 n. g 6	45. Lg 4 — f 5
46. Tg 6 — f 6	46. Lf 5 — e 4
47. Tb 7 n. a 7	47. Te 1 — b 1 +
48. Kb 2 — a 3	48. Le 4 n. c 6

49. Tf 6 — h 6 + und Weiß hält Remis durch ewiges Schach.

### Damenbauer gegen Königsbauer.

1. e 2 — e 4

1. d 7 — d 5.

Eine Eröffnung, der man in der neuesten Meisterpraxis wieder größere Beachtung zuwendet. Weiß gewinnt zwar nach 2. e 4 n. d 5, Dd 8 n. d 5 mit 3. Sb 1 — c 3 ein



5. Lc8 — f5 spielt. Setzt Weiß dann das Spiel mit Sf3 — e5 nebst g2 — g4 fort, so kann sich der Läufer nach d7 zurückziehen.

Manche Meister sehen auf dem Standpunkt, den Zug d2 — d4 in dieser Eröffnung im Prinzip zu verwerfen und den Damenbauern nur einen Schritt zu ziehen. Gegen diese Spielweise wird sich für Schwarz häufig c7 — c6 nebst Da5 — c7 empfehlen.

## A.

2. Sg8 — f6. Von fraglichem Werte.

3. Lf1 — b5 +! Wenn Weiß den Bauern mit c2 — c4 deckt, so bekommt Schwarz durch c7 — c6 ein vortreffliches Angriffsspiel.

3. Lc8 — d7 behauptet Weiß den Bauern mit Lb5 — c4.

4. d5 n. c6

4. b7 n. c6

5. Lb5 — c4 und Schwarz hat etwas Angriff für den geopferten Bauern.

## Partien zur Eröffnung Damenbauer gegen Königsbauer.

## Achtundsiebzigste Partie.

Karlsbader Meisterturnier 1907.

Weiß — Dr. Olland.

Schwarz — Mieses.

1. e2 — e4

1. d7 — d5

2. e4 n. d5

2. Dd8 n. d5

3. Sb1 — c3

3. Dd5 — a5

4. d2 — d4

4. Sg8 — f6

5. Lf1 — d3. Dieses Entwicklungssystem ist nicht günstig.

5. Sb8 — c6

6. Sg1 — e2

6. Lc8 — g4

7. f2 — f3. Das schwächt den Königsflügel.

7. Lg4 — h5

8. Lc1 — d2. Es ist eine Eigentümlichkeit dieser

Eröffnung, daß der Dame auf a 5 häufig nur Scheingefahren drohen. Im vorliegenden Falle z. B. sind die Springerabzüge gar nicht zu fürchten. 8. e7—e5!

9. 0—0. Nach 9. Sc3—b5, Da5—b6

10. a2—a4, a7—a5 bleibt der Damenbauer dauernd angegriffen. 9. 0—0—0! Dies

ist viel stärker, als den Bauern zu nehmen.

10. d4 n. e5

10. Sc6 n. e5

11. Se2—f4

11. Lh5—g6

12. Sc3—d5

12. Da5—c5+

13. Ld2—e3



Beif.

13. Sf6 n. d5!

Schwarz bekommt nun bei vorzüglicher Stellung drei Figuren und einen Bauern für die Dame.

14. Le3 n. c5

14. Lf8 n. c5+

15. Kg1—h1

15. Sd5 n. f4

16. g2—g3

16. Sf4 n. d3

17. c2 n. d3

17. Lg6 n. d3

18. Dd1—c1. Die Qualität ist nicht zu retten, denn auf Tf1—e1 folgt Ld3—e4.



- |  |                     |
|--|---------------------|
|  | 18. Lc5 — b6        |
| 19. Dc1 — g5. Auf Tf1 — d1 kann Schwarz        |                     |
| Se5 — g4! spielen.                             | 19. Ld3 n. f1       |
| 20. Ta1 n. f1                                  | 20. Se5 — d3        |
| 21. Dg5 n. g7                                  | 21. h7 — h5.        |
| Schwarz führt die Partie energisch zu Ende.    |                     |
| 22. Dg7 n. f7                                  | 22. h5 — h4         |
| 23. g3 n. h4. Auf g3 — g4 wird der König durch |                     |
| h4 — h3 bößlig eingeeugt.                      | 23. Sd3 — f2 +      |
| 24. Tf1 n. f2                                  | 24. Lb6 n. f2       |
| 25. h4 — h5                                    | 25. Th8 — g8        |
| 26. Df7 — e6 +                                 | 26. Kc8 — b8        |
| 27. h2 — h4                                    | 27. Lf2 — c5. Droht |
| Td8 — d1 + nebst Lc5 — d6 + und Td1 — h1 matt. |                     |
| 28. f3 — f4                                    | 28. Td8 — d1 +      |
| 29. Kh1 — h2                                   | 29. Lc5 — g1 +      |
| 30. Kh2 — h1                                   | 30. Lg1 — e3 +      |
| 31. Kh1 — h2                                   | 31. Le3 n. f4 +     |
| 32. Kh2 — h3                                   | 32. Td1 — h1 matt.  |

## Neunundsiebzigste Partie.

Meisterturnier zu St. Petersburg 1909.

Weiß — Schlechter.

1. e2 — e4
2. e4 n. d5
3. Sb1 — c3
4. d2 — d4
5. Lf1 — c4
6. Sg1 — e2

Schwarz — Mieses.

1. d7 — d5
2. Dd8 n. d5
3. Dd5 — a5
4. Sg8 — f6
5. Sb8 — c6
6. Lc8 — e6.

Hierzu bemerkt Dr. E. Lasker in den von ihm herausgegebenen St. Petersburger Turnierbuch: „Eine geistreiche Idee. Wenn 7. Lc4 n. e6, f7 n. e6, so kann e6 — e5 und Auflösung des Spiels nicht vermieden werden. Die Folge könnte sein: 8. Se2 — f4, e6 — e5 9. d4 n. e5, Da5 n. e5 +

10. Lc1—e3, Ta8—d8 11. Sf4—d3, De5—f5  
 12. 0—0, e7—e5.

7. Lc4—d3

7. 0—0—0

8. 0—0

8. Le6—f5.

Unvorteilhaft für Schwarz wäre 8. Sc6n.d4 9. Se2n.d4, Td8n.d4 10. Lc1—e3.

9. Lc1—e3

9. Lf5n.d3

10. Dd1n.d3

10. Sc6—b4

11. Dd3—c4. Hier kommt Dd3—d2 in Betracht. Weiß hofft, für den geopfertem Bauern auf Grund der offenen c-Linie einen Angriff zu bekommen.

11. Sb4n.c2

12. Ta1—c1

12. Sc2n.e3

13. f2n.e3

13. e7—e6

14. e3—e4

14. Td8—d7

15. a2—a3

15. Sf6—g4.

Droht Qualitätsgewinn durch Sg4—e3.

16. Tf1—f3

16. Da5—g5

17. Sc3—d1

17. Dg5—d8

18. Sd1—c3

18. Dd8—g5

19. Sc3—d1

19. Lf8—d6

20. e4—e5

a b c d e f g h



Weiß.

20. L d 6 n. e 5! Ein korrektes Opfer, nach dem sich einige pikante, problemartige Wendungen ergeben.

21. d 4 n. e 5. Auf 21. h 2 — h 3 könnte 21. h 7 — h 5 22. T f 3 — b 3, L e 5 — h 2 + 23. K g 1 — h 1, L h 2 — d 6 mit Gewinnstellung für Schwarz die Folge sein.

21. D g 5 — h 4

22. T f 3 — g 3. 22. h 2 — h 3 führt zu einem dem Partieverlauf analogen Schlußspiel, nämlich 22. D h 4 — e 1 + 23. T f 3 — f 1, D e 1 n. f 1 + 24. K g 1 n. f 1, T d 7 n. d 1 + 25. T c 1 n. d 1, S g 4 — e 3 + und Schwarz gewinnt.

22. D h 4 n. h 2 +

23. K g 1 — f 1

23. T d 7 n. d 1 +

24. T c 1 n. d 1

24. D h 2 n. g 3.

Weiß gibt auf.

### Die Eröffnung „Caro — Kann“.

1. e 2 — e 4

1. c 7 — c 6.

Auch dieser Gegenzug ist durchaus korrekt. Der Eröffnung wurde zuerst in den achtziger Jahren des vorigen Jahrhunderts von dem starken Wiener Amateur J. Kann und später von dem Berliner Meister S. Caro mit Vorliebe gespielt. Eine gute Behandlungsweise dürfte in 2. c 2 — c 4 bestehen. Antwortet Schwarz darauf 2. d 7 — d 5 (was nicht gut ist) so verdient die weiße Stellung nach 3. c 4 n. d 5, c 6 n. d 5 4. e 4 n. d 5, D d 8 n. d 5 5. d 2 — d 4 den Vorzug. Eine andere häufig angewendete Fortsetzung ist:

2. d 2 — d 4

2. d 7 — d 5

3. S b 1 — c 3. Bei 3. e 4 n. d 5, c 6 n. d 5 4. c 2 — c 4 kommt nicht viel für Weiß heraus.

3. d 5 n. e 4

4. S c 3 n. e 4

4. L c 8 — f 5!

Über 4. S g 8 — f 6 siehe 80. Partie S. 387.

5. S e 4 — g 3

5. L f 5 — g 6





Weiß.

13. Lf1 — d3! Weiß führt die Partie im kräftigsten Stile. Das Dualitätsoffer ist gewiß korrekt, da der feindliche Königswügel nur über schwache Verteidigungsmittel verfügt.

14. Th1 n. d1

15. Sg3 — f5

16. Sf5 n. g7. Selbstverständlich!

17. Sg7 — f5

18. Dh4 — h6

19. Sd4 — f3

20. f2 n. e3

21. Sf3 — g5

22. Sf5 — e7+ und Matt in zwei Zügen.

13. Lg4 n. d1

14. Sb8 — d7

15. Sd7 — e5

16. Db6 — d8

17. Se5 — g6

18. Sf6 — e8

19. Lc5 n. e3+

20. Dd8 — f6

21. Df6 — h8

### Springerbauernspiele.

#### Erstes Spiel.

1. e2 — e4

1. b7 — b6.

Dies ist das Spiel des Springerbauern der Dame („fianchetto di Donna“). Es ist, ebenso wie das Königsfianchetto (1. g7 — g6), heutzutage wenig beliebt.





hierauf d7 — d5, dann kann Weiß mit 2. c2 — c4 das Damengambit anbieten.

## Erstes Spiel.

1. d2 — d4

1. d7 — d5

2. c2 — c4

2. d5 n. c4. Die

Annahme des Damengambits hat für Schwarz keinen Nachteil; nur muß nach 3. e2 — e3 auf die Verteidigung des Gambitbauern verzichtet werden.

3. e2 — e3 (A. B.)

3. e7 — e5. Am

besten. Damit gibt Schwarz vorteilhaft das geschlossene Spiel auf. Schlecht ist die Verteidigung des Gambitbauern durch b7 — b5 (a).

4. Lf1 n. c4

Ober: 4. d4 n. e5

4. Dd8 n. d1 +

5. Ke1 n. d1

5. Sb8 — c6

6. Sg1 — f3

6. Lc8 — e6

7. Sb1 — d2

7. 0 — 0 — 0

8. Kd1 — c2

8. Sc6 — b4 +

9. Kc2 — c3

9. Sb4 — d3

10. Lf1 n. d3

10. Td8 n. d3 + mit

besserem Spiel.

4. e5 n. d4

5. e3 n. d4

5. Lf8 — d6. Auch

Sg8 — f6 kann ohne Nachteil geschehen.

6. Sg1 — f3

6. Sg8 — f6

7. 0 — 0

7. 0 — 0.

Die Spiele stehen gleich.

a.

3. b7 — b5.

Mangelhaft. Der Gambitbauer kann im Damengambit nicht behauptet werden.

4. a2 — a4. Am besten.

4. Lc8 — d7

Wenn:

4. c7 — c6, so

5. z4 n. b5

5. c6 n. b5

6. Dd1 — f3. Weiß gewinnt eine Figur.

- |                                       |              |
|---------------------------------------|--------------|
| 5. a4 n. b5                           | 5. Ld7 n. b5 |
| 6. b2 — b3                            | 6. Dd8 — d5  |
| 7. b3 n. c4                           | 7. Lb5 n. c4 |
| 8. Dd1 — a4 + und gewinnt eine Figur. |              |

A.

3. e2 — e4. Auch dieser Zug kann ohne Nachteil geschehen. Am besten. 3. e7 — e5. Am

Wenn:

- |             |                        |
|-------------|------------------------|
| 4. a2 — n1  | 3. b7 — b5, so         |
| 5. a4 n. b5 | 4. c7 — c6             |
| 6. b2 — b3  | 5. c6 n. b5            |
|             | 6. e7 — e5. Am besten. |

Nachteilig wäre c4 n. b3 wegen 7. Lf1 n. b5 +.

- |  |                |
|--|----------------|
| 7. d4 n. e5. Ungünstig ist b3 n. c4 wegen Lf8 — b4 + | 7. Lf8 — b4 +  |
| 8. Lc1 — d2, Dd8 n. d4.                              | 8. Dd8 n. d1 + |
| 8. Ke1 — e2. Auf Lc1 — d2 folgt Dd8 — d4.            | 9. Lc8 — b7.   |
| 9. Ke2 n. d1   |                |

Die Spiele stehen gleich.

4. d4 — d5 (a). Am besten. 4. f7 — f5. Am

5. Lf1 n. c4. Hier kann auch e4 n. f5 oder Sb1 — c3 geschehen.

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 5. Sg8 — f6 |              |
| 6. Sg1 — f3 | 6. Lf8 — d6  |
| 7. e4 n. f5 | 7. Lc8 n. f5 |
| 8. 0 — 0    | 8. 0 — 0.    |

Die Spiele stehen gleich.

a.

- |              |                |
|--------------|----------------|
| 4. d4 n. e5  | 4. Dd8 n. d1 + |
| 5. Ke1 n. d1 | 5. Sb8 — c6    |
| 6. f2 — f4   | 6. Lc8 — g4 +  |
| 7. Lf1 — e2  | 7. 0 — 0 — 0 + |
| 8. Lc1 — d2. |                |

Die Spiele stehen gleich.

## B.

3. Sg1—f3. Der Zweck dieses Zuges ist e7—e5 zu verhindern.

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 4. d4—d5     | 3. e7—c5     |
| 5. e2—e4     | 4. e7—e6     |
| 6. Dd1 n. d5 | 5. e6 n. d5  |
| 7. e4 n. d5  | 6. Dd8 n. d5 |
|              | 7. Sg8—f6!   |

Diese Fortsetzung wird von v. Bardeleben empfohlen. Auf 7. Lf8—d6 kommt Weiß durch 8. Sb1—d2 nebst Sd2 n. c4 etwas in Vorteil.

- |              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| 8. Lf1 n. c4 | 8. Lf8—d6                   |
| 9. 0—0       | 9. 0—0 mit gleichem Spiele. |

## Zweites Spiel.

- |          |                   |
|----------|-------------------|
| 1. d2—d4 | 1. d7—d5          |
| 2. c2—c4 | 2. e7—e6 (A.B.C.) |

Die moderne Meisterpraxis neigt mehr für die Ablehnung als für die Annahme des Damengambits. Als beste und sicherste Form der Ablehnung gilt 2. e7—e6.

3. Sb1—c5. Mit 3. Sg1—f3 oder 3. e2—e3 lenkt Weiß in Varianten das Damenbauernspiels ein.

- |           |                  |
|-----------|------------------|
| 4. Lc1—g5 | 3. Sg8—f6 a. b.) |
|           | 4. Lf8—e7.       |

Auch folgende Spielart ist hier häufig versucht worden: 4. Sb8—d7 5. Sg1—f3 (nicht etwa 5. c4 n. d5, e6 n. d5 6. Sc3 n. d5? wegen 6. Sf6 n. d5 7. Lg5 n. d8, Lf8—b4+ und Weiß hat eine Figur verloren), c7—c6, 6. e2—e3, Dd8—a5 7. Sf3—d2!, Lf8—b4 8. Dd1—c2, Sf6—e4 9. Sd2 n. e4, d5 n. e4 10. Lg5—h4!, 0—0 11. Lf1—e2, f7—f5 12. 0—0, e6—e5 und das weiße Spiel dürfte etwas vorzuziehen sein.

- |          |            |
|----------|------------|
| 5. e2—e3 | 5. Sb8—d7. |
|----------|------------|

Eine gute Fortsetzung ist auch 5. Sf6 — e4 6. Lg5 n. e7, Dd8 n. e7 7. c4 n. d5 oder auch 7. Dd1 — c2. Marshall spielte in mehreren Partien gegen Capablanca 7. Lf1 — d3, worauf 7. Se4 n. c3 8. b2 n. c3, d5 n. c4 9. Lf1 n. c4, b7 — b6 folgte.

6. Sg1 — f3

6. 0 — 0.

Daß statt dessen 6. b7 — b6 ein Fehler ist, ergibt sich aus folgender überraschender Fortsetzung:

7. o4 n. d5

7. e6 n. d5.

Nach 6. Sf6 n. d5 7. Lg5 n. e7 nebst e3 — e4 bekommt Weiß eine vorzügliche Stellung.

8. Lf1 — b6

8. Lc8 — b7

9. Sf3 — e5

9. 0 — 0

10. Lb5 — c6

10. Lb7 n. c6

11. Se5 n. c6

11. Dd8 — e8

12. Sc6 n. e7 +

12. De8 n. e7

13. Sc3 n. d5

13. De7 — e4

14. Sd5 n. f6 +

14. g7 n. f6

15. Lg5 — h6

15. De4 n. g2

16. Dd1 — f3! und Schwarz kann die Dame wegen Th1 — g1 + und Matt in einigen Zügen nicht nehmen, sondern muß Dg2 — g6 spielen, worauf Lh6 — f4 mit weit überlegener Stellung für Weiß die Folge ist.

7. Dd1 — c2. Auch 7. Ta1 — c1 ist zu empfehlen.

7. c7 — c5! Der

beste Zug. Aber 7. b7 — b6 siehe Partie Rubinstein — Leichmann S. 423.

8. c4 n. d5

8. e6 n. d5

9. Ta1 — d1 oder auch d4 n. c5 mit ungefähr gleichem Spiele.

a.

3. c7 — c6. Auch

dieser Zug ist spielbar.

4. e2 — e4 (1.) Eine interessante lebhafteste Fortsetzung.

4. d5 n. e4

- |                            |                    |
|----------------------------|--------------------|
| 5. Sc3 n. c4               | 5. Lf8 — b4 +      |
| 6. Lc1 — d2. Auch Se4 — c3 | kommt in Betracht. |
|                            | 6. Dd8 n. d4       |
| 7. Ld2 n. b4               | 7. Dd4 n. e4 +     |
| 8. Lf1 — e2                | 8. Dc4 n. g2       |
| 9. Le2 — f3                | 9. Dg2 — g6        |
| 10. Dd1 — d6               | 10. Sb8 — d7.      |

Weiß hat zwei Bauern weniger, aber dafür einen starken Angriff.

## 1.

4. Sg1 — f3. Die sicherste Spielweise.

4. Sb8 — d7.

Schwarz entwickelt absichtlich den Königstpringer noch nicht, um erst e2 — e3 abzuwarten, damit die Fesselung durch Lc1 — g5 nicht erfolgen kann.

5. e2 — e3

5. Sg8 — f6

6. Lf1 — d3

6. Lf8 — e7

7. 0 — 0

7. 0 — 0

8. e2 — e4 und Weiß hat das etwas freiere Spiel.

## b.

3. c7 — c5! Diese

Verteidigung, die zuerst von Dr. Tarrasch nachdrücklich empfohlen wurde, wird in der neuesten Meisterpraxis am meisten bevorzugt. Der Vorteil, den sie bietet, beruht darin, daß Weiß genötigt ist, entweder e2 — e3 zu ziehen, bevor der Damenläufer entwickelt ist, oder in Varianten einzulassen, die keinen starken Angriff ergeben.

4. c4 n. d5 (L.)

4. e6 n. d5



Weiß.

5. d4 n. c5 (1. 2.)

5. Sg8—f6.

Ober 5. d5—d4 6. Sc3—a4, Lf8 n. c5 5. Sa4 n. c5, Dd8—a5+ 8. Lc1—d2, Da5 n. c5 9. Ta1—c1 und Weiß steht besser.

6. Lc1—g5

6. Lf8 n. c5

7. e2—e3!

7. Lc8—e6

8. Sg1—f3.

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

1.

5. e2—e4. Ein schneidiger Angriffszug, der von den amerikanischen Meister Marshall herrührt. Seine Korrektheit ist zweifelhaft.

5. d5 n. e4

6. d4—d5

6. f7—f5





Weiß.

Ober auch

7. Lf1—b5+

8. Lc1—g5

9. d5—d6

10. d6n.e7

11. Ta1n.d1

12. Lg5n.f6

13. Sc3n.e4

14. Td1—d8+

15. Td8n.h8

16. f2—f3

17. Ke1—f2

18. Sg1—e2

6. Sg8—f6

7. Lc8—d7

8. Lf8—e7

9. Ld7n.b5

10. Dd8n.d1+

11. Lb5—d3

12. g7n.f6

13. Ld3n.e4

14. Ke8n.e7

15. Le4n.g2

16. Lg2n.h1

17. Ke7—d7

18. Kd7—c7 und

Schwarz ist im Vorteil.

7. Lf1—b5+

8. Sg1—h3

9. Sh3—f4.

Dieses Opfer ist verlockend, aber nicht ausreichend. Am besten spielt Weiß 9. Lb5n.d7+, obwohl auch dann die schwarze Stellung etwas vorzuziehen ist.

9. a6n.b5

10. Sf4—e6

10. Dd8—b6

11. Sc3n.b5

11. Ta8—a5!

12. Sb5—c7+

12. Ke8—f7 und

Schwarz wird sich genügend verteidigen können.

## 2.

5. Sg1—f3

5. Sb8—c6

6. Lc1—f4. Weniger gut dürfte 6. Lc1—g5 sein, z. B. 6. Lf8—e7 7. Lg5n.e7, Sg8n.e7 8. d4 n.c5 (wahrscheinlich ist e2—e3 hier am besten), d5—d4 9. Sc3—e4, 0—0 10. g2—g3, Dd8—d5 mit etwas besserer Stellung für Schwarz. Eine andere gute Fortsetzung für Weiß ist dagegen 6. g2—g3. Lc8—e6 7. Lf1—g2, Sg8—f6 8. 0—0, Sf6—e4! Dies ist der beste, zum Ausgleich führende Zug. Spielt Weiß 8. Lc1—g5, so antwortet Schwarz am besten 8. h7—h6.

6. c5n.d4

7. Sf3n.d4

7. Lf8—b4

8. e2—e3! Hier muß Weiß folgende Fälle vermeiden: 8. Sd4—b5?, d5—d4! 9. Sb5—c7+, Dd8n.c7 10. Lf4n.c7, d4n.c3 und Weiß kann entscheidenden Verlust nicht mehr abwenden.

8. 0—0.

Die Spiele stehen etwa gleich.

## I. (Vergl. S. 394.)

4. Sg1—f3

4. c5n.d4

5. Sf3n.d4

5. e6—e5.

Die Untersuchung dieser höchst interessanten Spielart ist dem hervorragenden dänischen Analytiker Dr. D. S. Krause zu verdanken.

6. Sd4—b5

6. d5—d4

7. Sc3—d5

7. Sb8—a6

8. e2—e3.



Weiß.

Ungünstig für Weiß ist hier 8. D d1 — a4. Es folgt nämlich 8. L c8 — d7 9. e2 — e3 (nicht 9. D a4 n. a6, weil Schwarz dann zuerst das Läuferfach auf b4 gibt und dadurch dem König das Feld f8 frei macht), S g8 — e7! und Schwarz hat die überlegene Stellung.

- |                                  |                 |
|----------------------------------|-----------------|
|                                  | 8. S g8 — f6    |
| 9. S d5 n. f6 +                  | 9. D d8 n. f6   |
| 10. e3 n. d4                     | 10. L f8 — b4 + |
| 11. L c1 — d2                    | 11. e5 n. d4    |
| 12. L d2 n. b4                   | 12. S a6 n. b4  |
| 13. a2 — a3 mit gleichem Spiele. |                 |

Fehlerhaft wäre statt des letzten Zuges 13. S b5 — c7 + gewesen, denn nach 13. K e8 — d8 14. S c7 n. a8, T h8 — e8 + 15. L f1 — e2, d4 — d3 wird die weiße Partie unhaltbar.

A. (Vergl. S. 392.)

2. c7 — c6. Von Steinig empfohlen. Wir sind mit dieser Spielweise deshalb nicht einverstanden, weil der c-Bauer in vielen Varianten später doch noch nach e5 gehen muß, um das weiße Zentrum zu sprengen.

3. Sb1 — c3

3. Sg8 — f6.

Hier kommt auch der interessante Versuch 3. e7 — e5 in Betracht. (Siehe C.)

4. Sg1 — f3

4. Sb8 — d7.

Hiermit lenkt Schwarz in die S. 392 betrachtete Variante ein.

## B. (Vergl. S. 392.)

2. Sb8 — c6.

Tschigorin wählte mit Vorliebe diese Form der Ablehnung; er steht jedoch mit seiner Ansicht ziemlich vereinzelt da.

3. Sg1 — f3. Über 3. Sb1 — c3 (siehe 87. Partie, S. 413.)

4. e2 — e3

3. Lc8 — g4

4. e7 — e6

5. Sb1 — c3

5. Lf8 — b4

6. Dd1 — b3

6. Lg4 n. f3

7. g2 n. f3

7. Sg8 — e7

8. Lc1 — d2

8. 0 — 0

9. f3 — f4 und Weiß hat ein ganz gutes Spiel.

## C. (Vergl. S. 392.)

2. e7 — e5. Diese hochinteressante Spielweise, die man früher für inkorrekt hielt, ist in neuester Zeit wieder in Aufnahme gekommen.

3. d4 n. e5. Das Nehmen dieses Bauern ist jedenfalls etwas riskant. Weiß tut wahrscheinlich am besten, allen Verwicklungen mit 3. e2 — e3 oder 3. Sb1 — c3 aus dem Wege zu gehen. Auf letzteren Zug könnte Schwarz e7 — e6 antworten.

3. d5 — d4. Der vorgerückte Bauer ist für Weiß sehr lästig.

4. e2 — e4 (a.). Ein Fehler wäre hier 4. e2 — e3 wegen 4. Lf8 — b4 + 5. Lc1 — d2, d4 n. e3 6. Dd1 — a4 +, Sb8 — c6 7. Ld2 n. b4, e3 n. f2 +

8. Ke1 n. f2, Dd8 — h4+, g2 — g3 9. Dh4 — d4+  
und Schwarz gewinnt entweder den Lb4 oder einen Turm.

4. Sb8 — c6

5. f2 — f4

5. f7 — f6. Eine

andere gute Fortsetzung ist 5. g7 — g5. (Siehe 85. Partie,  
S. 408.)

6. e5 n. f6

6. Sg8 n. f6

7. Lf1 — d3

7. Lf8 — c5

8. a2 — a3. Um den Läufer durch b2 — b4 zu  
verdrängen:

8. a7 — a5. Und

Schwarz hat für den geopfertem Bauern eine gute Angriffs-  
stellung erlangt.

a.

4. Sg1 — f3

4. Sb8 — c6

5. Sb1 — d2! Dies gilt jetzt für die beste Ver-  
teidigung. In einer Partie Schlechter — Wieses geschah

5. g2 — g3, was wir für weniger gut halten. Die Folge

war: 5. Lc8 — e6 6. Dd1 — a5, Dd8 — d7 7. Lf1

— g2, 0 — 0 — 0 8. 0 — 0, Le6 — h3 und Schwarz

droht mit einem Angriff auf den Königsflügel.

5. f7 — f6! Wahr-

scheinlich die stärkste Fortsetzung des Angriffs. Über 5. Lc8  
— g4 siehe 92. Partie, S. 425.

6. e5 n. f6

6. Dd8 n. f6 und

Schwarz hat für den geopfertem Bauern eine chancenreiche  
Angriffsstellung.

### Damenbauernspiel.

1. d2 — d4

1. d7 — d5

2. Sg1 — f3

2. c7 — c5!

Man kann es als eine allgemein gültige Regel für diese  
Eröffnung hinstellen, daß, wenn Weiß nicht 2. c2 — c4  
spielt, c7 — c5 für Schwarz als zweiter Zug zu emp-  
fehlen ist.

3. e2 — e3

3. e7 — e6.

Weiß kann jetzt mit c2 — c4 in Varianten des Damengambits einlenken.

Dieselben Stellungen wie beim Damenbauernspiel und beim Damengambit ergeben sich auch in der Regel, wenn Weiß die Partie mit einem anderen Zuge, z. B. mit 1. Sg1 — f3, eröffnet, weil meistens doch noch nachträglich d2 — d4 geschieht. Man bezeichnet solche Eröffnungen als „unregelmäßige“. Dieselben sind, wie alle geschlossenen Spiele einer exakten Analyse schwer zugänglich und ihr Studium wird sich daher im großen und ganzen an die Praxis anlehnen müssen. (Wir verweisen bei dieser Gelegenheit den Schachfreund auf die zahlreichen Partien dieses Genres, die in dem in Philipp Reclams Universal-Bibliothek erschienenen „Buch der Schachmeisterpartien“ I., II., III. Teil enthalten sind.)

### Partien zum Damengambit und zum Damenbauernspiel.

#### Einundachtzigste Partie.

Matz Steinitz — Zulfertort 1886.

Weiß — Zulfertort.

Schwarz — Steinitz.

1. d2 — d4

1. d7 — d5

2. c2 — c4

2. e7 — e6

3. Sb1 — c3

3. Sg8 — f6

4. e2 — e3

4. c7 — c5

5. Sg1 — f3

5. Sb8 — c6

6. a2 — a3. Unvorteilhaft; am besten geschah,

wie Zulfertort selbst bemerkt, d4 n. c5, Lf8 n. c5 7. c4 n. d5, da Schwarz dann einen vereinzelt Damenbauern behielt.

6. d5 n. c4

7. Lf1 n. c4

7. c5 n. d4

8. e3 n. d4. Jetzt hat Weiß einen vereinzelt Damenbauern, der beständigen Angriffen ausgesetzt ist, und



dessen Verlust schließlich den der Partie herbeiführt. Andererseits aber ist der im Zentrum postierte Bauer für Weiß ein Vorteil.

8. L f 8 — e 7

9. 0 — 0

9. 0 — 0

10. L c 1 — e 3

10. L c 8 — d 7

11. D d 1 — d 3. In der Absicht, den L c 4 unter Umständen über a 2 nach b 1 zum Angriff gegen den feindlichen Königsflügel zu führen.

11. T a 8 — c 8

12. T a 1 — c 1

12. D d 8 — a 5. Ein guter Zug. Hierdurch werden die Türme verbunden, auch hat die Dame Gelegenheit zur Diverſion nach h 5.

13. L c 4 — a 2

13. T f 8 — d 8

14. T f 1 — e 1. Besser geschah T f 1 — d 1, weil der Turm auf der Königsreihe jetzt keine Wirksamkeit hat, dagegen auf d 1 den Bauern verteidigt.

14. L d 7 — e 8

15. L a 2 — b 1. Ein jetzt erfolgloser Angriffszug.

15. g 7 — g 6

16. D d 3 — e 2

16. L e 7 — f 8. Der Läufer droht, nach g 7 zu weiterem Angriff gegen d 4 zu gehen.

17. T e 1 — d 1. Es zeigte sich nun, daß 14. T f 1 — e 1 Tempoverlust war.

17. L f 8 — g 7.

Schwarz hat das bessere Spiel.

18. L b 1 — a 2. Die letzten Züge des Gegners haben dem Läufer auf b 1 jeden Angriffsspielraum entzogen.

18. S c 6 — e 7

19. D e 2 — d 2

19. D a 5 — a 6

20. L e 3 — g 5. Nachteilig; der Läufer mußte auf e 3 zur Deckung des Damenbauern verbleiben; die Fesselung des S f 6 hat keinen Erfolg.

20. S e 7 — f 5

21. g2 — g4. Gewagt und unvorteilhaft, wie sich demnächst zeigt.

scheidende Opferkombination.

22. Sf3 n. d4

23. Sc3 — d5

24. Dd2 n. c1

25. Td1 n. d4

26. Td4 n. d5. Auf Lg5 n. d8 würde Lg7 n. d4 folgen.

27. La2 n. d5

Katastrophe rückt heran. Das Wagnis des 21. Zuges rächt sich jetzt.

28. h2 — h3

29. Ld5 — c4. Infolge dieses Zuges ist die Partie rettungslos verloren; denn nunmehr kann Le8 nach c6 zu vernichtendem Angriff geführt werden. Auf Dc1 — d2 würde zwar De2 n. d2, 30. Lg5 n. d2 folgen und Schwarz einen wichtigen Bauern auf dem Damenflügel erobern, doch war dann eine Herbeiführung des Remis nicht ganz aussichtslos.

30. De1 — e3

31. Kg1 — h2

Verderber naht.

32. Lg5 — o7. Der Käufer hat keinen bessern Zug.

Auf Lg5 n. h6 folgte Lg7 n. h6 33. Dø3 n. h6, Dd1 — h1 + 34. Kh2 — g3, Dh1 — g1 + usw.

21. Sf5 n. d4. Ent-

22. e6 — e5

23. Tc8 n. c1

24. e5 n. d4

25. Sf6 n. d5

26. Td8 n. d5

27. Da6 — e2. Die

28. h7 — h6

29. De2 — f3

30. Df3 — d1 +

31. Le8 — c6. Der



Beisp.

32. Lg7 — e5+.

Ebenso energisch wie elegant führt Steinitz das Spiel jetzt zum Schluß.

33. f2 — f4. Auf De3 n. e5 folgte Dd1 — h1+

34. Kh2 — g3, Dh1 — g2+ usw.

33. Le5 n. f4+

34. De3 n. f4

34. Dd1 — h1+

35. Kh2 — g3

35. Dh1 — g1+.

Hier gab Zukertort die Partie auf; denn die Dame geht verloren und baldiges Matt ist unabwendbar.

## Zweiundachtzigste Partie.

Pariser Meißterturnier 1878.

Weiß — Rosenthal.

Schwarz — Gifford.

1. d2 — d4

1. d7 — d5

2. c2 — c4

2. d5 n. c4

3. Sg1 — f3

3. e7 — e6. Der

richtige Zug ist hier, wie wir in der Analyse ausgeführt haben, 3. c7 — e5.

4. e2 — e3

4. Sg8 — f6

5. Lf1 n. c4

5. Lf8 — d6

6. Sb1 — c3

6. 0 — 0

7. 0 — 0. Weiß hat jetzt eine vorzügliche Stellung.

7. c7 — c6. Besser

scheint hier Sb8 — c6 zu sein.

8. e3 — e4. Der in dieser Spielart entscheidende Zug.

8. Ld6 — e7

9. Lc4 — d3

9. h7 — h6

10. Ld3 — c2

10. Sf6 — h7

11. Lc1 — e3

11. f7 — f5

12. Sc3 — e2

12. Sh7 — g5

13. Sf3 n. g5

13. h6 n. g5

14. f2 — f4

14. g5 — g4

15. Se2 — g3

15. Dd8 — e8. Ein

schwacher Zug. Schwarz mußte jetzt die Figuren des Damenflügels zu entwickeln suchen.

16. Tf1 — e1. Am besten.

16. Le7 — h4

17. e4 n. f5

17. Lh4 n. g3

18. h2 n. g3

18. e6 n. f5

19. Lc2 — b3 +

19. Kg8 — h7

20. d4 — d5

20. c6 n. d5. Ein

Fehler. Schwarz steht jedoch bereits sehr schlecht.

21. Le3 — c5. Schwarz gibt die Partie auf.

a b c d e f g h



Weiß.

## Dreiundachtzigste Partie.

Pariser Turner 1900.

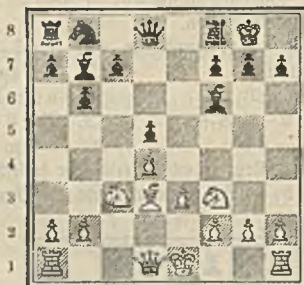
Weiß — Marshall.

1. d2 — d4
2. c2 — c4
3. Sb1 — c3
4. Lc1 — g5
5. e2 — e3
6. Sg1 — f3
7. Lf1 — d3
8. c4 n. d5
9. Lg5 n. f6

Schwarz — Burn.

1. d7 — d5
2. e7 — e6
3. Sg8 — f6
4. Lf8 — e7
5. 0 — 0
6. b7 — b6
7. Lc8 — b7
8. e6 n. d5
9. Le7 n. f6

a b c d e f g h



Weiß.

10. h2 — h4. Der hiermit von Weiß eingeleitete Angriff ist vielleicht nicht ganz korrekt, aber die richtige Verteidigung ist für Schwarz jedenfalls sehr schwer zu finden.

10. g7 — g6! Ein guter Zug; Schwarz muß sich gegen die Drohung Ld3 n. h7 + nebst Sf3 — g5 + decken. Auf 10. h7 — h6 setzt Weiß den Angriff mit g2 — g4 fort.

11. h4 — h5

11. Tf8 — e8

12. h5 n. g6                      12. h7 n. g6? Der entscheidende Fehler. Nach f7 n. g6 würde sich Schwarz mit Sb8—d7—f8 nebst Te8—e7 genügend verteidigen können.

13. Dd1—c2

13. Sb8—d7

14. Ld3 n. g6! Die schwarze Partie bricht nun rasch zusammen.

15. Dc2 n. g6+

14. f7 n. g6

16. Sf3—g5

15. Lf6—g7

17. Th1—h8+

16. Dd8—f6

18. Dg6—h7 matt.

17. Kg8 n. h8

### Vierundachtzigste Partie.

Pariser Turnier 1900.

Weiß — Pillsbury.

Schwarz — Marco.

1. d2—d4

1. d7—d5

2. c2—c4

2. e7—e6

3. Sb1—c3

3. Sg8—f6

4. Lc1—g5

4. Lf8—e7

5. e2—c3

5. 0—0

6. Sg1—f3

6. b7—b6

7. Lf1—d3

7. Lc8—b7

8. c4 n. d5

8. e6 n. d5

9. Sf3—e5

9. Sb8—d7

10. f2—f4

10. c7—c5. Besser

ist wohl 10. Tf8—e8.

11. 0—0

11. c5—c4. Dies

erweist sich als ungünstig.

12. Ld3—c2

12. a7—a6

13. Dd1—f3

13. b6—b5

14. Df3—h3

14. g7—g6

15. f4—f5! Weiß führt den Angriff sehr energisch.

15. b5—b4





Weiß.

16. f5 n. g6                      16. h7 n. g6. Den Springer c3 darf Schwarz natürlich wegen Se5 n. d7 nicht schlagen.

17. Dh3 — h4

17. b4 n. c3

18. Se5 n. d7

18. Dd8 n. d7

19. Tf1 n. f6. Weiß spielt den Schluß der Partie sehr elegant.

20. Ta1 — f1

19. a6 — a5

20. Ta8 — a6

21. Lc2 n. g6!

21. f7 n. g6

22. Tf6 n. f8 +

22. Le7 n. f8

23. Tf1 n. f8 +

23. Kg8 n. f8

24. Dh4 — h8 +

24. Kf8 — f7

25. Dh8 — h7 +. Schwarz gibt auf, da Matt oder Damenverlust nicht mehr zu vermeiden ist.

## Fünfundachtzigste Partie.

Münchener Turnier 1900.

Weiß — Burn.

Schwarz — Schlechter.

1. d2 — d4

1. d7 — d5

2. c2 — c4

2. e7 — e5

3. d4 n. e5

3. d5 — d4

4. e2 — e4

4. Sb8 — c6

5. f2 — f4

5. g7 — g5. (Siehe

S. 400.)

6. Lf1 — d3. Um besten für Weiß scheint

6. Sg1 — f3, g5 n. f4 7. Lc1 n. f4, Sg8 — e7

8. Lf4 — g5 zu sein.

6. g5 n. f4

7. Lc1 n. f4

7. Sg8 — e7

8. Lf4 — g3

8. Se7 — g6 .

9. Dd1 — h5

9. Lf8 — b4 +

10. Ke1 — e2. In Betracht kam auch 10. Sb1 — d2, Lb4 n. d2 + 11. Ke1 n. d2, Dd8 — e7.

10. Lc8 — e6

11. Sg1 — f3

11. Dd8 — d7

12. h2 — h3

12. Lb4 — e7. Mit

der Drohung Sc6 — b4.

13. a2 — a3

13. Sc6 — a5

14. Sb1 — d2

14. c7 — c5

15. Th1 — c1

15. Sa5 — c6

16. Ke2 — f2

16. Th8 — g8. Ein

seiner Zug, der die Absicht des Gegners, seinen König in Sicherheit zu bringen, durchkreuzt. Auf 17. Kf2 — g1 spielt Schwarz jetzt Le6 n. h3.

17. b2 — b3

17. 0 — 0 — 0

18. Lg3 — h2

18. Td8 — f8

19. Tc1 — g1

19. Dd7 — d8!

20. Kf2 — e2

20. Sg6 — h4

21. Sf3 n. h4. Besser wäre hier, wie Schlechter in der „Deutschen Schachzeitung“ selbst angibt, g2 — g4 gewesen.

21. Le7 n. h4

22. Sd2 — f3. Jetzt würde g2 — g4 nichts mehr nützen, weil Schwarz Lh4 — g5 — e3 erwidert und dann mit Tg8 — g6 droht.

22. Lh4 — g3

23. Lh2 n. g3

23. Tg8 n. g3

- |            |             |
|------------|-------------|
| 24. Dh5—h6 | 24. Tf8—g8  |
| 25. Ke2—f2 | 25. Tg8—g6  |
| 26. Dh6—f4 | 26. Dd8—g8  |
| 27. Ld3—f1 | 27. Le6n.h3 |
| 28. g2n.h3 |             |



Beiß.

- |  |   |
|--|---|
| 29. Kf2n.f3                                      | 28. Tg3n.f3+  |
| 30. h3—h4  | 29. Tg6n.g1   |
| drohte Lf1—h3+.                                  | 30. Kc8—d8! ♞   |
| 31. b3—b4  | 31. Dg8—g4+.  |
| Die stärkste Fortsetzung.                        | 32. Sc6n.e5+  |
| 32. Df4n.g4                                      | 33. Se5n.g4   |
| 33. Kf3—f4                                       | 34. Ta1—a2. ♞ drohte Figurenverlust durch Sg4—e3. Auf 34. Ta1—b1 antwortet Schwarz Sg4—e3 |
| 34. Ta1—a2. ♞ drohte Figurenverlust durch Sg4—e3 | 35. Lf1—d3, Tg1n.b1   |
| 35. Lf1—d3, Tg1n.b1                              | 36. Ld3n.b1, b7—b5 und gewinnt.   |
| 36. c4n.b5                                       | 34. Tg1n.f1+  |
| 37. Ta2—d2                                       | 35. b7—b5!  |
| 38. a3—a4  | 36. c5—c4   |
|  | 37. d4—d3   |
|  | 38. Kd8—e7  |

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 39. a4 — a5  | 39. c4 — c3   |
| 40. Td2n. d3 | 40. c3 — c2   |
| 41. Td3 — c3 | 41. c2 — c1 D |
| 42. Tc3n. c1 | 42. Tf1n. c1  |
| 43. Kf4 — g5 | 43. Tc1 — c4  |
| 44. b5 — b6  | 44. a7n. b6   |
| 45. a5n. b6  | 45. Tc4n. b4. |

Weiß gibt auf. — Eine in theoretischer Hinsicht interessante, beiderseits recht lebhaft gespielte Partie.

Sechsunachtzigste Partie.

Pariser Turnier.

Weiß — Laster.

Schwarz — Dieses.

1. d2 — d4  
 2. Sg1 — f3  
 Besser wäre c7 — c5.  
 3. c2 — c4  
 4. Sb1 — c3  
 5. c4n. d5  
 6. Lc1 — g5  
 Besser ist 6. Lf8 — e7.

1. d7 — d5  
 2. Sg8 — f6.  
 3. e7 — e6  
 4. c7 — c5  
 5. e6n. d5  
 6. Lc8 — e6.

7. e2 — e4

7. c5n. d4

8. Dd1n. d4

8. Sb8 — c6

9. Lf1 — b5

9. d5n. e4

10. Lg5n. f6. Nach dem Damentausche würde Schwarz trotz der schlechten Bauernstellung der beiden wirksamen Läufer wegen keinesfalls im Nachteil sein.

10. Dd8n. f6

11. Sf3 — e5

11. Ta8 — d8! Bei

weitem besser als Ta8 — c8. Schwarz verteidigt sich in seiner schwierigen Stellung bestmöglichst.

12. Dd4n. e4

12. Lf8 — b4! Wie-

derum der einzige Verteidigungszug.

13. Lb5n. c6+

13. b7n. c6

14. De4n. c6+

14. Ke8 — f8

15. Dc6 — e4

16. b2n. c3

17. De4 — e3

18. Th1 — g1

19. Tg1 — g3

15. Lb4n. c3+

16. Le6 — d5

17. Ld5n. g2

18. Lg2 — h3

19. Lh3 — f5. Der

Väuser hätte nach e6 gehen müssen, um die e-Linie, die Weiß mit seinem Positionsblick sofort besetzt, zu verschließen.



Weiß.

20. Ke1 — f1! Ein sehr feiner Zug.

20. h7 — h5. Auch

20. g7 — g6 führt zu keinem befriedigenden Resultat für Schwarz.

21. Ta1 — e1

21. a7 — a6. Hier-

durch geht die Qualität verloren, aber wenn Schwarz anders spielt, so kann Weiß ruhig den a-Bauern nehmen.

22. Se5 — c6!

22. Df6n. c6. Dies

ist erzwungen, denn einerseits drohte De3 — c5+, andererseits darf der Turm die letzte Linie nicht verlassen.

23. De3 — e7+

23. Kf8 — g8

24. De7n. d8+

24. Kg8 — h7

25. Dd8 — d4

25. Dc6 — h1+

26. Tg3 — g1

26. Lf5 — h3+

- 27. K f 1 — e 2
- 28. D d 4 n. g 4
- 29. K e 2 — d 2.

- 27. L h 3 — g 4 +
  - 28. T h 8 — e 8 +
- Aufgegeben.

Siebenundachtzigste Partie.

Die nachfolgende Partie wurde in der Zeit vom 1. Dezember 1897 bis Anfang Januar 1899 zwischen dem Wiener und dem Petersburger Klub telegraphisch gespielt.

Weiß — Wien.

Schwarz — Petersburg.

- 1. d 2 — d 4

- 1. d 7 — d 5

- 2. c 2 — c 4

- 2. S b 8 — c 6

- 3. S b 1 — c 3

- 3. d 5 n. c 4. Hiermit

plant Schwarz ein Figurenopfer, durch welches sich die Partie hochinteressant gestaltet. Auf jeden anderen Zug übrigens würde Weiß etwas Stellungsvorteil erlangen.

- 4. d 4 — d 5

- 4. S c 6 — a 5

- 5. D d 1 — a 4 +

- 5. c 7 — c 6

- 6. b 2 — b 4



Weiß.

- 6. b 7 — b 5! Eine

so merkwürdige Stellung bereits nach sechs Zügen dürfte sich



in einer Korrespondenzpartie wohl noch nie ereignet haben. Ungünstig für Schwarz wäre hier 6. c4 n. b3 wegen 7. a2 n. b3, b7—b6 8. b3—b4, Sa5—b7 9. d5 n. c6, und Weiß steht bedeutend besser.

7. Da4 n. a5

7. Dd8 n. a5

8. b4 n. a5

8. b5—b4

9. Sc3—d1

9. c6 n. d5. Es ist

für Weiß sehr schwer, das Übergewicht der Figur gegen die starken feindlichen Bauern zur Geltung zu bringen.

10. e2—e4!

10. e7—e6

11. Sd1—e3

11. Sg8—f6

12. e4 n. d5

12. e6 n. d5

13. Lc1—b2. Weiß konnte hier die Figur zurückgeben und ein gleiches Spiel erreichen durch 13. a2—a3, b4—b3 14. Se3 n. d5, Sf6 n. d5 15. Lf1 n. c4.

13. Lc8—e6!

14. Lb2 n. f6

14. g7 n. f6

15. Sg1—e2. Nach 15. 0—0—0 bekommt Schwarz durch 15. Lf8—h6 nebst Ta8—c8—c5 einen gefährlichen Angriff. Die Partie ist außerordentlich kombinationsreich.

15. Ta8—c8

16. Se2—f4

16. Tc8—c5

17. Ta1—d1

17. c4—c3! Falls

17. Tc5 n. a5, so 18. Se3 n. d5 zum Vorteil für Weiß.

18. a5—a6

18. Lf8—d6

19. Sf4 n. d5. Dies führt mit Sicherheit zum Remis. In Betracht kam noch 19. g2—g3, worauf sich die Partie etwa folgendermaßen gestalten könnte: 19. g2—g3, 0—0 20. Lf1—d3, d5—d4 21. Sf4 n. e6, f7 n. e6 22. Se3—c2, e6—e5 23. Sc2 n. b4, e5—e4 24. Ld3 n. e4, Tc5—e5 25. Td1 n. d4, Ld6 n. b4 26. Td4 n. b4, Tf8—e8 27. 0—0, Te5 n. e4 28. Tb4 n. e4, Te8 n. e4 29. Tf1—c1, Te4—c4, und das Resultat wird wahrscheinlich auch ein Remis sein.

19. c3—c2

- |                  |                     |
|------------------|---------------------|
| 20. T d 1 — c 1  | 20. L e 6 n. d 5    |
| 21. S e 3 n. d 5 | 21. T c 5 n. d 5    |
| 22. T c 1 n. c 2 | 22. K e 8 — e 7     |
| 23. g 2 — g 3    | 23. T d 5 — a 5     |
| 24. L f 1 — e 2  | 24. L d 6 — e 5     |
| 25. 0 — 0        | 25. T h 8 — d 8 und |

die Partie wurde nach einigen weiteren Zügen remis gegeben.

Achtundachtzigste Partie.

Damenbauernspiel.

Weiß — Gunsberg.

Schwarz — Tschigorin.

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 1. d 2 — d 4   | 1. d 7 — d 5    |
| 2. S g 1 — f 3 | 2. S g 8 — f 6  |
| 3. e 2 — e 3   | 3. c 7 — c 6    |
| 4. L f 1 — d 3 | 4. L c 8 — g 4. |

Steinitz hält diesen Zug mit Recht für unvorteilhaft, weil der Läufer in Eröffnungen dieser Art zur Verteidigung des Damenflügels dienen müsse.

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 5. b 2 — b 3    | 5. S b 8 — d 7  |
| 6. L c 1 — b 2  | 6. o 7 — e 6    |
| 7. S b 1 — d 2  | 7. L f 8 — d 6  |
| 8. L d 3 — e 2. | 8. D d 8 — c 7. |

sichern zu wollen.

Tschigorin hielt nachträglich 0 — 0 für den stärkeren Zug.

- |               |                      |
|---------------|----------------------|
| 9. 0 — 0      | 9. 0 — 0             |
| 10. c 2 — c 4 | 10. S f 6 — e 4. Ge- |

wagt.

- |                                      |                       |
|--------------------------------------|-----------------------|
| 11. c 4 — c 5. Ein sehr starker Zug. | 11. L d 6 — e 7       |
| 12. S d 2 n. e 4                     | 12. d 5 n. e 4        |
| 13. S f 3 — d 2                      | 13. L g 4 n. e 2      |
| 14. D d 1 n. e 2                     | 14. f 7 — f 5. Dieser |

Zug ist jetzt notwendig. Der Bauer e 6 wird jedoch hierdurch rückständig.

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| 15. b 3 — b 4 | 15. S d 7 — f 6 |
|---------------|-----------------|

16. f2 — f3

16. e4 n. f3

17. Sd2 n. f3. Steinitz zieht in dieser Stellung g2 n. f3 vor, weil hierdurch das Zentrum gestärkt und das Eindringen der feindlichen Figuren in das Spiel verhindert wird.

18. Sf3 — e5

17. Dc7 — d7

18. Dd7 — d5

19. Se5 — d3

19. g7 — g5. Um

Sd3 — f4 zu verhindern. Dieser Zug entblößt jedoch den Königsflügel.

20. Sd3 — e5

20. Dd5 — e4.

Tschigorin bemerkt, hier wäre besser Sf6 — e4 und später Le7 — f6 geschehen.

21. Ta1 — e1

21. Ta8 — d8

22. a2 — a4. Gunsbergs letzte Züge schaffen den Bauern des Damenflügels eine sehr starke Stellung.

22. Sf6 — d5. Jetzt

sind die Königsbauern beider Gegner rückständig.

23. Se5 — d3

23. Le7 — f6

24. Sd3 — f2

24. De4 — h4

25. g2 — g3

25. Dh4 — h6

26. e3 — e4. Von entscheidender Bedeutung.

a b c d e f g h



Beis.

Es ist Gunsberg jetzt gelungen, den rückständigen Bauern e3 aus seiner schlechten Stellung zu befreien, und die gute Stellung der Bauern des Damenflügels sichert ihm den Sieg.

26. Sd5 — c7.

Tschigorin bemerkt, er hätte hier besser f5n.e4 und auf 26. De2n.e4, Td8 — e8, ebenso auf 26. Sf2n.e4, Lf6 — g7 gespielt.

27. De2 — c4

27. Tf8 — f7. Auch

jetzt mußte nach Tschigorins Ansicht f5n.e4 und auf 28. Sf2n.e4, Lf6 — e7 geschehen.

28. b4 — b5

28. f5n.e4. Tschigorin

bezeichnet diesen Zug als erzwungen, weil Weiß durch 29. b5 — b6 den Königsbauer zu erobern drohte.

29. Sf2n.e4. Steinitz bemerkt, Weiß konnte hier

durch Sf2 — g4 schnell gewinnen:

29. Sf2 — g4

29. Dh6 — g6

20. Tf1n.f6

30. Tf7n.f6

31. d4 — d6

31. e6n.d6

32. Sg4n.f6 +

32. Dg6n.f6

33. Lb2n.f6

33. d6n.c4

34. Lf6n.d8

oder

31. Td8 — f8

32. d6 — d6

32. Sc7 — d6

33. Sg4n.f6 +

oder

31. Tf6 — f8

32. d6 — d6 und später gewinnt Dc4 — d4.

29. Lf6 — e7

30. Tf1n.f7

30. Kg8n.f7

31. b5n.c6

31. b7n.c6

32. Dc4 — b3

32. Kf7 — e8

33. Db3 — b7

33. Ke8 — d7

34. Sc4 — d2. Noch schneller führte Se4 — d6

zum Ziel.

34. Le7 — f6

35. Sd2 — e4

35. Td8 — f8



zwischen der Londoner und Petersburger Schachgesellschaft mit gutem Erfolg gespielt.

3. Sf3 — e5

3. Lg4 — h5

4. Dd1 — d3

4. Dd8 — c8.

Gegen Dd3 — h3 mit nachfolgendem f2 — f4 gerichtet. Verlust eines Bauern durch Dd3 — b5 + konnte auch durch andere Züge verhütet werden.

5. c2 — c4

5. f7 — f6

6. Se5 — f3

6. e7 — e6

7. Sb1 — c3

7. Lh5 — g6

8. Dd3 — d1

8. c7 — c6

9. e2 — e3

9. Lf8 — d6

10. Lc1 — d2

10. Sg8 — e7

11. Ta1 — c1

11. Sb8 — d7.

Schwarz beabsichtigt, demnächst e6 — e5 zu spielen.

12. Sf3 — h4

12. f6 — f5

13. g2 — g4. Weiß geht mit diesem Zuge zum

Angriff über.

13. Sd7 — f6

14. h2 — h3

14. Sf6 — e4

15. Lf1 — d3

15. f5 n. g4

16. Sh4 n. g6

16. Se7 n. g6

17. Ld3 n. e4

17. d5 n. e4

18. Sc3 n. e4

18. Ld6 — e7

19. h3 n. g4

19. e6 — e5

20. d4 — d5

20. Dc8 — d7

21. Ld2 — c3

21. Ta8 — d8.

22. Th1 — h5

22. c6 n. d5

23. c4 n. d5

23. 0 — 0

24. d5 — d6





Weiß

24. D d 7 — e 6. Ein Mitglied des Schachklubs zu Havana, Herr Carlos Fonlay, hat nachgewiesen, daß Schwarz durch S g 6 — h 4 mindestens Remis erzwingen konnte — eine Aufgabe für Schachfreunde.

25. D d 1 — b 3

25. D e 6 n. b 3

26. a 2 n. b 3

26. L e 7 n. d 6.

Sonst verliert Schwarz den zweiten Bauer.

27. S e 4 n. d 6

27. T d 8 n. d 6

28. L c 3 — b 4 gewinnt die Qualität und die Partie.

### Neunzigste Partie.

Londoner Meisterturnier 1883.

Unregelmäßige Eröffnung.

Weiß — Zuffertort.

Schwarz — Blackburne.

1. c 2 — c 4. Dies ist die sizilianische Partie im Anzuge.

2. e 2 — e 3

1. e 7 — e 6

2. S g 8 — f 6

3. S g 1 — f 3

3. b 7 — b 6.

Schwarz will so früh als möglich den L e 8 in Tätigkeit bringen.

4. L f 1 — e 2

4. L c 8 — b 7

5. 0 — 0

5. d 7 — d 5

6. d2 — d4

6. Lf8 — d6.

Zuletzt empfahl hier Lf8 — e7.

7. Sb1 — c3

7. 0 — 0

8. b2 — b3

8. Sb8 — d7.

Steinitz hält hier c7 — c5, um Sb8 — c6 folgen zu lassen, für besser.

9. Lc1 — b2

9. Dd8 — e7. Auch

jetzt zieht Steinitz c7 — c5 vor. Infolge des gewählten Zuges hat Weiß Gelegenheit, den feindlichen Königsläufer, der eine Angriffsstellung einnimmt, gegen den untätigen Damenspringer abzutauschen.

10. Sc3 — b5

10. Sf6 — e4

11. Sb5 n. d6

11. c7 n. d6. Schwarz

schlägt mit dem Bauer, um später den e-Bauern vorzurücken.

12. Sf3 — d2

12. Sd7 — f6. Stei-

nitz hält Se4 n. d2 mit nachfolgendem f7 — f5 für stärker.

13. f2 — f3

13. Se4 n. d2

14. Dd1 n. d2

14. d5 n. c4.

Es fragt sich, ob hier nicht e6 — e5 den Vorzug verdiente, weil Schwarz hierdurch mehr Aussicht hatte, das feindliche Zentrum zu brechen und seine Stellung zu bessern.

15. Le2 n. c4

15. d6 — d5. Um

e3 — e4 zu verhindern.

16. Lc4 — d3

16. Tf8 — c8.

Schwarz besetzt mit dem Turm die offene Reihe, um sich auf dem Damensflügel das Übergewicht der Stellung zu verschaffen. Die hartnäckige Durchführung dieses Planes kostet ihm die Partie.

17. Ta1 — e1. Ein wichtiger Zug. Weiß bereitet das Vorrücken des e-Bauern vor.

17. Tc8 — c7

18. e3 — e4

18. Ta8 — c8. Die

Verdoppelung der Türme hat keinen Erfolg, da Ld3 das Feld c2 unzugänglich macht.

19. e4 — e5

19. Sf6 — e8

20. f3 — f4

20. g7 — g6

21. Te1 — e3. Der Turm rückt vor, um zum

Angriff auf g3 und h3 in Wirksamkeit zu treten. Dieser Zug bildet die Einleitung für die folgende Angriffskombination.

21. f7 — f5. Unvortheilhaft, wie sich bald zeigt.

22. e5 n. f6

22. Se8 n. f6. Ein

Fehler. Schwarz mußte den Bauern mit der Dame schlagen, worauf sein Spiel haltbarer war.

23. f4 — f5

23. Sf6 — e4. Er-

zwingungen. Auf g6 n. f5 würde 24. Ld3 n. f5 die Partie gewinnen.

24. Ld3 n. e4

24. d5 n. e4

25. f5 n. g6. Ein vortrefflicher Zug, den wohl wenige Spieler anders als Blackburne beantwortet haben würden. Die beste Antwort besteht in 25. h7 n. g6, worauf jedoch Weiß jedenfalls ein vorzügliches Spiel hat.

25. Tc7 — c2. Die Stunde für den Triumph der Türme scheint nunmehr geschlagen zu haben. Nach allem äußeren Anschein muß Schwarz jetzt eine Figur gewinnen. Daß dies ein Irrtum ist, zeigt das folgende geniale Verfahren des Gegners.

26. g6 n. h7 +

26. Kg8 — h8

27. d4 — d5 +

27. e6 — e5



28. D d 2 — b 4. Ein unerwartetes Damenopfer von seltener Schönheit. Es ist wohl zu beachten, daß Zulerthor diese Opferkombination offenbar bereits im Sinne hatte, als er 25. f 5 n. g 6 spielte.

28. T e 8 — e 5. Die Dame darf nicht geschlagen werden, weil Matt spätestens in sieben Zügen folgen würde.

29. L b 2 r. e 5 +

30. T e 3 — b 3 +

31. T f 1 — f 6 +

32. T h 3 — g 3 +

33. T f 6 — f 6 +

34. L e 5 — f 4 +

35. T f 5 — b 6. Matt.

28. D e 7 n. b 4

29. K g 8 n. b 7

30. K h 7 — g 6 am besten.

31. K g 6 — g 5 (A).

32. K g 5 — b 6

33. K h 5 — b 6

34. K h 6 — h 7

A.

32. T h 3 — g 3 +

33. T f 6 — f 7 +

34. L e 5 — f 4 +

35. T f 7 — h 7. Matt.

31. K g 6 — g 7

32. K g 7 — b 7

33. L h 7 — b 6

34. K h 6 — b 5

29. T f 1 — f 8 +. Dieser Zug bildet die Ergänzung des vorigen. Offenbar muß Weiß gewinnen, sobald es ihm gelingt, mit dem Läufer b 2 den e-Bauern Schwarz bietend zu schlagen.

29. K h 8 n. h 7. Auf D e 7 n. f 8 gewinnt 30. L b 2 n. e 5 +, K h 8 n. h 7 31. D b 4 n. e 4 + usw.

30. D b 4 n. e 4 +

31. L b 2 n. e 5 +

32. L e 5 — g 7 + und gewinnt.

30. K h 7 — g 7

31. K g 7 n. f 8

Dies ist die schönste Partie, die der verewigte Meister gespielt hat.

Einundneunzigste Partie.

Gespielt zu Wien 1908.

Weiß — Rubinstein.

1. d 2 — d 4

2. c 2 — c 4

Schwarz — Teichmann.

1. d 7 — d 5

2. e 7 — e 6

3. Sb1 — c3  
 4. Lc1 — g5  
 5. e2 — e3  
 6. Sg1 — f3  
 7. Dd1 — c2

3. Sg8 — f6  
 4. Sb8 — d7  
 5. Lf8 — e7  
 6. 0 — 0  
 7. b7 — b6. (Siehe

©. 393.)

8. c4 n. d5  
 9. Lf1 — d3  
 10. 0 — 0 — 0

8. e6 n. d5  
 9. Lc8 — b7  
 10. c7 — c5

11. h2 — h4! Das Programm des Anziehenden lautet: „Lange Rochade und Bauernsturm auf den Königsflügel.“ Es scheint in der Tat, daß Schwarz den Angriff nicht aushalten kann und zu einem Gegenangriff, den er eventuell mit Ta8 — c8 einleiten könnte, bleibt ihm kaum Zeit.

12. Ld3 — f5  
 13. Lg5 n. f6  
 14. g2 — g4  
 15. g4 — g5  
 16. h4 — h5  
 17. Td1 — g1

11. c5 — c4  
 12. Tf8 — e8  
 13. Sd7 n. f6  
 14. Le7 — d6  
 15. Sf6 — e4  
 16. Dd8 — e7  
 17. a7 — a6



18. Lf5 n. h7 +! Dieses Opfer schwebte zwar schon lange in der Luft, aber jetzt geschieht es gerade im richtigen Augenblick.

19. g5 — g6 +

18. Kg8 n. h7

19. Kh7 — g8

Oder 19. f7 n. g6 20. Sc3 n. e4, d5 n. e4 21. Sf3 — g5 +, Kh7 — g8 22. Dc2 n. c4 + und Weiß gewinnt.

20. Sc3 n. e4

20. d5 n. e4

21. h5 — h6! Rubinstein spielt die Partie durchweg tadellos.

21. f7 — f6

22. h6 n. g7

22. e4 n. f3

23. Th1 — h8 +

23. Kg8 n. g7

24. Th8 — h7 +

24. Kg7 — g8

25. Dc2 — f5

25. c4 — c3

26. Th7 n. e7.

Schwarz gibt auf.

### Zweiundneunzigste Partie.

Hamburger Turner 1910.

Weiß — Chotimirski.

Schwarz — Marshall.

1. d2 — d4

1. d7 — d5

2. c2 — c4

2. e7 — e5

3. d4 n. e5

3. d5 — d4

4. Sg1 — f3

4. Sb8 — c6

5. Sb1 — d2

5. Lc8 — g4

6. h2 — h3

6. Lg4 — h5.

Eine bessere Fortsetzung bildet 6. . . ., Lg4 n. f3 7. Sd2 n. f3, Lf8 — b4 +! 8. Lc1 — d2, Lb4 — c5! 9. a2 — a3, a7 — a5.

7. a2 — a3

7. a7 — a5

8. Dd1 — a4

8. Dd8 — d7

9. Da4 — b5

9. Lh5 — g6.

Es drohte e5 — e6.

10. g2 — g3. Wenn Weiß auf b7 nimmt, so kann Schwarz durch 10. . . ., Ta8 — b8 11. Db7 — a6, Tb8 — b6 12. Da6 — a8 +, Tb6 — b8 usw. Remis halten.

10. Sg8 — e7



11. Sd2 — b3. Ein sehr guter Zug.

11. a5 — a4

12. Sb3 — c5. Der letzte Zug von Schwarz enthielt eine tiefe Falle. Wenn Weiß nämlich 12. Sb3 n. d4 spielt, so folgt 12. Ta8 — a5 13. Db5 n. b7, Sc6 n. d4 14. Db7 — b8+, Se7 — c8 15. Sf3 n. d4, Lg6 — e4! 16. Sd4 — f3 (am besten), Ta5 — a8 17. Db8 — b5, Le4 — c6 und die Dame ist verloren.

12. Dd7 — c8

13. Lc1 — d2. Auf b7 zu nehmen, ist schlecht, weil nach dem Damentausch der Springer nicht mehr herauskommt.

13. b7 — b6

14. Sf3 n. d4

14. b6 n. c5

15. Sd4 n. c6

15. Lg6 — e4

16. Sc6 n. e7+

16. Ke8 n. e7

17. f2 — f3

17. Ke7 — e6.

Wiederum eine geistreiche Falle, die aber ein Loch hat. Schwarz hofft, die feindliche Dame zu erobern.

18. f3 n. e4

18. c7 — c6

19. Db5 — b6

19. Ta8 — a6



20. h3 — h4!

20. Ta6n.b6.

Auch der Versuch f7 — f5 führt nicht zum Ziel, denn nach 21. e5 n.f6, Ke6n.f6 22. Db6 — d8 +!, Dc8 n.d8 23. Ld2 — g5 + gewinnt Weiß die Dame zurück und hat eine Figur mehr.

21. Lf1 — h3 +

21. Ke6n.e5

22. Lh3n.c8

22. Ke5n.e4

23. 0 — 0

23. Lf8 — d6

24. Lc8 — f5 +

24. Ke4 — d4

25. Ta1 — c1

25. Tb6 — b3

26. e2 — e3 +

26. Tb3n.e3

27. Ld2n.e3 +

27. Kd4n.e3

28. Tc1 — e1 +

28. Ke3 — d4

29. Te1 — e4 +.

Schwarz gibt auf.

Eine lebhafteste und originelle Partie.

## Holländische Partie.

1. d2 — d4

1. f7 — f5. Diese

Eröffnung gilt heutzutage nicht für so gut, wie 1. d7 — d5. Jedenfalls hat der Nachziehende mit manchen Schwierigkeiten zu kämpfen.

2. c2 — c4. Dies ist nicht so stark wie 2. e2 — e4. (A.)

2. e7 — e6

3. Sb1 — c3

3. Sg8 — f6. Über

3. Lf8 — b4 siehe „Schachmeisterpartien“, II. Teil, S. 155.

4. Sg1 — f3

4. Lf8 — e7

5. e2 — e3

5. 0 — 0 mit etwa

gleichem Spiel. In einer Partie Schlechter — Tarrasch geschah: 4. e2 — e3, b7 — b6 5. f2 — f3.

A.

2. e2 — e4! Mit dieser von Staunton zuerst angegebenen Eröffnung verwandelt Weiß das geschlossene Spiel in ein offenes.

2. f5n.e4

3. Sb1 — c3

3. Sg8 — f6

- |              |                 |
|--------------|-----------------|
| 4. Lc1 — g5  | 4. e7 — e6 (a.) |
| 5. Sc3 n. e4 | 5. Lf8 — e7     |
| 6. Lf1 — d3  | 6. Sf6 n. e4    |
| 7. Lg5 n. e7 | 7. Dd8 n. e7    |

8. Ld3 n. e4. Weiß steht besser, da Schwarz nicht d7 — d5 spielen kann, ohne den Punkt e6 zu schwächen. Mit De7 — b4+ auf Bauerngewinn zu spielen, wäre gefährlich, da Schwarz dann in der Entwicklung sehr zurückbleiben würde.

a.

5. f2 — f3.

Schlecht ist statt dessen:

5. Lg5 n. f6

6. Sc3 n. e4

dieses von Steinitz empfohlenen Zuges gewinnt Schwarz ein wichtiges Tempo.

7. b2 — b3.

Unvorteilhaft wäre:

7. Dd1 — e2

8. Se4 — d6 +

9. De2 — e8 +

10. De8 n. c8 +

11. Ta1 — d1

12. Dc8 — e8

13. Td1 — d2

14. Ke2 n. d2

4. c7 — c6

5. e7 — e6

6. Dd8 — b6. Infolge

7. D b6 n. b2

8. Ke8 — d8

9. Kd8 — c7

10. Kc7 n. d6

11. g7 — g6

12. Db2 — c3 +

13. Dc3 n. d2 +

14. Lf8 — b6 + unv

gewinnt.

5. Dd8 — a5.

Gegen diesen von Eschigorin empfohlenen Zug ist die beste Antwort:

6. Dd1 — d2. Das weiße Spiel verdient jetzt den Vorzug. Auf 6. d7 — d5 würde 7. f3 n. e4, d5 n. e4 8. Sc3 n. e4 folgen.

## From's Gambit.

1. f2 — f4. Dieser Zug ist eine sichere Eröffnung. Schwarz kann ihn mit d7 — d5, f7 — f5 oder e7 — e6 ohne Nachteil beantworten.

1. e7—e5. Eine interessante Spielart, die nach dem dänischen Schachmeister, der sie zuerst in Anwendung gebracht hat, Frosts Gambit benannt wird.

2. f4 n. e5. Weiß kann hier sehr gut e2—e4 spielen, wodurch die Eröffnung des Königsgambits entsteht.

2. d7—d6.

Schwarz hat 1. e7—e5 gespielt, um auf f4 n. e5 diesen Zug folgen zu lassen, welcher zur Entschädigung für den preisgegebenen Bauern Angriffsentwicklung gewährt.

- |                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| 3. e5 n. d6          | 3. Lf8 n. d6       |
| 4. Sg1—f3            | 4. Sg8—h6          |
| 5. d2—d4. Am besten. | Unvorteilhaft ist: |

- |              |                   |
|--------------|-------------------|
| 5. e2—e4     | 6. Sh6—g4         |
| 6. g2—g3     | 6. Sg4 n. h2      |
| 7. Th1 n. h2 | 7. Ld6 n. g3+     |
| 8. Ke1—e2    | 8. Lg3 n. h2      |
| 9. Sf3 n. h2 | 9. f7—f5. Schwarz |

gewinnt.

- |   |           |
|---|-----------|
| 6. Lc1—g5                               | 5. Sh6—g4 |
| 7. Lg5—h4. Auf Lg5—d2 oder —c1          | 6. f7—f6  |
| würde Schwarz durch Sg4 n. h2 gewinnen. |           |

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 8. Lh4—f2    | 7. g7—g5     |
| 9. Ke1 n. f2 | 8. Sg4 n. f2 |
| 10. Sf3—c1   | 9. g5—g4     |

- |                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| Wenn: 10. e2—e3, so | 10. g4 n. f3         |
| 11. Dd1 n. f3       | 11. Dd8—e7           |
| 12. e2—e4           | 12. c7—c5            |
| 13. Sb1—c3          | 13. Lc8—e6           |
| 14. Lf1—d3          | 14. Sb8—d7           |
| 15. g2—g3           | 15. 0—0. Schwarz be- |

hauptet die gewonnene Figur.



20 et p.

10. L d 6 n. h 2. Auch

f 6 — f 5 ist hier sehr stark.

11. g 2 — g 3. Falsch wäre Th 1 n. h 2, g 4 — g 3 +

12. K f 2 n. g 3, D d 8 — d 6 + und gewinnt den Turm.

11. L h 2 n. g 3 +

12. K f 2 n. g 3

12. D d 8 — d 6 +

13. K g 3 — g 2

13. h 7 — h 5.

Schwarz hat eine Figur weniger; allein der feindsliche König steht überaus ungünstig, und die gebundenen Bauern h 5 und g 4 sind sehr stark.

## Dritter Abschnitt.

### Endspiele.

Nicht immer kann in der Mitte der Partie der Sieg errungen werden. Häufig gelingt es jedoch einem Spieler, sich einen Mehrbesitz zu verschaffen, der ihm den Gewinn sichert. Alsdann muß er bemüht sein, durch Abtausch gewisse einfache Stellungen herbeizuführen, in denen das Matt erzwungen werden kann. Diese einfachen Stellungen wollen wir vorzugsweise Endspiele nennen, obwohl man mit diesem Ausdruck häufig alle Spiele, die über die Mitte hinausgegangen sind, zu bezeichnen pflegt. Mit ihrer Kenntnis, die so notwendig ist, wie die der Eröffnungen, muß man sich gründlich vertraut machen. Die wichtigsten werden in diesem Abschnitt erörtert. Voraussetzung ist dabei, daß außer den Königen nur diejenigen Steine sich noch auf dem Brett befinden, welche die Überschrift angibt.

Der König, dieser Mittelpunkt aller Kombinationen, ist an und für sich eine starke Figur, in welcher Eigenschaft er sich namentlich im Endspiel geltend macht.

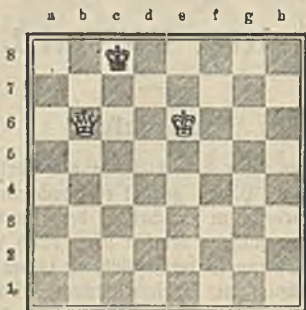
#### Die Dame gegen den König.

Das Matt wird in jeder Stellung spätestens mit dem neunten Zuge herbeigeführt, indem die stärkere Partei den feindlichen König auf ein Randfeld des Brettes treibt und den eigenen ihm nähert. Das Verfahren ist so



leicht, daß es keiner weiteren Ausführung bedarf. Man muß sich nur davor hüten, daß man den feindlichen König patt setzt.

In folgendem Fall



Weiß.

spielt Weiß:

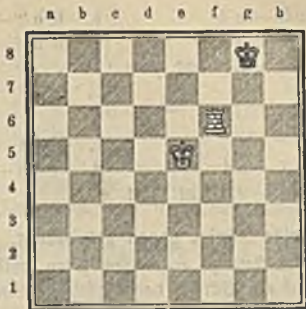
1. D b 6 — a 7 . 1. K e 8 — d 8

2. D a 7 — d 7 oder — b 8 setzt matt.

Geschieht dagegen 1. K e 6 — d 6 oder — e 7, so ist der schwarze König patt gesetzt und das Spiel bleibt unentschieden.

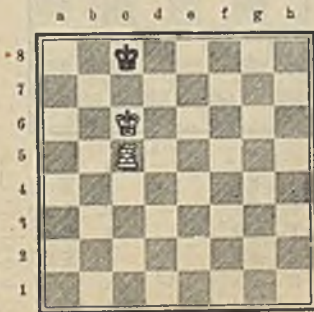
### Der Turm gegen den König.

Dieses Matt ist etwas schwieriger, jedoch stets spätestens mit dem fünfzehnten Zuge zu erzwingen. Man treibt den feindlichen König ebenfalls auf ein Randfeld und nähert den eigenen. Das weitere Verfahren kann man aus den folgenden beiden Beispielen erlernen. Im zweiten setzt Weiß in drei Zügen matt, ohne den König zu ziehen.



Beisp.

- |                          |              |
|--------------------------|--------------|
| 1. K e5 — f5             | 1. K g8 — g7 |
| 2. K f5 — g5             | 2. K g7 — h7 |
| 3. T f6 — f7 +           | 3. K h7 — h8 |
| 4. K g5 — g6             | 4. K h8 — g8 |
| 5. T f7 — f6             | 5. K g8 — h8 |
| 6. T f6 — f8 setzt matt. |              |



Beisp.

- |                         |                  |
|-------------------------|------------------|
| 1. Tc5 — c4             | 1. Kc8 — b8 (A.) |
| 2. Tc4 — a4             | 2. Kb8 — c8      |
| 3. Ta4 — a8 setzt matt. |                  |

## A.

- |                         |             |
|-------------------------|-------------|
| 1. . . .                | 1. Kc8 — d8 |
| 2. Tc4 — e4             | 2. Kd8 — c8 |
| 3. Te4 — e8 setzt matt. |             |

## Beide Läufer gegen den König.

Das Matt ist stets zu erzwingen. Man treibt den feindlichen König auf ein Eckfeld, das Verfahren wird in folgendem Beispiel bargelegt.



Weiß.

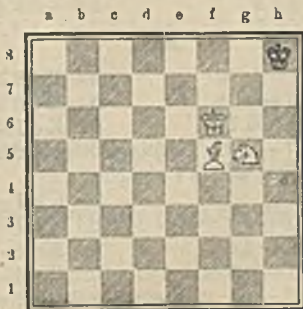
- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1. Lf1 — h3 | 1. Kc8 — d8 |
| 2. Lc1 — f4 | 2. Kd8 — e7 |
| 3. Ke1 — f2 | 3. Ke7 — f6 |
| 4. Kf2 — f3 | 4. Kf6 — e7 |
| 5. Lh3 — f5 | 5. Ke7 — f6 |
| 6. Kf3 — g4 | 6. Kf6 — e7 |
| 7. Kg4 — g5 | 7. Ke7 — d8 |

- |                          |              |
|--------------------------|--------------|
| 8. Kg5 — f6              | 8. Kd8 — e8. |
| 9. Lf4 — c7              | 9. Ke8 — f8  |
| 10. Lf5 — d7             | 10. Kf8 — g8 |
| 11. Kf6 — g6             | 11. Kg8 — f8 |
| 12. Lc7 — d6 +           | 12. Kf8 — g8 |
| 13. Ld7 — e6 +           | 13. Kg8 — h8 |
| 14. Ld6 — e5 setzt matt. |              |

Auch in diesem, wie in vielen anderen Endspielen, muß man sich stets hüten, den feindlichen König patt zu setzen.

### Läufer und Springer gegen den König.

Auch dieses Matt kann stets erzwungen werden, jedoch nur auf einem Eckfelde von der Farbe, welche der Läufer beherrscht. Zuvörderst wird der feindliche König auf den Rand gebrängt. Um dies zu bewerkstelligen, nähert man den eigenen und spielt den Springer so, daß er dem feindlichen die Felder von anderer als des Läufers Farbe abschneidet. Für den verfolgten König ist das günstigste Eckfeld dasjenige, welches die von den Läuferfeldern verschiedene Farbe hat. Wenn er dort steht, verfährt man wie folgt.



Weiß.

- |            |                |
|------------|----------------|
| 1. Sg5—f7+ | 1. Kh8—g8      |
| 2. Lf5—c4  | 2. Kg8—f8      |
| 3. Le4—h7  | 3. Kf8—e8      |
| 4. Sf7—c5  | 4. Ke8—f8 (A.) |
| 5. Se5—d7+ | 5. Kf8—e8      |
| 6. Kf6—e6  | 6. Ke8—d8      |
| 7. Ke6—d6  | 7. Kd8—e8.     |
- Wenn:
- |               |               |
|---------------|---------------|
| 8. Sd7—c5     | 7. Kd8—c8, so |
| 9. Lh7—g6 zc. | 9. Kc8—d8     |
- |                   |            |
|-------------------|------------|
| 8. Lh7—g6+        | 8. Ke8—d8  |
| 9. Lg6—f7         | 9. Kd8—c8  |
| 10. Sd7—c5        | 10. Kc8—d8 |
| 11. Sc5—b7+       | 11. Kd8—c8 |
| 12. Kd6—c6        | 12. Kc8—b8 |
| 13. Kc6—b6        | 13. Kb8—c8 |
| 14. Lf7—e6+       | 14. Kc8—b8 |
| 15. Le6—d7        | 15. Kb8—a8 |
| 16. Sb7—c5        | 16. Ka8—b8 |
| 17. Sc5—a6+       | 17. Kb8—a8 |
| 18. Ld7—c6. Matt. |            |

## A.

- |           |           |
|-----------|-----------|
|           | 4. Ke8—d8 |
| 5. Kf6—e6 | 5. Kd8—c7 |
| 6. Se5—d7 | 6. Kc7—c6 |
7. Lh7—d3. Wichtig, um zu verhindern, daß der König den Weg nach a1 einschlägt.
- |             |            |
|-------------|------------|
|             | 7. Kc6—c7  |
| 8. Ld3—e4   | 8. Kc7—d8  |
| 9. Ke6—d6   | 9. Kd8—e8  |
| 10. Le4—g6+ | 10. Ke8—d8 |
11. Lg6—f7 und erzwingt das Matt wie im Hauptspiel.

Das Matt durch Springer und Läufer kann oft beschleunigt werden, wenn die schwächere Partei noch einen Bauer hat. In folgender Stellung z. B.:



Weiß.

kann das Matt bereits im sechsten Zug erzwungen werden.

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 1. L d 6 — b 4   | 1. K a 6 — a 7     |
| 2. L b 4 — c 5 + | 2. K a 7 — a 8. Am |

besten.

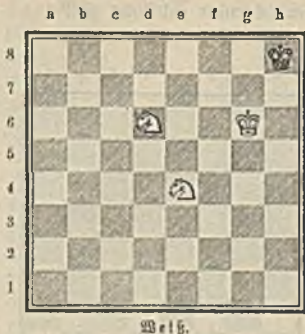
- |                            |              |
|----------------------------|--------------|
| 3. K c 6 — b 6             | 3. b 5 — b 4 |
| 4. K b 6 — a 6             | 4. b 4 — b 3 |
| 5. L c 5 — d 6             | 5. b 3 — b 2 |
| 6. S d 7 — b 6 setzt matt. |              |

### Beide Springer gegen den König.

In diesem Endspiel ist der Sieg nicht zu erzwingen. Das Matt kann nur herbeigeführt werden, wenn der verfolgte König einen Fehlzug macht.



In folgender Stellung z. B.:



spielt Weiß!

1. Kg6 — h6

2. Se4 — f6 +. Würbe

1. Kh8 — g8

nun Schwarz

2. Kg8 — h8 ant-

worten, so setzt

3. Sd6 — f7 matt.

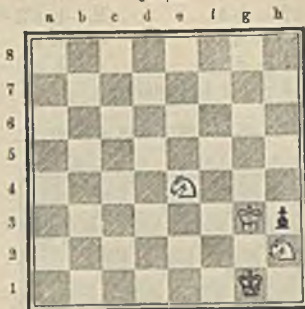
Schwarz spielt jedoch

3. Kg8 — f8 und

das Spiel bleibt unentschieden.

Häufig kann jedoch der Sieg durch die Springer erzwungen werden, wenn der Gegner noch einen Bauer hat. In den beiden folgenden Stellungen setzt z. B. Weiß in fünf Zügen matt.

Lond.



Weiß.

- |   |              |
|---|--------------|
| 1. Se4 — f6   | 1. Kg1 — h1  |
| 2. Kg3 — f2. Weiß läßt absichtlich den Springer einstecken. | 2. Kh1 n. h2 |
| 3. Sf6 — g4 +   | 3. Kh2 — h1  |
| 4. Kf2 — f1   | 4. h3 — h2   |
| 5. Sg4 — f2 setzt matt.                                     |              |

Mendheim.

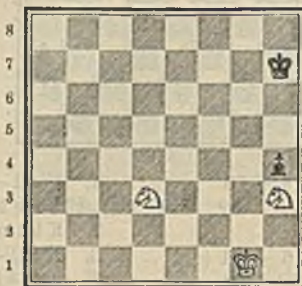


Weiß.

- |                            |                |
|----------------------------|----------------|
| 1. K d 2 — c 3             | 1. K a 1 — a 2 |
| 2. K c 3 — b 4             | 2. K a 2 — a 1 |
| 3. K b 4 — a 4             | 3. K a 1 — a 2 |
| 4. S b 1 — c 3 +           | 4. K a 2 — a 1 |
| 5. S a 3 — c 2 setzt matt. |                |

J. G. L. Meyer in London.

a b c d e f g h



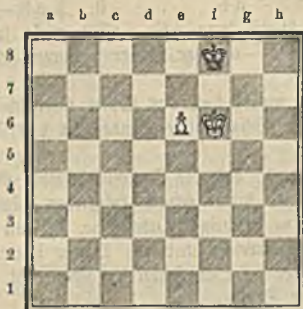
Weiß.

Unser Landsmann, der treffliche Meister J. G. L. Meyer in London hat in der englischen Jugendzeitung „Leisure hour“, London, Januar und Oktober 1891, erwiesen, daß das Matt in dieser Stellung erst mit dem dreiundstebzigsten Zuge erzwungen werden kann.

### König und Bauer gegen den König.

Wenn man den Mehrbesitz eines Bauern hat, nachdem alle übrigen Steine abgetauscht sind, und der feindliche König so steht, daß er den Bauer auf dem Wege zum Verwandlungsfelde aufhalten kann, kommt es darauf an, ob man dem eigenen Könige die Entgegenstellung (Opposition) zu verschaffen imstande ist oder nicht. In jenem Falle wird das Spiel gewonnen, im anderen bleibt es unentschieden.

Was unter Entgegenstellung zu verstehen ist, möge folgendes Beispiel darlegen.



Weiß.

Nehmen wir an, daß in dieser Stellung der weiße König sich eben nach f6 begeben habe, dann hat er mit diesem Zuge sich die Opposition verschafft, das heißt, er hat sich in gerader Richtung in der Entfernung eines Feldes dem feindlichen entgegengestellt. Hierdurch gewinnt Weiß. Denn da Schwarz ziehen muß, bleibt ihm nichts übrig als:

1. . . . 1. Kf8 — e8

zu spielen, worauf

2. e6 — e7 2. Ke8 — d7

3. Kf6 — f7 und gewinnt.

Wäre in derselben Stellung der schwarze König eben nach f8 gegangen, und dabei Weiß am Zuge, dann hätte der schwarze König die Opposition geboten und das Spiel würde unentschieden bleiben.

1. Kf6 — e5

Wenn: 1. e6 — e7 +, so: 1. Kf8 — e8

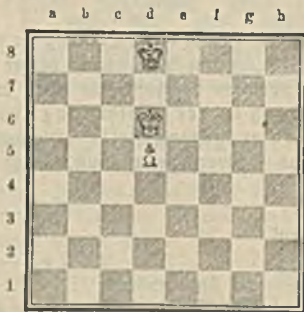
2. Kf6 — e6. Schwarz ist patt.

- |                |                |
|----------------|----------------|
|                | 1. K f 8 — e 7 |
| 2. K e 5 — d 5 | 2. K e 7 — e 8 |
| 3. K d 5 — d 6 | 3. K e 8 — d 8 |

remis. Denn Weiß kann e 6 — e 7 + nicht spielen, weil dann durch K d 8 — e 8 der Bauer verloren geht oder das Patt eintritt.

Man merke wohl, daß das Spiel unentschieden bleibt, wenn der Bauer Schach bietet, indem er das siebente Feld betritt.

Von der Regel, daß die Opposition über Gewinn oder Remis entscheidet, bildet jedoch folgender häufig vorkommender Fall eine wichtige Ausnahme. Wenn ein König das sechste Feld erreicht und ein Bauer hinter ihm steht, gewinnt er, ob er die Opposition hat oder nicht. Betrachten wir die folgende Stellung.



Weiß gewinnt hier immer. Wenn Schwarz am Zuge ist, muß der König nach c 8 (oder e 8) gehn. Alsdann geht der weiße König nach e 7 (oder c 7) und der d-Bauer rückt ungehindert bis auf d 8 vor. Ist aber Weiß am Zuge, dann geschieht:

1. K d 6 — e 6. (Es kann ebensogut K d 6 — e 6  
geschehen und in derselben Weise wie hier entsprechend weiter  
verfahren werden.)

1. K d 8 — e 8. Auf  
K d 8 — e 8 gewinnt K c 6 — c 7.

2. d 5 — d 6

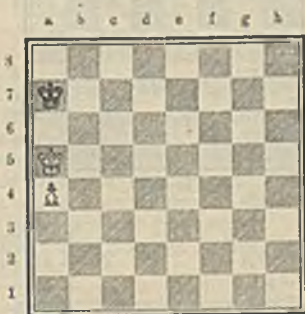
2. K c 8 — d 8

3. d 6 — d 7

3. K d 8 — e 7

4. K c 6 — c 7 und gewinnt.

Diese Regeln haben Geltung für alle Bauern, mit Aus-  
nahme der Eckbauern, mit denen das Spiel nicht gewonnen  
werden kann, sobald der feindliche König vor ihnen steht.



Weiß.

In dieser Stellung z. B. macht der Schwarze das Spiel  
unentschieden, auch wenn er am Zuge ist und daher die  
Opposition aufgeben muß.

1. . . .

1. K a 7 — b 7

2. K a 5 — b 5

2. K b 7 — a 7

3. a 4 — a 5

3. K a 7 — b 7

4. a 5 — a 6 +

4. K b 7 — a 7

5. K b 5 — a 5

5. K a 7 — b 8

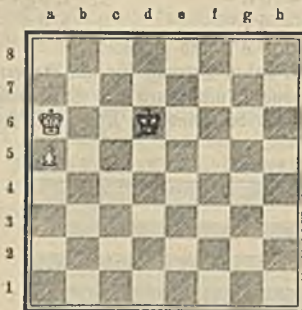
6. K a 5 — b 6

6. K b 8 — a 8.



Nücht jetzt der Bauer a 6 — a 7 vor, dann ist Schwarz patt.

Auch in dem folgenden häufig vorkommenden Falle kann Weiß, wenn Schwarz am Zuge ist, das Spiel nicht gewinnen.

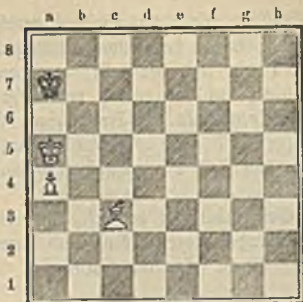


Weiß.

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 1. . . .       | 1. K d 6 — c 6  |
| 2. K a 6 — a 7 | 2. K c 6 — c 7  |
| 3. a 5 — a 6   | 3. K c 7 — c 8  |
| 4. K a 7 — a 8 | 4. K c 8 — c 7. |

Weiß muß nun entweder 5. a 6 — a 7 spielen, worauf Schwarz mit K c 7 — c 8 patt macht, oder der König muß nach a 7 zurückkehren, worauf Schwarz wiederum K c 7 — c 8 antwortet usw.

Selbst Edbauer und Läufer können den Sieg nicht erzwingen, wenn der feindliche König das Edfeld erreichen kann, auf welchem der Bauer in eine Figur verwandelt werden würde, und der Läufer nicht von der Farbe dieses Edfeldes ist.



Weiß.

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 1. . . .    | 1. Ka7 — b7  |
| 2. Lc3 — d4 | 2. Kb7 — a8  |
| 3. Ka5 — a6 | 3. Ka8 — b8. |

Geschicht jetzt 4. Ld4 — e5 +, dann antwortet Schwarz 4. Kb8 — a8 und Weiß muß nun den König oder den Läufer entfernen, damit Schwarz nicht patt wird. Kurz, der schwarze König kann aus der Ecke nicht vertrieben werden. — Beherrscht dagegen der Läufer die Farbe des Eckfeldes, dann ist das Spiel leicht zu gewinnen.

Auch Edbauer und Springer machen unter Umständen das Spiel nur remis.



Weiß.

In dieser Stellung bleibt das Spiel unentschieden, wenn Weiß am Zuge ist, indem der schwarze König auf den Feldern f8 und f7 hin und her geht, von denen ihm der Springer dasjenige, auf das er sich demnächst zu begeben hat, nicht abschneiden kann. Wäre dagegen Schwarz am Zuge, dann müßte K f7 — f8 geschehen, worauf Weiß durch S d3 — e5 ihm das Feld f7 unzugänglich macht und gewinnt.

Bei dieser Gelegenheit sei bemerkt, daß ein Springer allein unter Umständen gegen König und Turmbauer das Matt erzwingt, z. B. in folgender Stellung.

## Stamma.



Weiß.

- |                         |             |
|-------------------------|-------------|
| 1. Se2 — g3 +           | 1. Kh1 — h2 |
| 2. Sg3 — f5             | 2. Kh2 — h1 |
| 3. Kf1 — f2             | 3. Kh1 — h2 |
| 4. Sf5 — e3             | 4. Kh2 — h1 |
| 5. Se3 — f1             | 5. h3 — h2  |
| 6. Sf1 — g3 setzt matt. |             |

Das Spiel würde unentschieden bleiben, wenn Schwarz am Zuge wäre.

Auch wenn Schwarz noch mehrere Bauern hat, kann Weiß in Stellungen dieser Art das Matt erzwingen, z. B. in folgender:



Weiß.

Wenn Weiß anzieht, kann das Matt in vier Zügen, wenn Schwarz anzieht, in acht Zügen erzwungen werden.

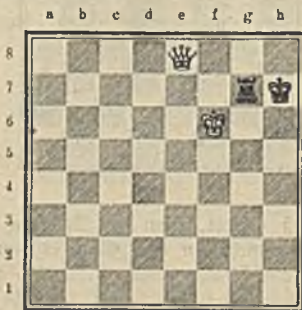
- |                         |             |
|-------------------------|-------------|
| 1. Se8 — f6             | 1. g6 — g5  |
| 2. Sf6 — g4 +           | 2. Kh2 — h1 |
| 3. Kf2 — f1             | 3. h3 — h2  |
| 4. Sg4 — f2 setzt matt. |             |

Oder

- |                          |                         |
|--------------------------|-------------------------|
| 1. . . .                 | 1. Kh2 — h1. Am besten  |
| 2. Se8 — f6              | 2. Kh1 — h2. Am besten. |
| 3. Sf6 — g4 +            | 3. Kh2 — h1             |
| 4. Kf2 — f1              | 4. g6 — g5              |
| 5. Kf1 — f2              | 5. h3 — h2              |
| 6. Sg4 — e3              | 6. g5 — g4              |
| 7. Se3 — f1              | 7. g4 — g3 +            |
| 8. Sfl n. g3 setzt matt. |                         |

## Dame gegen Turm.

Der Spieler, der König und Dame hat, muß gewinnen. Das Verfahren, das man zu beobachten hat, besteht darin, daß man den feindlichen König auf den Rand drängt und den eigenen König nähert. Meistens wird man frühzeitig Gelegenheit haben, den Turm zu erobern. Eine der für Schwarz günstigen Stellungen ist die folgende, aus deren nachfolgender Behandlung man ersehen kann, wie im allgemeinen der Sieg erzwungen wird.



Weiß.

Weiß spielt zunächst so, daß Schwarz bei sonst unveränderter Stellung ziehen muß. Dies wird auf folgende Art bewirkt.

1. D e 8 — e 4 +

1. K h 7 — h 8 (g 8).

Auf K h 7 — h 6 setzt D e 4 — h 4 matt.

2. D e 4 — a 8 +

3. K h 8 — h 7. Auf

T g 7 — g 8 setzt D a 8 — h 1 matt.

3. D a 8 — e 8.

Jetzt hat Weiß seinen Zweck erreicht. Schwarz ist in der ursprünglichen Stellung am Zuge und verliert unter allen Umständen.

- Wenn: 3. K h 7 — h 6, so  
 4. D e 8 — f 8 und gewinnt.
- Wenn: 3. T g 7 — b 7 oder  
 — g 2, so gewinnt  
 4. D e 8 — e 4 + den Thurm.  
 Oder  
 3. T g 7 — g 4 oder
- g 8.  
 4. D e 8 — h 5 + gewinnt.  
 Oder  
 3. T g 7 — c 7  
 4. D e 8 — h 5 + 4. K h 7 — g 8  
 5. D h 5 — d 5 + 5. K g 8 — h 7. Am
- besten.  
 6. D a 5 — d 3 + 6. K h 7 — g 8 (h 8)  
 7. D d 3 — d 8 + gewinnt den Thurm.  
 Oder  
 3. T g 7 — g 3  
 4. D e 8 — e 4 + 4. K h 7 — g 8. Am
- besten.  
 5. D e 4 — c 4 + 5. K g 8 — h 8 oder  
 h 7. Auf K g 8 — f 8 setzt D c 4 — c 8 matt.  
 6. D c 4 — h 4 + gewinnt den Thurm.  
 Oder  
 3. T g 7 — g 1  
 4. D e 8 — d 7 + 4. K h 7 — h 8 (g 8)  
 5. D d 7 — c 8 + 5. K h 8 — h 7  
 6. D c 8 — c 7 + 6. K h 7 — g 8  
 7. D c 7 — b 8 + 7. K g 8 — h 7  
 8. D b 8 — h 2 + und gewinnt.  
 Oder  
 3. T g 7 — a 7  
 4. D e 8 — e 4 + 4. K h 7 — g 8. Am
- besten.



- |                               |                |
|-------------------------------|----------------|
| 5. D e 4 — c 4 +              | 5. K g 8 — h 7 |
| 6. D c 4 — c 2 +              | 6. K h 7 — g 8 |
| 7. D c 2 — b 3 +              | 7. K g 8 — h 7 |
| 8. D b 3 — b 1 +              | 8. K h 7 — g 8 |
| 9. D b 1 — b 8 + und gewinnt. |                |

In gewissen Ausnahmestellungen macht der Turm das Spiel unentschieden, z. B. in den beiden folgenden.



- |   |   |
|---|---|
| 1. T b 7 — a 7 +  | 1. K a 5 — b 5. Auf K a 5 — b 6 erzwingt T a 7 — a 6 + remis. |
| 2. T a 7 — b 7 +  | 2. K b 5 — a 6 (a.)   |
| 3. T b 7 — a 7 +. Das Spiel bleibt unentschieden. Wenn der König den Turm schlägt, ist Weiß patt. Geschieht K a 6 — b 6 oder — b 5, so folgt wieder T a 7 — a 6 + oder — b 7 + usw. Der König kann auf die d-Reihe nicht gehn, wegen T — d 7. |   |

a.

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
|                  | 2. K b 5 — c 6   |
| 3. T b 7 — b 6 + | 3. K c 6 n. b 6. |

Weiß ist patt.



Weiß.

1. Ta7 — b7 +

2. Tb7 — b5

3. Tb5 — c5 +

1. Kb8 — c8

2. c2 — c1 wird

3. Dc1 n. c5.

Weiß ist patt.

Dame.

### Dame gegen Turm und Bauer.

Die Dame gewinnt meistens. Remis wird das Spiel, wenn der Bauer (mit Ausnahme des Turmbauern, der in diesem Fall verliert), noch auf seinem ursprünglichen Platze steht, und Turm und König sich neben ihm befinden, der feindliche König aber durch den Turm abgeschnitten ist. Ebenso macht der Bauer auch in gewissen vorgerückten Stellungen das Spiel unentschieden. Gegen den d- oder e-Bauer, der schon einen Schritt gemacht hat, gewinnt die Dame, während ihr dies gegen den vorgerückten Läufer- oder Springerbauer nicht immer gelingt. Die Fruchtlosigkeit der Bemühung, mit der Dame gegen den Bauer zu gewinnen, der noch nicht gezogen hat, zeigt folgendes Beispiel.



1. Db3—b8+

2. Db8—g8

3. Kd5—e5

1. Kd8—e7

2. Te6—c6

3. Tc6—e6+.

Weiß ist nicht imstande, den König über die sechste Linie zu bringen, oder die schwarzen Steine zu trennen. Ebenso würden Läufer- oder Springerbauern das Spiel unentschieden machen.



1. Dd5—e5+                    1. Kh8—g8  
 2. De5—e7                    2. Kg8—h8. Der  
 Turm darf nicht ziehen, weil er in wenigen Zügen durch  
 Schach erobert würde.

3. De7—f8+                    3. Tg5—g8  
 4. Df8—f6+                    4. Tg8—g7  
 5. Kh5—h6 und setzt im nächsten Zuge matt.

Wie man gegen den bereits einen Schritt vorgehenden  
 Bauer zu verfahren hat, um zu gewinnen, ist von Philidor  
 wie folgt, dargelegt worden.



Weiß.

1. Dd3—h7+                    1. Ke7—e6. Auf  
 Ke7—e8 gewinnt Dh7—c7.

Wenn:

2. Dh7—f7                    1. Ke7—d8, so  
 3. Df7—e6                    2. Te5—c5  
 4. De6—e7+                    3. Kd8—c7  
     4. Kc7—c6 usw.  
 2. Dh7—c7                    2. Te5—c5  
 3. Dc7—d8. Dies ist der entscheidende Zug,

der Schwarz zwingt, seinen König vor den Bauer zu stellen, wodurch dem weißen König die Besetzung der fünften Reihe ermöglicht wird.

3. T c 5 — e 5  
 4. D d 8 — e 8 + 4. K e 6 — d 5. Au  
 K e 6 — f 6 gewinnt 5. D e 8 — d 7.

5. D e 8 — c 8 5. T e 5 — e 4 +.  
 Am besten. Wenn der Turm anders zieht, geht bald Bauer oder Turm verloren.

6. K f 4 — f 5 6. T e 4 — e 5 +  
 7. K f 5 — f 6 7. T e 5 — e 4. Auf  
 K d 5 — d 4 gewinnt 8. D c 8 — c 6.

8. D c 8 — f 5 + 8. T e 4 — e 5  
 9. D f 5 — d 3 + 9. K d 5 — c 5  
 10. D d 3 — d 2 10. K c 5 — c 6  
 11. D d 2 — d 4 11. K c 6 — d 7 (a.)  
 12. D d 4 — c 4 12. T e 5 — c 5. Am

besten.

13. D c 4 — f 7 + 13. K d 7 — c 6  
 14. K f 6 — e 7. Jetzt ist der König hinter den  
 Bauer gelangt und muß ihn in wenigen Zügen erobern.

14. T c 5 — e 5 +  
 15. K e 7 — d 8 15. T e 5 — c 5  
 16. D f 7 — d 7 + 16. K c 6 — d 5  
 17. K d 8 — e 7 17. T c 5 — c 6  
 18. D d 7 — f 5 + 18. K d 5 — c 4  
 19. K e 7 — d 7 19. T c 6 — c 5  
 20. D f 5 — e 4 + und gewinnt.

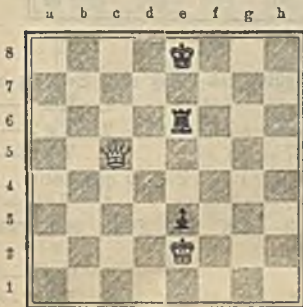


Weiß.

12. Dd4 — a4  
 13. Da4 — a7+  
 14. Kf6 — e7 und muß gewinnen.
11. Kc6 — c7  
 12. Te5 — c5. ♞m  
 13. Kc7 — c6

besten.

In folgender Stellung macht ein vorgerückter Bauer das Spiel unentschieden.



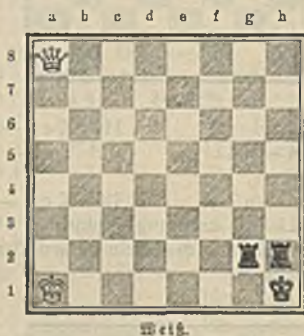
Weiß.



Schwarz entfernt den Turm nicht von e6 und hält den König auf der ersten und zweiten Reihe. Ebenso machen in dieser Stellung die andern Bauern mit Ausnahme des Turmbauern das Spiel unentschieden.

### Dame gegen zwei Türme.

Das Spiel bleibt meistens unentschieden, so z. B. in der folgenden Stellung.



Es ist gleichgültig, ob Weiß oder Schwarz anzieht.

- |   |           |
|---|-----------|
|   | 1. Kh1—g1 |
| 2. Da8—a7+  | 2. Tg2—f2 |
| 3. Da7—e3   | 3. Th2—h1 |
| Nunmehr droht Kg1—h2+ zu gewinnen.                      |           |
| 4. De3—g3+  | 4. Tf2—g2 |
| 5. Dg3—f4. Die Dame muß das Feld h2 angegriffen halten. |           |
|   | 5. Tg2—f2 |
| 6. Df4—g3+  | 6. Kg1—f1 |
| 7. Dg3—g4   | 7. Th1—g1 |

- |                  |              |
|------------------|--------------|
| 8. Dg4 — h3 +    | 8. Tg1 — g2  |
| 9. Dh3 — d3 +    | 9. Kf1 — g1  |
| 10. Dd3 — e3     | 10. Kg1 — h1 |
| 11. De3 — h6 +   | 11. Tg2 — h2 |
| 12. Dh6 — c6 +   | 12. Kh1 — g1 |
| 13. Dc6 — g6 +   | 13. Tf2 — g2 |
| 14. Dg6 — b6 +   | 14. Kg1 — h1 |
| 15. Db — c6 usw. |              |

Weiß am Zuge spielt 1. Ka1 — b1 oder 1. Da8 — e4 mit demselben Erfolge.

Wenn jedoch die vorige Stellung dahin verändert wird, daß man den schwarzen König auf g1 stellt, dann gewinnt der Schwarze, wenn er am Zuge ist.

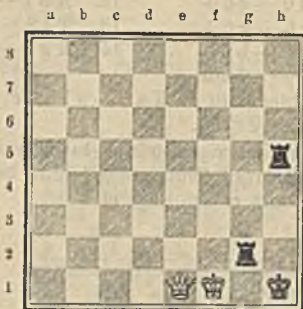


Weiß.

- |                                       |                 |
|---------------------------------------|-----------------|
| 1. . . .                              | 1. Th2 — h1. Um |
| durch Kg1 — h2 + matt zu setzen.      |                 |
| 2. Da8 — b8                           | 2. Kg1 — f2 +   |
| 3. Ka1 — b2                           | 3. Kf2 — e3 +   |
| 4. Kb2 — c3. Wenn Kb2 — a3, folgt Th1 |                 |
| — a1 + und demnächst Ta1 — b1 +.      |                 |

5. Kc3 — b3 (— b4)      4. Th1 — c1 +  
 und gewinnt.              5. Tc1 — b1 +

In folgender Stellung gewinnt die Dame.



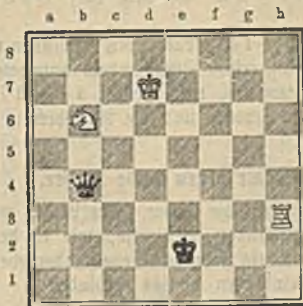
Beis.

1. De1 — e4                      1. Th5 — g5.    Am  
 besten. Auf Th5 — h2 gewinnt 2. De4 — f3.  
 2. De4 — h4 +                  2. Tg2 — h2  
 3. Dh4 n. g5 und gewinnt.

### Dame gegen Turm und leichte Figur.

Meistens gewinnt die Dame, namentlich wenn noch andere Steine gegenseitig vorhanden sind. Sind die Figuren jedoch imstande, Stellungen einzunehmen, in denen sie sich decken und dem feindlichen Könige die Annäherung unmöglich machen, dann bleibt das Spiel unentschieden, wie die folgenden beiden Beispiele darlegen.

I.



Weiß.

In dieser Stellung macht Weiß das Spiel unentschieden.

1. Th3 — e3 +                      1. Ke2 n. e3 (a.)

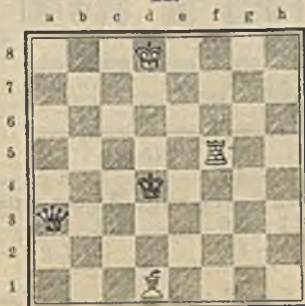
2. Sb6 — d5 +.

a.

1. Ke2 — beliebig

1. . . .  
 2. Sb6 — d5.

II.



Weiß.

1. L d 1 — a 4. Schwarz darf D a 3 n. a 4 nicht spielen, weil

2. T f 5 — f 4 + das Spiel gewinnen würde. Wie auch Schwarz im ersten Zuge anders antwortet, es kann nicht verhindert werden, daß Weiß L a 4 — d 7 spielt, wodurch der Turm gedeckt, und die Annäherung des Königs verhindert wird.

### Dame gegen beide Läufer.

Meistens gewinnt die Dame. Die Läufer machen jedoch das Spiel unentschieden, wenn sie, wie in der folgenden Stellung, vom König gedeckt, nebeneinanderstehend, die Annäherung des feindlichen Königs verhindern.

Loth.



Weiß.

1. D a 4 — d 7 +                      1. K g 7 — f 8    oder  
— g 8. Mit L g 6 — f 7 würde Schwarz verlieren (A).

2. D d 7 — e 6

2. K f 8 — g 7

3. K g 4 — f 4

3. L g 6 — h 7. Am

besten.

4. D e 6 — d 7 +

4. K g 7 — g 6

5. D d 7 — e 8 +.

- Wenn: 5. Kf4—g4, so: 5. Lh7—g8  
 6. Dd7—f5+ 6. Kg6—g7  
 7. Kg4—h5 7. Lg8—f7+  
 8. Kh5—g4 8. Lf7—g6

und Schwarz nimmt die ursprüngliche Stellung wieder ein.

- |            |              |
|------------|--------------|
|            | 5. Kg6—g7    |
| 6. Kf4—g4  | 6. Lh7—g6    |
| 7. De8—e6  | 7. Lg6—h7    |
| 8. De6—d7+ | 8. Kg7—g6    |
| 9. Dd7—e8+ | 9. Kg6—g7    |
| 10. Kg4—h5 | 10. Lh7—f5   |
| 11. De8—c6 | 11. Lf5—g6+. |

Das Spiel bleibt unentschieden.

### A.

- |   |            |
|---|------------|
| 1. . . .  | 1. Lg6—f7  |
| 2. Kg4—f5. Der mangelhafte letzte Zug des Gegners gestattet dem weißen Könige die Annäherung. | 2. Lf6—c3  |
| 3. Dd7—c7. Die Dame geht auf die Läuferjagd.  | 3. Lc3—a1  |
| 4. Dc7—a7   | 4. La1—b2  |
| 5. Da7—b6   | 5. Lb2—a3  |
| 6. Db6—d4+  | 6. Kg7—g8  |
| 7. Kf5—f6   | 7. Kg8—f8  |
| 8. Dd4—d8+  | 8. Lf7—e8  |
| 9. Kf6—e6   | 9. La3—b4  |
| 10. Dd8—f6+   | 10. Kf8—g8 |
| 11. Df6—g5+   | 11. Kg8—f8 |
| 12. Dg5—f4+ gewinnt einen Läufer und das Spiel.   |            |

Mehrfach kann Schwarz in dieser Variante anders spielen, muß jedoch immer verlieren, nachdem 2. Kg4—f5 geschehen ist, wie man bei genauer Prüfung erkennen wird.

### Dame gegen Springer.

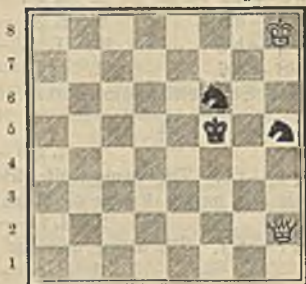
Die Dame gewinnt meistens. Es gibt jedoch Stellungen, in denen die Springer, sich gegenseitig deckend, oder



auch nebeneinander stehend, vom Könige gedeckt, das Spiel unentschieden machen.

Es ist klar, daß Schwarz in dem nächsten von Waller angegebenen Beispiel nicht verlieren kann, falls der König neben den Springern bleibt und sich nicht auf die h-Reihe begibt, weil alsdann die Dame auf die g-Reihe geht und die Springer sich zu trennen nötigt.

a b c d e f g h



Beif.

Wenn in der folgenden Stellung

a b c d e f g h



Beif.

Schwarz am Zuge ist, dann bleibt das Spiel durch  $K h 4 - h 5$  unentschieden. Verloren ist es jedoch, falls  $K h 4 - h 3$  geschieht, z. B.

- |                  |                  |    |
|------------------|------------------|----|
|                  | 1. $K h 4 - h 3$ |    |
| 2. $D g 1 - g 5$ | 2. $K h 3 - h$   |    |
| 3. $D g 5 - g 4$ | 3. $K h 2 - h 1$ |    |
| 4. $D g 4 - e 2$ | 4. $K h 1 - g 1$ |    |
| 5. $D e 2 - d 2$ | 5. $K g 1 - f 1$ | Um |

besten.

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 6. $D d 2 - h 2$ | 6. $K f 1 - e 1$ |
| 7. $D h 2 - c 2$ | 7. $K e 1 - f 1$ |
| 8. $D c 2 - d 2$ | 8. $K f 1 - g 1$ |
| 9. $D d 2 - e 2$ | 9. $K g 1 - h 1$ |

10.  $D e 2 - f 2$  Weiß hat nun seinen Zweck erreicht. Der schwarze König kann nicht mehr ziehen. Die Springer müssen sich trennen und gehen verloren.



Weiß.

In obiger Stellung machen die beiden nebeneinanderstehenden Springer das Spiel unentschieden.

1. Df4—d6
2. Kb3—c3
3. Kc3—b4

besten.

4. Dd6—e6
5. De6—e5+
6. Kb4—b5

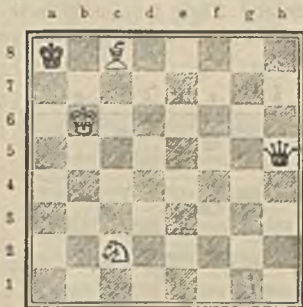
1. Kc8—b7
2. Sc6—a7
3. Sa7—c8. Am

4. Kb7—c7
5. Kc7—b7
6. Sc8—a7+

und gewinnt die Dame, wie Weiß auch ziehen mag.

### Dame gegen Springer und Läufer.

Die Dame gewinnt meistens. Es gibt jedoch einige Stellungen, in denen es ihr nicht gelingt, wie z. B. in der folgenden.



Weiß.

1. Lc8—b7+
2. Sc2—b4. Damit droht Matt durch Sb4—c6.

1. Ka8—b8

2. Dh5—g6+

3. Sb4—c6+ Schwarz ist genötigt, den Springer mit der Dame zu schlagen.

Aber das Endspiel der Dame gegen zwei kleine Figuren findet man die ausführliche Erörterung in von Bilguers „Handbuch des Schachspiels“.

### Dame gegen Dame und Bauer.

Aber die Behandlung dieses Endspiels vergleiche man den Schluß der Partie Anderssen—Morphy S. 96.

Meistens ist die schwächere Partei imstande, durch ewiges Schach das Spiel unentschieden zu machen. Wenn der Bauer jedoch das siebente Feld erreicht hat, gewinnt er häufig das Spiel.



Weiß.

In dieser Stellung entscheidet Weiß durch D e6 — g 4,  
3. B.

1. D e6 — g 4

1. K a 3 — b 3

2. K e 7 — e 8 und f 7 — f 8 kann nicht mehr ver-

hindert werden.

In der folgenden Studie von Kling und Horwitz ge-  
winnt Weiß, auch wenn Schwarz anzieht.



Weiß.

Am besten.

Wenn 1. ♚.

2. Ka6—b6
3. Dc5—c6+
4. Kb6—a7 gewinnt.

2. Dc5—a5

Wenn:

3. Da5—b5

Df1—e1 gewinnt 4. Ka6—b7.

4. Ka6—b7
5. Kb7—b8 gewinnt.

3. Da5—b6

4. Ka6—b7

5. Kb7—b8

besten.

6. Kb8—a7

Auf De5—g7 würde Db6—b7+ gewinnen.

7. Db6—a6

8. Ka7—a8 gewinnt.

1. Dh8—a1+.

1. Dh8—a8+, so:

2. Da8—c8

3. K beliebig

2. Da1—f6+

2. Da1—f1+, so:

3. Df1—a1+. Auf

4. Da1—g7

3. Df6—a1+

4. Da1—g7

5. Dg7—e5. Am

6. De5—a1+.

7. Da1—d4+

Wenn in der Stellung: „Weiß Kh4, De8, Schwarz Ka1, Da2, Bauer b2,“ Schwarz b2 — b1 D spielt, so macht Weiß durch De8 — e5 +, — a5 +, — e1 +, c3 + usw. das Spiel unentschieden.

Sehr lehrreich ist auch folgende Stellung, die den Schluß einer in der Wiener Schachgesellschaft gespielten Partie bildete.



Weiß.

1. Dh7 — e4

1. De3 n. g5 +.

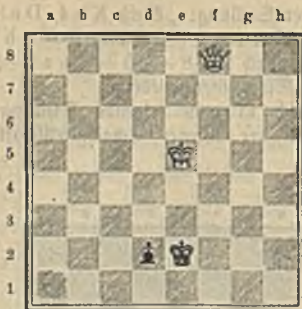
Auch wenn Schwarz anders spielt, gewinnt Weiß.

2. Kd5 — c6 und erzwingt baldiges Matt.

### Dame gegen König und Bauer.

Die Dame gewinnt immer gegen den Bauer, der das siebente Feld noch nicht erreicht hat. Sie gewinnt auch gegen den Königs-, Damen- oder Springerbauer, der, von seinem Könige gedeckt, auf dem siebenten Felde steht, mit Ausnahme gewisser von Mitcheson vor einigen Jahren nachgewiesenen Stellungen, die der folgenden entsprechen.

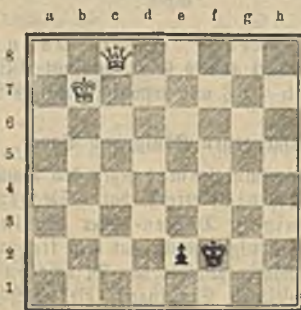




Weiß

Da Weiß hier weder Schach bieten, noch den Bauer fesseln kann, ist es ihm unmöglich, zu gewinnen. — Die Turm- und Läuferbauern machen dagegen auf dem siebenten Felde, vom Könige gedeckt, das Spiel unentschieden, wenn der feindliche König entfernt ist.

Das Verfahren gegen Königs-, Damen- und Springerbauern lehrt folgendes Beispiel Philidors.



Weiß.

- |                  |                      |
|------------------|----------------------|
| 1. D e 8 — f 5 + | 1. K f 2 — g 2       |
| 2. D f 5 — g 4 + | 2. K g 2 — f 2       |
| 3. D g 4 — f 4 + | 3. K f 2 — g 2 (ober |
- g 1).

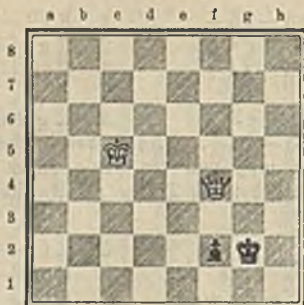
4. D f 4 — e 3                      4. K g 2 (g 1) — f 1  
 5. D e 3 — f 3 +. Dies ist das entscheidende Moment. Schwarz muß nun den König hinter den Bauer stellen, und Weiß hat das Tempo zur Annäherung seines Königs gewonnen.

- |                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| 6. K b 7 — c 6    | 5. K f 1 — e 1       |
| 7. D f 3 — d 5 +  | 6. K e 1 — d 2       |
| 8. D d 5 — c 4 +  | 7. K d 2 — c 2       |
| 9. D c 4 — d 4 +  | 8. K c 2 — d 2       |
| 10. D d 4 — e 3   | 9. K d 2 — c 2       |
| 11. D e 3 — d 3 + | 10. K c 2 — d 1      |
|                   | 11. K d 1 — e 1. Der |

König ist nun wieder hinter den Bauer gedrängt, und Weiß kann abermals den König einen Schritt nähern.

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| 12. K c 6 — d 5              | 12. K e 1 — f 2       |
| 13. D d 3 — f 5 +            | 13. K f 2 — g 2       |
| 14. D f 5 — e 4 +            | 14. K g 2 — f 2       |
| 15. D e 4 — f 4 +            | 15. K f 2 — g 2 (g 1) |
| 16. D f 4 — e 3              | 16. K g 2 (g 1) — f 1 |
| 17. D e 3 — f 3 +            | 17. K f 1 — e 1       |
| 18. K d 5 — e 4              | 18. K e 1 — d 2       |
| 19. D f 3 — d 3 +            | 19. K d 2 — e 1       |
| 20. K e 4 — f 3 und gewinnt. |                       |

Dagegen kann gegen Läufer- und Turmbauer das Tempo zur Annäherung des Königs nicht gewonnen werden.

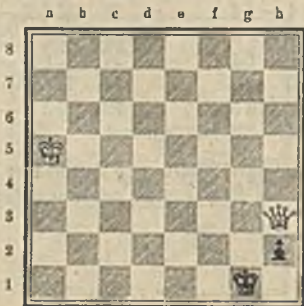


Weiß.

- |               |              |
|---------------|--------------|
| 1. Df4 — g4 + | 1. Kg2 — h2  |
| 2. Dg4 — f3   | 2. Kh2 — g1  |
| 3. Df3 — g3 + | 3. Kg1 — h1. |

Schwarz hat nicht nötig, wie in den andern Fällen, den König hinter den Bauer zu stellen, weil er matt ist, wenn ihn die Dame schlägt. Weiß kann also das Spiel nicht gewinnen.

Ähnlich verhält es sich mit dem Turmbauer.



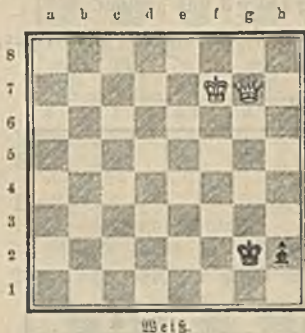
Weiß.

1. Dh3 — g3 +

1. Kg1 — h1

Nunmehr kann der weiße König sich nicht annähern, weil Schwarz patt wäre. Verläßt die Dame die g-Reihe, dann geht der König heraus, und das Spiel bleibt unentschieden.

Dem Turm- und Läuferbauer gelingt es jedoch nur dann remis zu machen, wenn der feindliche König sich nicht in der Nähe des Bauern befindet.



Wenn in dieser Stellung der schwarze König, dem eben Schwach geboten wird, nach f2 geht, bleibt das Spiel unentschieden. Schwarz verliert jedoch, wenn der König nach h1 geht.

1. Kg2 — h1

2. Kf7 — g6. Der für Weiß entscheidende Zug.

2. Kh1 — g1

3. Kg6 — f5 +. Es ist dem König damit gelungen, sich zwei Schritt zu nähern.

3. Kg1 — f2

4. Dg7 — b2 +

4. Kf2 — g1

5. Db2 — c1 +

5. Kg1 — g2

6. D e 1 — d 2 +

6. K g 2 — g 1

7. D d 2 — e 1 +

7. K g 1 — g 2

8. D e 1 — e 2 +

8. K g 2 — g 1

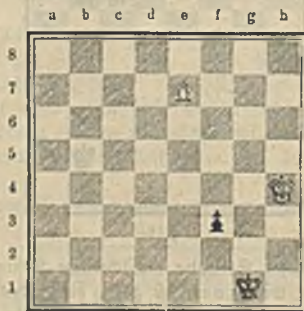
9. K f 5 — g 4. Weiß läßt absichtlich den Bauer auf das Verwandlungsfeld gehen, weil alsdann Matt erzwungen werden kann.

9. h 2 — h 1 wird

Dame.

10. K g 1 — g 3 und gewinnt.

Ebenso verhält es sich mit dem Läuferbauer, wenn der König nahe steht.



Weiß.

1. K h 4 — g 3

1. f 3 — f 2

2. e 7 — e 8 D

2. f 2 — f 1 D

3. D e 8 — e 3 +

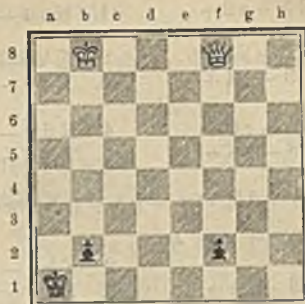
3. K g 1 — h 1

4. D e 3 — h 6 +

4. K h 1 — g 1

5. D h 6 — h 2 setzt matt.

In folgender Stellung hat Schwarz einen zweiten Bauer und verliert hierdurch.



Weiß.

- |                          |              |    |
|--------------------------|--------------|----|
| 1. Df8 — a3 +            | 1. Ka1 — b1  |    |
| 2. Da3 — a6              | 2. Kb1 — c2. | Am |
| 3. Da6 — e2 +            | 3. Kc2 — c3  |    |
| 4. De2 — f1 und gewinnt. |              |    |

besten.

Wenn der schwarze König zieht, nähert sich der weiße Dame und Springer gegen Dame.

Schwarz.



Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.



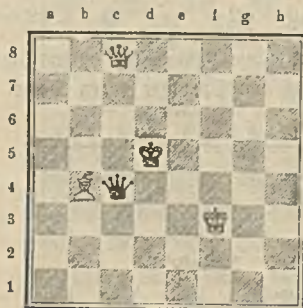
- |   |                     |
|---|---------------------|
| 1. D d 5 — a 2 +                          | 1. K a 4 — b 5. Um  |
| besten.                                   |                     |
| 2. D a 2 — b 3 +                          | 2. K b 5 — c 6 (A.) |
| 3. D b 3 — c 4 +                          | 3. K c 6 — d 7. Um  |
| besten.                                   |                     |
| 4. D c 4 — c 8 +                          | 4. K d 7 — d 6      |
| 5. D c 8 — a 6 +                          | 5. K d 6 — e 7 ober |
| — e 5.                                    |                     |
| 6. S e 3 — d 5, ober — g 4 + und gewinnt. |                     |

A.

- |                               |                |
|-------------------------------|----------------|
| 2. . . .                      | 2. K b 5 — c 5 |
| 3. D b 3 — c 4 +              | 3. K c 5 — d 6 |
| 4. D c 4 — a 6 + und gewinnt. |                |

## Dame und Läufer gegen Dame.

Schwarz und König.



Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

- |                  |                     |
|------------------|---------------------|
| 1. D c 8 — g 8 + | 1. K d 5 — d 4      |
| 2. D g 8 — g 7 + | 2. K d 4 — d 5 (A.) |
| 3. D g 7 — f 7 + | 3. K d 5 — d 4      |

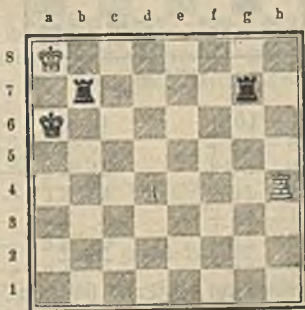
4. Df7—f4+                      4. Kd4—d5    oder  
— d3.  
5. Df4—d6 oder — d2 matt.

## A.

2. . . .                              2. Kd4—d3  
3. Dg7—g6+                      3. Kd3—d4  
4. Dg6—e4 matt.

## Der Turm gegen zwei Türme.

Selbstverständlich verliert der Turm. Es gibt jedoch einen bemerkenswerten Fall; in dem er das Spiel unentschieden macht. Derselbe tritt ein, wenn er preisgegeben werden kann, weil sein König patt steht.



Weiß.

In dieser Stellung macht Weiß am Zuge das Spiel unentschieden.

1. Th4—a4+                      1. Ka6—b5  
2. Ta4—b4+.    Schlägt der König den Turm,

dann ist Schwarz patt; andernfalls geht Turm b7 verloren.

Daß nicht ausnahmslos in allen derartigen Stellungen das Patt erzwungen werden kann, haben Kling und Horwitz an folgendem Beispiel nachgewiesen.

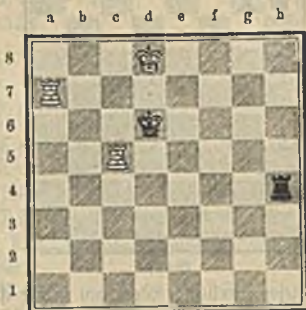


Weiß.

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| 1. Tf1 — f8 + | 1. Kg8 — h7     |
| 2. Tf8 — h8 + | 2. Kh7 — g6     |
| 3. Th8 — h6 + | 3. Kg6 — f7     |
| 4. Th6 — f6 + | 4. Kf7 — e7     |
| 5. Tf6 — e6 + | 5. Ke7 — d7     |
| 6. Te6 — d6 + | 6. Kd7 — c7     |
| 7. Td6 — c6 + | 7. Kc7 — b7 und |

gewinnt. Denn wenn jetzt der Turm sich opfert, schlägt ihn ein Turm, und das Patt ist aufgehoben.

Merkwürdig ist folgende Stellung Stammes:



Weiß.

Weiß ist am Zuge. Es droht ihm Matt durch Th4 — h8, andererseits ist sein Turm c5 angegriffen. Durch folgenden Zug wird jedoch die doppelte Gefahr beseitigt und Weiß gewinnt.

- |                            |                |
|----------------------------|----------------|
| 1. T c5 — h5               | 1. Th4 n. h5   |
| 2. Ta7 — a6 +              | 2. K beliebig. |
| 3. Ta6 — a5 + und gewinnt. |                |

### Turm gegen Läufer.

Der Läufer macht das Spiel meistens unentschieden. Wird der König auf den Rand gedrängt, dann muß er ein Eckfeld von anderer Farbe, als die von seinem Läufer beherrschte, zu erreichen suchen.



Beis.

Wenn in dieser Stellung Weiß am Zuge ist, muß sein König oder sein Turm so ziehen, daß Schwarz nicht patt wird. Geht der König auf a 5 oder b 5, dann folgt K a 8 — b 7. Geht der Turm abwärts auf der h-Reihe, dann zieht der Läufer. In beiden Fällen bleibt das Spiel unentschieden.

Ebenso macht Schwarz auch in folgender Stellung das Spiel unentschieden, in der sein Läufer das Feld h 1 beherrscht.



Beis.

1. Tb6 — b2
2. Tb2 — f2 +

Falsch wäre:

3. Tf2 — e2
4. Tc2 — c1 +
5. Tc1 — b1
6. Tb1n.d1 + gewinnt.

3. Ke3 — e2
4. Ke2 — e1
5. Tf2 — f6
6. Tf6 — g6 +

1. Ld5 — c6
2. Kf1 — g1.

2. Kf1 — e1
3. Lc6 — a4
4. La4 — d1
5. Ke1 — f1

3. Lc6 — d5
4. Ld5 — c6
5. Lc6 — b7
6. Kg1 — h2.

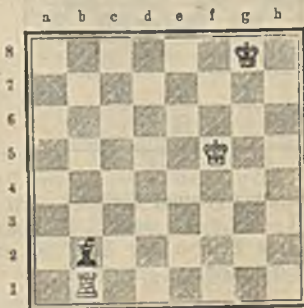
Falsch wäre Kg1 — h1, worauf Weiß durch Ke1 — f2 gewinnen würde.

7. Kc1 — f2

7. Kh2 — h3.

Das Spiel bleibt unentschieden.

Wenn in folgender von Bonziani angegebenen Stellung



211.

der angegriffene Läufer sich nach c3 oder d4 begibt, bleibt das Spiel unentschieden, dagegen geht es verloren, wenn er sich nach g7 zurückzieht.

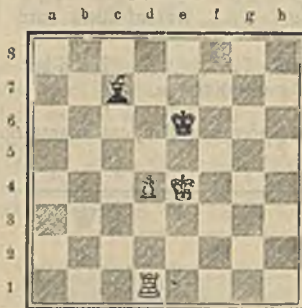


- |                      |             |
|----------------------|-------------|
| 1. . . .             | 1. Lb2 — g7 |
| 2. Kf5 — g6          | 2. Lg7 — e5 |
| 3. Tb1 — e1          | 3. Le5 — d6 |
| 4. Te1 — e8 +        | 4. Ld6 — f8 |
| 5. Te8 — a8 gewinnt. |             |

### Turm und Bauer gegen Läufer.

Fast immer gewinnt Turm und Bauer. Es gibt jedoch Ausnahmestellungen, in denen der Läufer das Spiel unentschieden macht.

#### Philidor.



Weiß.

In dieser Stellung gewinnt Weiß.

1. Td1 — a1. Am besten. Auch d4 — d5 +, nach welchem Zuge Philidor das Spiel für unentschieden hielt, gewinnt, wie neuerdings erwiesen ist.

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| 2. Ta1 — a6 + | 1. Lc7 — b8     |
| 3. Ta6 — b6   | 2. Lb8 — d6     |
| 4. Ke4 — d5   | 3. Ke6 — d7     |
| 5. Tb6 — b7 + | 4. Ld6 — g3     |
|               | 5. Lg3 — c7. Am |

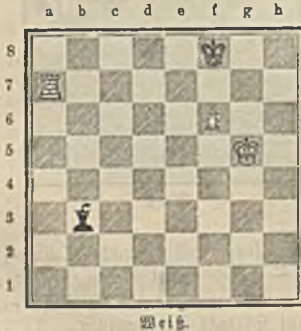
besten.

6. Tb7 — a7

6. Kd7 — c8

7. Kd5 — c6. Der Bauer rückt dann vor und gewinnt.

In folgender von Ercolo del Rio



angegebenen Stellung macht Schwarz das Spiel unentschieden.

1. Ta7 — b7

1. Lb3 — c4

2. Tb7 — c7

2. Lc4 — a2 oder

— d5. Schwarz zieht den Läufer in der Diagonale von a2 bis e6 stets so, daß er auf Kg5 — g6 Schach bieten kann. — Über dies schwierige und seltene Endspiel findet man Auskunft in größeren Werken.

### Turm gegen Springer.

Dies Endspiel bleibt unentschieden, wenn die schwächere Partei ihren König die Eckfelder meiden läßt und den Springer in seiner Nähe hält, welchem, wenn er entfernt ist, der Turm die Ausgangsfelder abschneidet, worauf er durch den feindlichen König erobert wird.



Weiß.

In dieser Stellung Lollis macht Schwarz das Spiel durch 1. Sh6 — g8 + unentschieden. Falsch wäre:

1. . . . 1. Sh6 — g4 +,

worauf Weiß auf folgende Art gewinnt.

2. Kf6 — e6 2. Ke8 — d8

3. Th7 — h4 3. Sg4 — e3. Auf

Sg4 — f2 folgt Th4 — d4 +, und der weiße König nähert sich dem Springer und erobert ihn.

4. Th4 — e4 4. Se3 — c2. Am

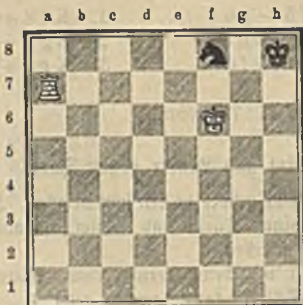
besten. Wenn der Springer auf g2 geht, dann wird er durch Ke6 — f5 erobert; ebenso geschieht auf Se3 — f1.

5. Te4 — d4 + mit nachfolgenden Td4 — d3, worauf der Springer unhaltbar ist.

5. Ke6 — d5 5. Sc2 — a3

6. Kd5 — c5 und Weiß erobert in wenigen Zügen den Springer.

Wie ungünstig für den König der schwächeren Partei das Eckfeld ist, zeigt folgendes Beispiel.



Weiß.

1. . . .

2. Kf6 — f7

1. Sf8 — h7 +

2. Sh7 — g5 +.

Wenn Schwarz Sh7 — f8 spielt, so darf der König den Springer nicht schlagen, weil Schwarz patt würde. Weiß gewinnt dann durch 3. Ta7 — a8.

3. Kf7 — g6 und gewinnt.

Wenn Weiß anzieht, entscheidet schnell Kf6 — f7.

In folgender Stellung, die von Kling und Horwitz herührt, gewinnt Weiß.



Weiß.

- |                |                   |
|----------------|-------------------|
| 1. K f5 — g6   | 1. K f8 — g8      |
| 2. T g1 — g3   | 2. S g6 — f8 +    |
| 3. K g6 — f6 + | 3. K g8 — h8 ober |
- h7.
4. K f6 — f7 gewinnt.

### Turm und Läufer gegen Turm.

Dieses Endspiel gehört zu den schwierigsten. In manchen Stellungen gewinnt Turm und Läufer, in anderen bleibt das Spiel unentschieden.

Philidor hat mit bewundernswertem Scharfsinn nachgewiesen, wie Weiß in der folgenden gewinnt.



Weiß.

- |                 |   |                          |
|-----------------|---|--------------------------|
| 1. T c1 — c8 +. | Auf L e5 — f6 folgt T d7 — e7 +.  | 1. T d7 — d8             |
| 2. T c8 — c7    |   | 2. T d8 — d2. Am besten. |
| 3. T c7 — b7.   | Dieser Zug ist notwendig, um den Turm zu zwingen, nach d1 oder d3 zu geben. | 3. T d2 — d1             |

- |           |                |
|-----------|----------------|
| 4. Tb7—g7 | 4. Td1—f1 (a.) |
| 5. Le5—g3 | 5. Ke8—f8 (b.) |
| 6. Tg7—g4 | 6. Kf8—e8. Am  |

besten.

- |                         |                |
|-------------------------|----------------|
| 7. Tg4—c4               | 7. Tf1—d1 (c.) |
| 8. Lg3—h4               | 8. Ke8—f8      |
| 9. Lh4—f6               | 9. Td1—e1+     |
| 10. Lf6—e5              | 10. Kf8—g8     |
| 11. Tc4—h4 und gewinnt. |                |

a.

- |           |               |
|-----------|---------------|
|           | 4. Ke8—f8     |
| 5. Tg7—h7 | 5. Td1—g1     |
| 6. Th7—c7 | 6. Kf8—g8. Am |
- besten. Auf Tg1—g6+ würde der Läufer auf f6 decken, und das Matt erfolgt dann in zwei Zügen.
- |  |           |
|--|-----------|
| 7. Tc7—c8+   | 7. Kg8—h7 |
| 8. Tc8—h8+ und gewinnt im nächsten Zuge durch Th8—g8+ den Turm gegen g1. |           |

b.

- |           |            |
|-----------|------------|
|           | 5. Tf1—f3  |
| 6. Lg3—d6 | 6. Tf3—e3+ |
| 7. Ld6—e5 | 7. Te3—f3. |

Wenn Schwarz den König nach f8 zog, brauchte nur der Turm g7 nach h7 zu gehen, um mit dem nächsten Zuge zu gewinnen.

- |            |            |
|------------|------------|
| 8. Tg7—e7+ | 8. Ke8—f8. |
|------------|------------|
- Auf Ke8—d8 würde Te7—b7 gewinnen.
- |             |             |
|-------------|-------------|
| 9. Te7—c7+  | 9. Kf8—g8   |
| 10. Tc7—g7+ | 10. Kg8—f8. |

Wenn der König nach h8 gegangen wäre, hätte Weiß durch Tg7—g3+ den Turm gewonnen.

- |            |            |
|------------|------------|
| 11. Tg7—g4 | 11. Kf8—e8 |
|------------|------------|



Auf T f3 — e3 gewinnt T g4 — h4.

12. L e5 — f4 und muß gewinnen.

c.

7. . . .

7. K e8 — f8

8. L g3 — e5

8. K f8 — g8

9. T e4 — h4 und setzt bald matt.

In der praktischen Partie wird dieses Endspiel meistens unentschieden bleiben, da eine Methode fehlt, mit der der König sicher auf den Rand gedrängt wird, und auch die Erzwingbarkeit des Matts für alle Randstellungen nicht erwiesen ist.

### Turm und Springer gegen Turm.

Nur in Ausnahmefällen gewinnt die stärkere Partei z. B. in folgender Stellung.



Weiß.

1. S g7 — e6+

1. K d4 — d5 (A.)

2. T g8 — d8+

2. K d5 — e4

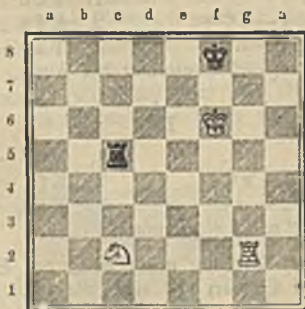
3. T d8 — d4+.

Weiß gewinnt den Turm.

## A.

1. . . . 1. Kd4—e4  
 2. Tg8—g4+ 2. Ke4—f3  
 3. Tg4—f4+. Weiß gewinnt den Turm.

In folgender von Herrn Forth angegebenen Stellung gewinnt Weiß.



Weiß

- C. D.) 1. Sc2—d4 1. Kf8—e8 (A. B.)  
 2. Sd4—e6 2. Tc5—a5  
 3. Tg2—d2 3. Ta5—a8  
 4. Se5—c7+ gewinnt den Turm.

## A.

1. Tc5—c1  
 2. Sd4—e6+ 2. Kf8—e8  
 3. Tg2—g8+ 3. Ke8—d7  
 4. Tg8—d8+ 4. Kd7—c6  
 5. Td8—c8+ gewinnt.

## B.

- |                 |                   |
|-----------------|-------------------|
|                 | 1. Tc5—d5(—h5)    |
| 2. Sd4—e6+      | 2. Kf8—e8         |
| 3. Se6—c7(—g7)+ | gewinnt den Turm. |

## C.

- |            |                   |
|------------|-------------------|
| 1. . . .   | 1. Tc5—a5         |
| 2. Sd4—e6+ | 2. Kf8—e8         |
| 3. Tg2—d2  | 3. Ta5—a8         |
| 4. Se6—c7+ | gewinnt den Turm. |

## D.

- |             |                |
|-------------|----------------|
| 1. . . .    | 1. Tc5—c8(—c4) |
| 2. Sd4—e6+  | 2. Kf8—e8      |
| 3. Tg2—g7   | 3. Tc8—c7      |
| 4. Se6n.c7+ | gewinnt.       |

In folgender Stellung macht Weiß das Spiel unentschieden, obwohl Schwarz noch einen Bauer hat.

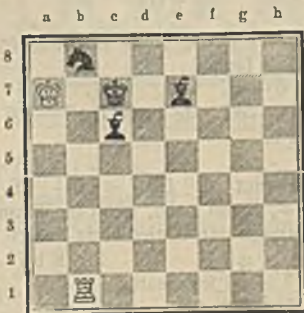


Beif.

- |  |                |
|--|----------------|
| 1. T b 6 — h 6 +                                   | 1. T a 3 — h 3 |
| 2. T h 6 n. h 3 +                                  | 2. g 4 n. h 3  |
| 3. K f 2 — g 3                                     | 3. h 3 — h 2   |
| 4. K g 3 — f 2 und das Spiel bleibt unentschieden. |                |

### Der Turm gegen drei kleine Figuren.

Der Turm verliert meistens, namentlich gegen zwei Läufer und einen Springer. Dagegen macht er remis gegen zwei Springer und einen Läufer, wenn es gelingt, ihn gegen den Läufer abzutauschen, da zwei Springer das Matt nicht erzwingen können. Nicht selten hat man Gelegenheit, Patt herbeizuführen, indem man den Turm opfert.



In dieser Stellung macht Weiß remis.

1. T b 1 — b 7 +

1. L c 6 n. b 7

Weiß ist patt.

## Kling und Horwitz.



Weiß.

Hier verliert der Turm, indem er gegen den Läufer nicht abgetauscht werden kann.

1. Kg6—f7

1. Tc6—c8(A.)

2. Lb4—e7. Es droht Le7—f6+ und Matt durch Se6—g5.

2. Kh8—h7. Auf

Tc8—g8 gewinnt 3. Le7—f6+, Kh8—h7; 4. Se6—g5+, indem dann, wenn der Turm den Springer schlägt, Springer und Läufer übrig bleiben.

3. Se6—g5+

3. Kh7—h8

4. Le7—f6 setzt matt.

A.

1. . . .

1. Kh8—h7

2. Lb4—f8. Hier würde Lb4—e7 nicht zum Ziel führen wegen Tc6—a6.

2. Tc6—c8. Auch

andere Züge helfen nicht mehr.

3. Se6—g5+

3. Kh7—h8

4. Lf8—g7 setzt matt.

## Turm gegen Turm und Bauer.

Turm und Bauer können in diesem Endspiel, das sehr wichtig ist, da es häufig in der praktischen Partie vorkommt, meistens nicht gewinnen, wenn der feindliche König sich vor dem Bauer befindet. Sehr lehrreich ist das folgende Beispiel Philidors.



Beif.

1. Ta3 — b3. Dies ist der einfachste Weg zum Remis. Der Turm verläßt die dritte Reihe nicht eher, als bis der feindliche Bauer auf dieselbe vorgerückt ist.

- |                |             |
|----------------|-------------|
| 1. Tb3 — c3    | 1. Th2 — a2 |
| 2. Tc3 — c8    | 2. e4 — e3  |
| 3. Tc8 — f8 +, | 3. Kf4 — f3 |

der Turm wiederholt nun das Schach, bis der König sich vom Bauer entfernt, so daß dieser angegriffen werden kann.

Philidor, das größte Schwachgenie des achtzehnten Jahrhunderts, der sowohl auf dem Gebiete der Eröffnungs- wie der Endspieltheorie bahnbrechend war, stellte die Behauptung auf, daß in obiger Position 1. Ta3 — a8 ein Fehler sei, der zum Verlust führe. Er gab hierzu folgende Ausführung:



1. Ta3 — a8                      1. Kf4 — f3

2. Ta8 — f8 +.

Wenn: 2. Ta8 — a3 +, so:

3. Ke1 — d1

2. e4 — e3

3. Th2 — h1 +

4. Kd1 — c2

4. Kf3 — e2 gewinnt:

2. Kf3 — e3

3. Ke1 — f1. Auf Tf8 — f1 gewinnt Th2 — a2, auf andere Züge Th2 — h1 +.

3. Th2 — h1 +

4. Kf1 — g2

4. Th1 — e1

5. Tf8 — e8. Dies ist, wie der vortreffliche Endspielforscher Max Karstedt in Cottbus nachgewiesen hat, ein entscheidender Fehlzug. Wir geben die Karstedtsche, zum Remis führende Fortsetzung unter A.

5. Ke3 — d2

6. Kg2 — f2. Auf Te8 — d8 + folgt Kd2 — e2.

7. Kf2 — g2

6. e4 — e3 +

7. Kd2 — e2.

Falsch wäre e3 — e2, worauf Weiß mit Te8 — d8 + remis macht.

8. Te8 — e7

8. Te1 — d1

9. Te7 — e8

9. Td1 — d7

10. Te8 — e6

10. Td7 — g7 +

11. Kg2 — h2

11. Ke2 — f2

12. Te6 — f6 +

12. Kf2 — e1

13. Tf6 — e6

13. e3 — e2

14. Te6 — d6

14. Tg7 — c7

15. Kh2 — g2

15. Tc7 — c2

16. Td6 — d7

16. Tc2 — d2

17. Td7 — b7

17. Td2 — d8

18. Tb7 — b1 +

18. Ke1 — d2

19. Tb1 — b2 +

19. Kd2 — e3. Ent-

scheidend.

20. Tb2 — b3 +

20. Td8 — d3

21. T b 3 — b 1  
 22. T b 1 — b 3 +  
 23. T b 3 — b 4 +  
 — c 3 und gewinnt.

21. T d 3 — d 1  
 22. K e 3 — d 4  
 23. K d 4 — c 5 oder

## A.

5. T f 8 — a 8. Will Schwarz sich jetzt den Turmschach entziehen, oder der Abdrängung seines Königs vorbeugen, so hat er keinen andern Zug als

5. T e 1 — d 1, worauf Weiß 6. T a 8 — e 8 antwortet. Tritt nun der schwarze König auf die d-Reihe, so besetzt der weiße König das Feld f 2 und verhindert damit den Vorstoß des e-Bauern. Es bleibt also nur der Versuch:

6. T d 1 — d 4.

Jedoch auch dies scheitert an:

7. K g 2 — f 1

7. K e 3 — d 2

8. K f 1 — f 2

8. K d 2 — d 3

9. K f 2 — e 1 und das Spiel bleibt remis.

Auch in der folgenden Stellung macht Weiß, wenn am Zuge, remis.

## Salvo.



Weiß.

1. Tg7—h7+                      1. Kh3—g3  
 2. Th7—e7 und erzwingt Patt.

In der folgenden gewinnt Weiß.

**Sakto.**



Weiß.

1. Tf1—f4. Am besten.      1. Th2—h1  
 2. Tf4—e4+                      2. Ke8—d7  
 3. Kg8—f7                        3. Th1—f1+  
 4. Kf7—g6                        4. Tf1—g1+  
 5. Kg6—h6                        5. Tg1—h1+  
 6. Kh6—g5                        6. Th1—g1+  
 7. Te4—g4 gewinnt. Man begreift nun, wes-  
 wegen 1. Tf1—f4 geschab.

In gewissen Ausnahmestellungen gelingt es dem Turm, selbst gegen Turm und zwei Bauern das Spiel unentschieden zu machen, z. B. in folgender, welche v. Bilguers Handbuch angibt.



Weiß.

Dieses Spiel ist remis, wer auch anzieht. Weiß muß nur wie folgt, verfahren.

1. Th4 — f4

1. Tg6 — g3.

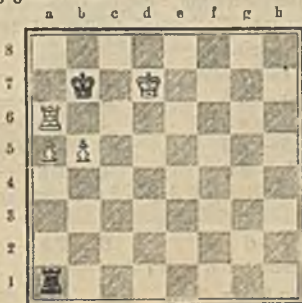
Bleibt der schwarze Turm auf der sechsten Reihe, dann verläßt der weiße die vierte nicht.

2. Tf4 — f6 +

2. K zieht

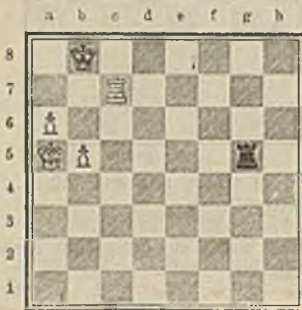
3. Kb4 n. b5 und macht das Spiel unentschieden.

In folgender Stellung gewinnt Weiß, indem der Turmbauer preisgegeben wird.



Sch.

- |                            |              |
|----------------------------|--------------|
| 1. Ta6 — b6 +              | 1. Kb7 — a7  |
| 2. Kd7 — c7                | 2. Ta1 n. a5 |
| 3. Tb6 — b7 +              | 3. Ka7 — a8  |
| 4. Tb7 — b8 +              | 4. Ka8 — a7  |
| 5. b5 — b6 +               | 5. Ka7 — a6  |
| 6. Tb8 — a8 + und gewinnt. |              |



Weiß.

In der letzten Stellung, die in einer Partie zwischen Bister (Weiß) und Mackennell (Schwarz) vorlam, muß Weiß am Zuge gewinnen.

- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 1. Tc7 — d7 (A.) | 1. Tg5 — h5   |
| 2. Ka5 — b6      | 2. Th5 — h6 + |
| 3. Kb6 — c5      | 3. Th6 — h5 + |
| 4. Kc5 — c6      | 4. Th5 — h6 + |
| 5. Td7 — d6      | 5. Th6 — h8.  |

Schwarz muß Matt (durch Td6 — d8 + usw.) in drei Zügen verhindern.

- |                             |                  |
|-----------------------------|------------------|
| 6. b5 — b6                  | 6. Th8 — g8. Auf |
| Kb8 — a8 gewinnt b6 — b7 +. |                  |
| 7. a6 — a7 +                | 7. Kb7 — a8      |
| 8. Kc6 — b5 und gewinnt.    |                  |

## A.

1. a6 — a7+. Dieser Zug, der in der Partie wirklich geschah, ist unrichtig, indem er Schwarz Gelegenheit gibt, das Spiel unentschieden zu machen.

1. Kb8 — a8

2. Ka5 — a4 (— b4, — b6)

3. Tg5 n. b5. Das

Spiel bleibt unentschieden, weil Schwarz patt ist, wenn der Turm genommen wird. Wenn Weiß im zweiten Zuge den Turm auf ein Feld der siebenten Reihe stellt, folgt ebenfalls Tg5 n. b5+. Auf 2. Ka5 — a6 macht Tg5 — g6 + remis.

## Der Turm gegen Bauern.

Häufig gelingt es einem Bauern, der von seinem Könige gedeckt ist, gegen den Turm das Spiel unentschieden zu machen, wenn der feindliche König entfernt steht, so z. B. in folgender Stellung, wenn Weiß am Zuge ist.



1. Kh8 — g7

2. Kg7 — f6

3. Kf6 — e5

1. b4 — b3

2. b3 — b2

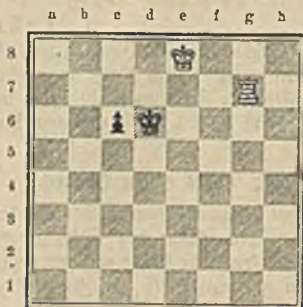
3. Ka4 — b3



4. Kc5—d4  
5. Tg1—g2

4. Kb3—a2  
5. Ka2—a1. Remis.

In der folgenden lehrreichen Stellung Cozios verliert Schwarz, wenn Weiß anzieht.



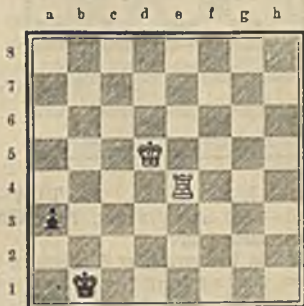
- |                          |                |
|--------------------------|----------------|
| 1. Tg7—g6+               | 1. Kd6—d5      |
| 2. Ke8—d7                | 2. c6—c5       |
| 3. Tg6—d6+               | 3. Kd5—c4 (A.) |
| 4. Kd7—c6                | 4. Kc4—b5      |
| 5. Kc6—d6. Entscheidend. | 5. c5—c4       |
| 6. Td6—b6+               | 6. Kb4—c3      |
| 7. Tb6—c6 und gewinnt.   |                |

A.

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 4. Kd7—c6 | 3. Kd5—e4 |
| 5. Kc6—b5 | 4. c5—c4  |
| 6. Kb5—b4 | 5. c4—c3  |
|           | 6. c3—c2  |

7. Td6 — c6                      7. Ke4 — d3  
 8. Kb4 — b3 und gewinnt.

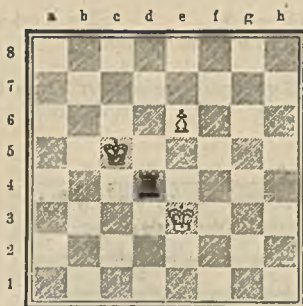
Gegen den Turmbauer gewinnt der Turm in folgender Stellung Stammaß.



Beiß.

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| 1. Kd5 — c4              | 1. a3 — a2   |
| 2. Kc4 — b3              | 2. a2 — a1 (wird Springer) +. Schwarz darf den Bauer nicht in eine Dame verwandeln, weil Matt durch Te4 — e1 erfolgen würde. |
| 3. Kb3 — c3              | 3. Sa1 — c2. Auf Kb1 — a2 gewinnt Te4 — b4.  |
| 4. Te4 — e2              | 4. Sc2 — a3. Auf Sc2 — a1 gewinnt Tc2 — h2.  |
| 5. Kc3 — b3 und gewinnt. |  |

In folgender Stellung gewinnt ein Bauer gegen den Turm.



♙ Weiß.

1. e6—e7

1. Td4—d1

2. Ke3—e2 und gewinnt, denn Schwarz kann e7—e8D nicht mehr hindern.

Turm und König in vereinigter Wirksamkeit den Bauern gegenüber machen meistens gegen drei gebundene Bauern das Spiel unentschieden, verlieren jedoch gegen vier. Wenn zwei gebundene Bauern ihre sechsten Felder erreicht haben, gewinnen sie gegen den Turm, falls der feindliche König nicht neben ihnen steht, z. B. in folgender Stellung, wenn Weiß anzieht. Schwarz am Zuge macht aber remis.



♙ Weiß.

- |  |  |
|--|--|
| 1. . . .                                     | 1. T c 4 — c 8                         |
| 2. h 6 — h 7 am besten. Gewinnt K d 5 — e 6. | Wenn K b 5 zieht, gewinnt K d 5 — e 6. |

2. T c 8 — b 8 +.

Der rettende Zug.

3. K b 5 — a 6. Auf K b 5 — a 5 oder — a 4 stellt sich der schwarze König auf e 5 oder e 4 ihm gegenüber und behauptet, da der Turm Matt droht, gegen den König, der zu ziehen gezwungen ist, die Opposition, so daß das Spiel unentschieden bleibt.

3. K d 5 — c 6

4. K a 6 — a 5. Der König muß zurückgehen weil auf K a 6 — a 7, T b 8 — h 8 gewinnen würde; auf 5. K a 7 — a 6 setzt T h 8 — a 8 matt; auf 6. g 6 — g 7 erobert der Turm beide Bauern.

4. K e 6 — c 5 hält

Remis.

In folgender Stellung Salvios gewinnt Weiß.

Weiß. König b 5; Bauern a 7, b 6, c 5.

Schwarz. König b 7, Turm e 8.

1. c 5 — c 6 +

1. T e 8 n. c 6 (A.)

2. a 7 — a 8 D +

2. K b 7 n. a 8

3. K b 5 n. c 6

3. K a 8 — b 8

4. b 6 — b 7 und gewinnt.

A.

1. . . .

1. K b 7 — a 8

2. b 6 — b 7 +

2. K a 8 n. a 7

3. b 7 n. c 8 wird Springer oder Läufer und gewinnt. In Dame oder Turm darf er nicht verwandelt werden, weil Schwarz sonst patt wäre.

In folgender Stellung kann Weiß das Spiel nur unentschieden machen.

## Gorwitz und Alting.



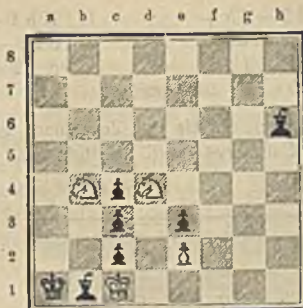
Weiß.

1. Tf7—c7+
2. Tc7—d7+
3. Td7—e7+
4. Te7—e1.

1. Kc3—d4
2. Kd4—e4
3. Ke4—f5

## Läufer gegen Springer.

Diese beiden Figuren sind im Endspiel von gleichem Werte. Jede hat ihre Vorzüge und Schwächen der andern gegenüber. So kann der Läufer allein den Springer auf Randfeldern gefangen halten. Dies geschieht z. B., wenn der Springer auf e8 und der feindliche Läufer auf e5 steht. Jedoch auch der Springer kann die Wirksamkeit des Läufers sehr beschränken, wie folgende Aufgabe von Loyd darlegt, in der Weiß in drei Zügen matt setzt.



Weiß.

- |                        |                  |
|------------------------|------------------|
| 1. Sd4—e6              | 1. Lh6 beliebig. |
| 2. Se6n.L              | 2. Lb1—a2        |
| 3. Sb4n.c2 setzt matt. |                  |

Zwei Läufer sind im Endspiel stärker als zwei Springer.  
In folgender Stellung von Brown, die den Gegensatz zur  
vorigen bildet, gewinnen die Läufer.



Weiß.



- |                        |           |
|------------------------|-----------|
| 1. Ld7—f5+             | 1. Kb1—b2 |
| 2. Kd2—e2              | 2. Sf2—h1 |
| 3. Ke2—f3              | 3. Kb2—c3 |
| 4. Lf5—h7 und gewinnt. |           |

In der folgenden Studie von Loyd macht Läufer gegen Springer und Bauer das Spiel unentschieden.



Weiß.

- |  |                |
|--|----------------|
| 1. La4—d7                                  | 1. h3—h2 (A.)  |
| 2. Ld7—c6+                                 | 2. Kg2—g1. Auf |
| Sh4—f3+ macht Ke1—e2 remis.                |                |
| 3. Lc6—h1                                  | 3. Kg1 n. h1   |
| 4. Ke1—f2. Das Spiel bleibt unentschieden. |                |

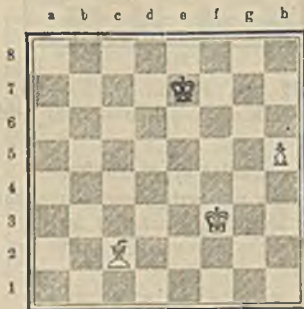
A.

- |              |            |
|--------------|------------|
| 2. Ke1—e2    | 1. Sh4—f3+ |
| 3. Ke2—e3    | 2. Sf3—d4+ |
| 4. Ke3 n. d4 | 3. h3—h2   |
| 5. Ld7—c6+.  | 4. h2—h1 D |

## Läufer und Bauer gegen König.

Es ist bereits gezeigt worden, daß der König allein gegen Läufer und Turmbauer remis macht, wenn er sich hinter dem Bauer befindet und das Feld erreichen kann, auf welchem der Bauer verwandelt wird, dieses Feld aber nicht von der Farbe ist, welche der feindliche Läufer beherrscht.

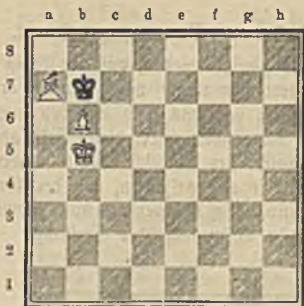
Notwendig ist jedoch vor allem, daß der König das Edfeld erreichen kann. Der Gegner gewinnt, wenn er dies zu verhindern mag, z. B. in folgender Stellung.



Weiß.

- |  |             |
|--|-------------|
| 1. h5 — h6   | 1. Ke7 — f7 |
| 2. Lc2 — h7. Entscheidend. Nunmehr kann der König das Feld h8 nicht erreichen. | 2. Kf7 — f6 |
| 3. Kf3 — f4  | 3. Kf6 — e6 |
| 4. Kf4 — g5  | 4. Ke6 — f7 |
| 5. Kg5 — f5 und gewinnt.   |             |

Es gibt auch einen Fall, in welchem Läufer und Springerbauer gegen den König nicht gewinnen können. Dies ist folgender.



Weiß.

Spielt Weiß zum Beispiel Kb5 — a5, dann folgt Kb7 — a8 und Ka5 — a6 kann nicht geschehen, weil Schwarz patt wird.

### Läufer gegen Läufer.

Sind die Läufer von verschiedener Farbe, dann kann oft selbst durch den Mehrbesitz eines oder mehrerer Bauern der Sieg nicht erzwungen werden. So macht hier z. B. Weiß das Spiel remis.

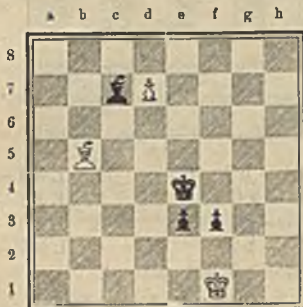


Weiß.

Der Läufer b2 zieht auf der Diagonale bis h8 hin und ber. Rückt der Bauer c6 bis auf c3, von seinem Könige gedeckt, vor, dann schlägt ihn der Läufer und Weiß ist patt, wenn er wieder geschlagen wird.

Im allgemeinen tut man gut, die Bauern auf Felder von der Farbe des feindlichen Läufers zu stellen, jedoch so, daß der Gegner nicht seinen Läufer für sie opfern kann. In folgender Stellung gewinnt Schwarz am Zuge.

Amateurs 1780.



Weiß.

- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| 1. . . . .       | 1. Ke4 — d4     |
| 2. Lb5 — a6 (a.) | 2. Kd4 — c3     |
| 3. La6 — b7      | 3. e3 — e2 +    |
| 4. Kf1 — f2      | 4. Kc3 — d2 und |

gewinnt.

a.

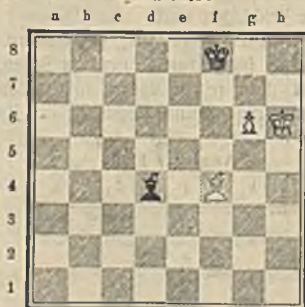
- |             |                 |
|-------------|-----------------|
| 2. Lb5 — c6 | 2. e3 — e2 +    |
| 3. Kf1 — f2 | 3. Kd4 — d3 und |

gewinnt.

Anderes verhält es sich, wenn die Läufer von gleicher

Farbe sind. Alsdann entscheidet meistens schon der Mehrbesitz eines Bauern. So in der folgenden Stellung.

## Amateurs.



Weiß.

- |                          |             |
|--------------------------|-------------|
| 1. Kh6 — h7              | 1. Ld4 — c3 |
| 2. Lf4 — h6 +            | 2. Kf8 — e8 |
| 3. Lh6 — g7              | 3. Lc3 — b4 |
| 4. Lg7 — b2              | 4. Lb4 — f8 |
| 5. Lb2 — a3 und gewinnt. |             |



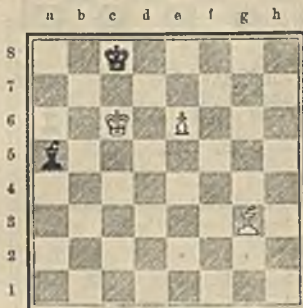
Weiß.

Hier gewinnt Weiß am Zuge.

1. L d 2 — a 5                      1. b 6 n. a 5. Auf  
K e 7 — d 7 gewinnt L a 5 n. b 6.

2. b 5 — b 6 und gewinnt.

Sehr merkwürdig ist folgende von Centurini ursprünglich angegebene Stellung, in der Weiß das Spiel gewinnt.



Weiß.

1. e 6 — e 7                      1. L a 5 — d 8. Um  
besten.

2. e 7 — e 8 wird Läufer (oder Springer, siehe A.).  
Wenn der Bauer in eine Dame oder einem Turm verwan-  
delt wird, ist Schwarz patt.

3. L e 8 — d 7 +                      2. L d 8 — a 5  
4. L g 3 — h 4 setzt matt.                      3. K e 8 — d 8

A.

2. e 7 — e 8 S                      2. L d 8 — e 7. Um  
besten.

3. L g 3 — c 7                      3. L e 7 — f 8  
4. S e 8 — f 6                      4. L f 8 — b 4  
5. S f 6 — b 5 gewinnt.



In dieser ebenfalls von Centurini angegebenen Stellung gewinnt Weiß am Zuge.



Weiß.

1. La6—e8

2. Lc8—g4

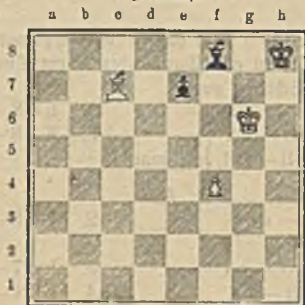
3. Lg4—f3 und gewinnt.

1. Lh3—f1

2. Lf1—a6

In den beiden nachstehenden Stellungen gewinnt Weiß.

Schwarz.



Weiß.

1. Lc7—e5+                      1. Kh8—g8  
 2. f4—f5                            2. e7—e6  
 3. f5—f6. Mit f5 n. e6 würde das Spiel remis  
 werden.                              3. Lf8 beliebig  
 4. f6—f7+ und gewinnt.

Schwarz.



Weiß.

1. Lc4—g8+                      1. Kh7—h8.  
 Wenn Kh7 n. g8, bat Weiß mit Kg5 n. g6 die Oppo-  
 sition und gewinnt.

2. Lg8—e6. Falsch wäre Kg5—h6 wegen  
 Lg6—f7, worauf nach Lg8 n. f7 Schwarz patt ist.

2. Lg6—d3 (A.)  
 3. Kg5—f4                      3. Ld3—b5  
 4. Kf4—e5                      4. Lb5—e8  
 5. Ke5—d6                      5. Kh8—h7  
 6. Kd6—e7                      6. Kh7—g6 (a.)  
 7. Le6—d7                      7. Le8—f7  
 8. Ld7—f5+ und gewinnt.

a.

6. Le8—h5  
 7. Le6—g4                      7. Lh5—g6  
 8. Lg4—f5 und gewinnt.

## A.

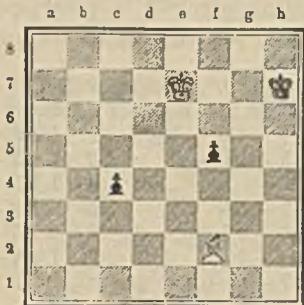
- |     |                        |     |               |
|-----|------------------------|-----|---------------|
| 3.  | Kg5 — f5               | 2.  | Lg6 — e8      |
| 4.  | Le6 — d5               | 3.  | Kh8 — h7      |
| 5.  | Kf5 — e6               | 4.  | Kh7 — h6 (a.) |
| 6.  | Ke6 — e7               | 5.  | Kh6 — g6      |
| 7.  | Ld5 — e6               | 6.  | Kg6 — g5      |
| 8.  | Le6 — f7               | 7.  | Le8 — h5      |
| 9.  | Lf7 — e8               | 8.  | Lh5 — d1      |
| 10. | Le8 — d7               | 9.  | Ld1 — b3      |
| 11. | Ld7 — e6 und getrinnt. | 10. | Lb3 — g8      |

## a.

- |    |                       |    |            |
|----|-----------------------|----|------------|
| 5. | Kf5 — e5              | 4. | Le8 — d7 + |
| 6. | f6 — f7               | 5. | Kh7 — g6   |
| 7. | Ke5 — d6 und gewinnt. | 6. | Kg6 — g7   |

## Läufer gegen Bauern.

Der Läufer macht meistens gegen einen und gegen zwei Bauern remis, verliert jedoch gegen drei Bauern. Doch kommt es dabei ganz auf die Besonderheit der Stellung an.



Weiß.

In dieser Stellung macht Weiß am Zuge das Spiel unentschieden.

1. Lf2—e3

1. Kh7—g7

2. Ke7—c6

2. Kg7—g6

3. Ke6—e5 und Schwarz kann nicht mehr gewinnen. Weiß konnte auch 1. Ke7—f6 spielen.

Schwarz am Zuge würde durch 1. f5—f4 gewinnen. Ebenso macht Weiß am Zuge in folgender Stellung remis.



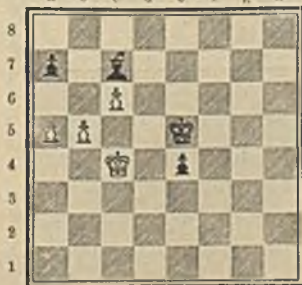
Weiß.

1. Lh3—d7+

1. Ka4—a3

2. Ld7—c6.

a b c d e f g h



Weiß.

In dieser Stellung gewinnt Weiß am Zuge.

1. b5—b6

1. a7n.b6

2. a5— a6

2. Lc7— b8

3. a6— a7 oder c6— c7 und gewinnt.

**Springer und Bauer gegen den König.**

Springer und Bauer gewinnen fast immer. Eine der wenigen Ausnahmestellungen ist die folgende:



Weiß.

Das Spiel ist remis, weil der schwarze König auf den Feldern g7 und h8 hin- und herzieht und patt wird, wenn der feindliche König ihm das Feld g7 abschneidet.

In der folgenden Stellung gewinnt Weiß, auch wenn Schwarz am Zuge ist.



Weiß.

Wenn Schwarz Kf6 — e5 spielt, nähert sich der feindliche König, da Ke5 n. d4 nicht geschehen darf wegen f5 — f6. — Schwarz würde jedoch durch Kf6 — e5 das Spiel remis halten, wenn der Springer auf d6 stände.

### Springer gegen Bauer.

Der Springer macht gegen einen Bauer, der das sechste Feld noch nicht überschritten hat, das Spiel remis.



Beisp.

- |   |             |
|---|-------------|
| 1. Sa2 — c1 +   | 1. Kb3 — b2 |
| 2. Sc1 — d3 +   | 2. Kb2 — c2 |
| 3. Sd3 — b4 +   | 3. Kc2 — b3 |
| 4. Sb4 — d3 und das Spiel bleibt unentschieden,<br>da auf a3 — a2, 5. Sd3 — c1 + folgt. |             |

Es gibt jedoch einige Ausnahmen von dieser Regel, wie folgendes Beispiel Bledows erweist.





Weiß.

1. Kh4—g5

2. h3—h4

3. Kg5—g6

Kf3—g4.

4. h4—h5 und gewinnt.

1. Sd1—f2

2. Sf2—e4+

3. Se4n. d6 oder

### Springer gegen Springer und Bauer.

Meistens wird der Springer remis machen, wenn nicht eine ähnliche Stellung wie die folgende herbeigeführt werden kann.



Weiß.

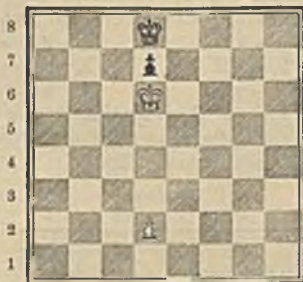
1. Sg5 — e4+                      1. Sf6 n. c4  
 2. g7 — g8 D und gewinnt.

### Bauern gegen Bauern.

In diesen Endspielen ist die Opposition von großer Bedeutung. Bauer gegen Bauer macht das Spiel meistens remis, wenn die Bauern sich gegenüberstehen, oder wenn einer dicht nach dem andern Dame wird. In letzterem Falle bilden jedoch selbstverständlich diejenigen Stellungen eine Ausnahme, in denen der in eine Dame verwandelte Bauer sofort schachbietend die feindliche Dame erobert.

#### Vorwiz.

a b c d e f g h



#### Weiß.

Weiß zieht. Das Spiel bleibt unentschieden.

- |              |                 |
|--------------|-----------------|
| 1. e2 — e4   | 1. Kd8 — c8     |
| 2. Kd6 — e7  | 2. d7 — d5. Am  |
| 3. Ke7 — e6  | 3. Kc8 — d8     |
| 4. Ke6 n. d5 | 4. Kd8 — d7 und |

Schwarz behauptet die Opposition.

Zwei Bauern gegen einen Bauer gewinnen meistens.



Weiß.

In dieser Stellung gewinnt Weiß am Zuge.

- |             |            |
|-------------|------------|
| 1. a2 — a4  | 1. h7 — h5 |
| 2. Kc2 — d2 | 2. h5 — h4 |
| 3. Kd2 — e2 | 3. h4 — h3 |

4. Ke2 — f2. Der König erobert nun den h-Bauer und kehrt dann zum c-Bauer zurück, den der feindliche König wegen a4 — a5 nicht schlagen darf.

Schwarz.



Weiß.

In dieser Stellung entscheidet die Opposition. Weiß am Zuge gewinnt. Schwarz am Zuge macht das Spiel unentschieden.

- |                           |             |
|---------------------------|-------------|
| 1. Kf3 — e3               | 1. Ke5 — d5 |
| 2. Ke3 — d3               | 2. Kd5 — c5 |
| 3. Kd3 — c4               | 3. Kc5 — c6 |
| 4. Ke4 — d4               | 4. Kc6 — b6 |
| 5. Kd4 — c4               | 5. Kb6 — a5 |
| 6. Kc4 — c5               | 6. Ka5 — a6 |
| 7. Kc5 n. b4 und gewinnt. |             |

Schwarz anziehend spielt wie folgt:

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 1. . . . .   | 1. Ke5 — d5   |
| 2. Kf3 — f4  | 2. Kd5 — d4   |
| 3. Kf4 — g4  | 3. Kd4 — e4   |
| 4. Kg4 — h3  | 4. Ke4 — d5   |
| 5. Kh3 — g2  | 5. Kd5 — e4   |
| 6. Kg2 — f1  | 6. Ke4 — d5   |
| 7. Kf1 — e1  | 7. Kd5 — e5   |
| 8. Ke1 — d2  | 8. Ke5 — d4   |
| 9. Kd2 — c2  | 9. Kd4 — e4   |
| 10. Kc2 — b1 | 10. Ke4 — d5  |
| 11. Kb1 — c1 | 11. Kd5 — e5. |

Das Spiel bleibt unentschieden, da Schwarz stets die Opposition behauptet. Geht der a-Bauer vor, dann holt ihn der feindliche König ein und macht remis durch Opposition, wenn der b-Bauer verloren geht.

Walker.



Weiß.

In dieser Stellung bleibt das Spiel unentschieden, wer auch anzieht.

1. f4 — f5 +

2. Ke4 — d5

3. Kd5 — c5

1. Ke6 — e7

2. Ke7 — d7

3. Kd7 — c7

remis, oder wenn Schwarz anzieht:

1. . . .

2. g4 n. f5 +

3. Ke4 — f3

1. f6 — f5 +

2. Ke6 — f6

3. Kf6 n. f5 remis.

Häufig ist der Sieg nur dadurch zu erzwingen, daß man rechtzeitig einen Bauern aufgibt, um sich hierdurch die Opposition zu verschaffen, wie z. B. in folgendem Falle.

## Allgaler.



Weiß.

1. Ke5 — f6  
besten.

2. d6 — d7

3. Kf6 — f7

4. Kf7 — e6

5. Ke6 — e7

6. Ke7 — d6

7. Kd6 — d7

8. Kd7 n. c6 und gewinnt.

1. Kd7 — d8. Un

2. Kd8 n. d7

3. Kd7 — d8

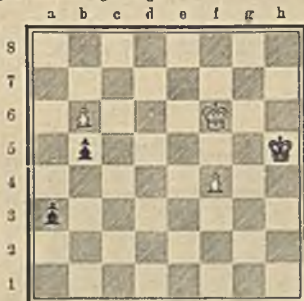
4. Kd8 — c7

5. Kc7 — c8

6. Kc8 — b7

7. Kb7 — b8

Oft entscheidet auch Damenabtausch, wenn gegenseitig ein Bauer zur Dame gelangt.



Weiß.

- |                             |                |
|-----------------------------|----------------|
| 1. b6 — b7                  | 1. a3 — a2     |
| 2. b7 — b8 D                | 2. a2 — a1 D + |
| 3. Db8 — e5 +               | 3. Da1 n. e5 + |
| 4. f4 n. e5                 | 4. b5 — b4     |
| 5. e5 — e6                  | 5. b4 — b3     |
| 6. e6 — e7                  | 6. b3 — b2     |
| 7. e7 — e8 D + und gewinnt. |                |

Schwarz.



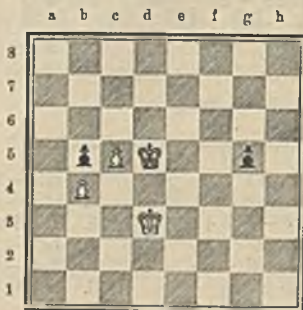
Weiß.



Hier gewinnt Weiß am Zuge durch Kf8—f7, und wenn Schwarz anzieht, auf folgende Art.

- |               |            |     |
|---------------|------------|-----|
| 1. . . .      | 1. h7—h6.  | Auf |
| h7—h5 gewinnt | 2. Kf8—f7  | und |
|               | 3. Kf7—f6. |     |
| 2. h4—h5      | 2. Kh8—h7  |     |
| 3. Kf8—f7.    |            |     |

**Fig. 100.**



**Weiß.**

Hier macht Weiß das Spiel remis mit oder ohne Zug.

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 1. Kd3—e3 | 1. Kd5—e5 |
| 2. Ke3—f3 | 2. Ke5—f5 |
| 3. Kf3—g3 | 3. Kf5—e5 |
| 4. Kg3—g4 | 4. Ke5—f6 |
| 5. Kg4—g3 | 5. Kf6—e5 |
| 6. Kg3—f3 | 6. Ke5—f5 |

oder

- |           |            |
|-----------|------------|
| 1. . . .  | 1. Kd5—e5  |
| 2. Kd3—e3 | 2. Ke5—d5. |

Ginge der König nach f5, dann würde Ke3—d4 gewinnen.

3. Ke3—f3

3. Kd5—e5

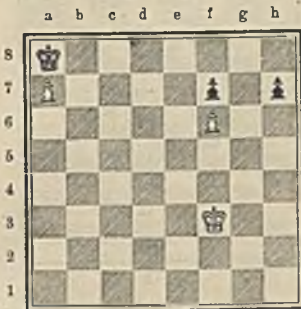
4. Kf3—g3

4. Ke5—e6

5. Kg3—g4

5. Ke6—f6.

## Aurmitz.



## Beisp.

In dieser Stellung gewinnt der Anziehende.

1. Kf3—g4

1. Ka8n.a7

2. Kg4—h5

2. Ka7—b7

3. Kh5—h6

3. Kb7—c6

4. Kh6n.h7

4. Kc6—d5

5. Kh7—g8. Auf Kh7—g7 würde Schwarz

gewinnen.

5. Kd5—e6

6. Kg8—g7 und gewinnt.

## Oder

1. . . .

1. Ka8n.a7

2. Kf3—g4

2. Ka7—b7

3. Kg4—h5

3. Kb7—c6

- |            |           |
|------------|-----------|
| 4. Kh5—h6  | 4. Kc6—d6 |
| 5. Kh6n.h7 | 5. Kd6—e5 |
| 5. Kh7—g7  | 6. Ke5—e6 |

Schwarz.



Weiß.

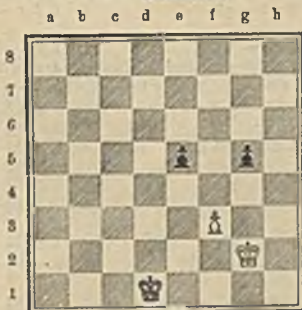
Weiß zieht und gewinnt.

- |                        |                |
|------------------------|----------------|
| 1. e2—e4               | 1. f5n.e4 (A.) |
| 2. f4—f5               | 2. Kc4—d3      |
| 3. f5—f6               | 3. e4—e3       |
| 4. Kc1—d1 und gewinnt. |                |

A.

- |                    |            |
|--------------------|------------|
| 1. . . .           | 1. Kc4n.d4 |
| 2. e4n.f5          | 2. Kd4—d5  |
| 3. Kc1—d2 gewinnt. |            |

## Dr. Neustadt.



Weiß.

Weiß zieht<sup>o</sup> und macht das Spiel unentschieden.

Die vorstehende Studie zeigt so recht, wie schwierig bei scheinbarer Einfachheit meist die reinen Bauernendspiele sind. So einfach die Stellung aussieht, enthält sie doch so viele Lücken, daß auch ein geübter Schachfreund leicht aufs Glatteis geraten kann.

Der einzige Zug, durch den Weiß Remis erreichen kann, ist:

1. Kg2 — h1.

Falsch ist:

- 1) 1. Kg2 — g3  
2. Kg3 — g2  
3. Kg2 — g3  
4. Kg3 — h3  
5. Kh3 — g1

1. Kd1 — e1  
2. Ke1 — e2  
3. Ke2 — f1  
4. Kf1 — f2  
5. Kf2 — g2 und

Schwarz gewinnt.

- 2) 1. Kg2 — f1  
2. Kf1 — f2  
3. Kf2 — g3  
4. Kg3 — g2

1. Kd1 — d2  
2. Kd2 — d3  
3. Kd3 — e3  
4. Ke3 — e2

5. Kg2—g3

6. Kg3—g4

5. Kg2—f1

6. Kf1—f2 und

Schwarz gewinnt.

3) 1. Kg2—h2

1. Kd1—d2!

2. Kh2—g2. Auf 2. Kh2—g1 ober 2. Kh2—h1

folgt 2. . . ., Kd2—e3 3. Kg1—g2, Ke3—e2 usw.; auf

2. Kh2—g3 folgt 2. . . ., Kd2—e3 3. Kg3—g2, Ke3—e2 usw.

2. . . .

2. Kd2—e2

3. Kg2—g3

3. Ke2—f1 und

Schwarz gewinnt.

4) 1. Kg2—h3

1. Kd1—e1

2. Kh3—g2

2. Ke1—e2 und

Schwarz gewinnt.

5) 1. Kg2—g1

1. Kd1—e1

2. Kg1—g2

2. Ke1—e2 und

Schwarz gewinnt.

Antwortet Schwarz auf

1. Kg2—h1

1. Kd1—e2, so

kann Weiß immer die Opposition behaupten, aber das Spiel bietet noch manche Feinesse, z. B.:

2. Kh1—g2

2. Ke2—d3

3. Kg2—h3! Der einzig richtige Zug.

3. Kd3—e3

4. Kh3—g3 usw.

Schwarz könnte auch den Versuch

1. . . .

1. Kd1—c1

machen. Auch hierauf hat Weiß nur eine Antwort, nämlich

2. Kh1—g1

2. g5—g4.

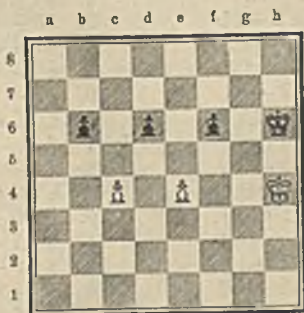
Auf 2. . . ., Kc1—c2 geschieht Kg1—g2 usw.

3. Kg1—g2! Derselbe Zug wäre auch geschehen, wenn Schwarz sofort auf 1. Kg2—h1 mit g5—g4 geantwortet hätte. Den Bauern darf Weiß auch jetzt nicht nehmen, wegen 3. . . ., e5—e4 4. Kg1—f2, Kc1—d2 und Schwarz gewinnt. Zum Verlust würde auch 3. Kg1—f2 führen wegen 4. Kc1—d2.

3. Kc1—d2

4. f3 n. g4 und das Spiel bleibt remis, da die Bauern gleichzeitig zur Dame gelangen.

In folgender Stellung von Weiß macht Weiß immer remis.



Weiß.

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1. Kh4 — g4 | 1. Kh6 — g6 |
| 2. Kg4 — f4 | 2. Kg6 — f7 |
| 3. Kf4 — f5 | 3. Kf7 — e7 |
| 4. Kf5 — g4 | 4. Ke7 — e6 |
| 5. Kg4 — f4 | 5. Ke6 — e7 |



Weiß.



Hier gewinnt Weiß auf folgende Art:

- |  |               |
|--|---------------|
| 1. f2—f3                                 | 1. e4 n. f3   |
| 2. Kg1—f1                                | 2. f3—f2      |
| 3. e3—e4                                 | 3. d5 n. e4   |
| 4. Kf1 n. f2                             | 4. e4—e3+     |
| 5. Kf2—e1                                | 5. e3—e2      |
| 6. d4—d5                                 | 6. c6 n. d5   |
| 7. Ke1 n. e2                             | 7. d5—d4      |
| 8. Ke2—d2                                | 8. d4—d3      |
| 9. c5—c6                                 | 9. b7 n. c6   |
| 10. Kd2 n. d3                            | 10. Ka8—b7    |
| 11. Kd3—c4                               | 11. Kb7—a8    |
| 12. Kc4—c5                               | 12. Ka8—b7    |
| 13. Kc5—d6                               | 13. c6—c5     |
| 14. a7—a8 D+                             | 14. Kb7 n. a8 |
| 15. Kd6—c7 und setzt in drei Zügen matt. |               |

Bemerkenswert ist folgende Stellung, die im praktischen Spiele vorkommen könnte.



Weiß.

Hier gewinnt Weiß am Zuge.

- |                         |              |     |
|-------------------------|--------------|-----|
| 1. b5—b6                | 1. c7 n. b6. | Auf |
| a7 n. b6 gewinnt c5—c6. |              |     |

2. a5 — a6

2. b7 n. a6

3. c5 — c6 und gewinnt.

Den Schluß möge folgende Loydsche Studie bilden, welche eine merkwürdige Variante des Endspiels: „König und Dame gegen König und Bauer“ vorführt.



Weiß.

Weiß zieht und setzt in fünf Zügen matt.

1. Da3 — f8 +

1. Kf1 — o1

2. Df8 — d6

2. Beliebig.

3. Dd6 — f4 +

3. K — o1

4. Df4 — d4

4. Ko1 — f1

5. Dd4 — g1. Matt.

Andere lehrreiche Endspiele findet man unter den Studien der „Sammlungen leichterer Schachaufgaben“, die in der „Universal-Bibliothek“ erschienen sind.

E n d e.

## Register

### für Namen und bemerkenswerte Einzelheiten.

- Alapin, S., geb. 1866 in St. Petersburg, betheiligte sich an den Turnieren in Frankfurt a. M. 1887, in Breslau 1889, in Manchester 1890, in Dresden 1892, in Berlin 1897, in Wien 1898. Er ist ein hervorragender Theoretiker. S. 90. 139. 337. 352.
- Agaler, älterer österreichischer Meister und Theoretiker. Erfinder des nach ihm benannten Gambits. S. 273. 520.
- Amateur, französische Schachautoren des 19. Jahrhunderts. Schule Pflüchers. S. 507. 508.
- Anderßen, Adolph, geb. 1818 zu Breslau, gest. daselbst 1879. Er gewann 1851 zu London, im ersten aller Schachturniere, den ersten Preis; seitdem bis zu seinem Tode unbestrittener Vorkämpfer Deutschlands. Er war ferner erster Preisträger in London 1862 und in Baden-Baden 1870. Weniger glücklich war er in Einzelweitspielen: er wurde 1858 von P. Morphy, 1866 von W. Steinitz geschlagen. S. 73. 92. 96. 98. 174. 186. 189. 287. 290. 302. 305. 313. 327. 341. 372.
- Arnold. S. 114.
- Automat (Schachspielender), Neophilist. S. 178.
- v. Bardeleben, Curt, geb. 1861 in Berlin, deutscher Meister und Schachschriftsteller. S. 64. 240.
- Behring, Carl, baltischer Meister. Lebt in Alga. S. 58.
- Berger, Johann, geb. 1846 in Graz, österreichischer Meister, bedeutender Theoretiker und zugleich Problemkomponist; Teilnehmer in mehreren internationalen Turnieren. S. 225.
- Bier, M., deutscher Meister, lebt in Hamburg. S. 100.
- Bilguer, R. v. S. 104.
- Bird, G. C., geb. in London 1830, gest. 1908. Preisträger in vielen Turnieren. S. 73. 113. 116. 196. 219. 330.
- Blackburne, J. S., geb. 1843 in Manchester, Vorkämpfer Englands. Er gewann unter anderen im Wiener Turnier 1873 den zweiten Preis, in Berlin 1881 den ersten, in Nürnberg 1883 den zweiten, in Hereford 1885 den ersten. Hervorragender Blindlingspieler. S. 178. 420.
- Blebow. S. 516.
- Boden, S., genialer englischer Meister, geb. 1826 zu Hull, gest. 1882 zu London. S. 113. 219. 221. 224.
- Borén. S. 325.
- Bourbonnais, de la, geb. 1797, gest. 1840 zu London. Eines der größten Schachgenies aller Zeiten. S. 228. 370.
- Brown, englischer Problemlöser. S. 503.
- Burn, A., geb. 1848 zu Hull, englischer Meister ersten Ranges, gewann im Londoner Turnier 1886 den zweiten Preis, in Rottlingham 1886 den ersten, in Amsterdam 1889 den ersten, in Köln 1898 den ersten Preis. S. 330. 359. 406. 408.
- Charousek, R., geb. 1878 in Klein-Lomek, gest. 1899. Genial veranlagter ungarischer Meister, welcher nach kaum dreijährigem Wirken der Schachwelt durch den Tod entzissen wurde. Er gewann in Budapest 1896 den zweiten, in Berlin 1897 den ersten Preis und teilte in Köln 1898 den zweiten bis vierten. S. 237. 332. 337. 342.

- Schottländer, jüngerer russischer Meister. Beteiligt sich mit Erfolg an mehreren internationalen Turnieren. S. 425.
- Centurini, italienischer Autor. S. 509, 510.
- Cochrane, J., älterer englischer Meister und Theoretiker. S. 181, 816.
- Cozio, älterer italienischer Autor. S. 498.
- Cunningham, A., älterer schottischer Autor. S. 269.
- Delmar, G., amerikanischer Meister, gest. 1909. S. 217, 255.
- Dufresne, Jean, geb. 1829 in Berlin, gest. 1892 daselbst, studierte 1847—51 Jura et cam. in Berlin, betätigte sich später als Journalist und Redakteur. S. 89, 96.
- Englisch, W., geb. 1851, gest. 1897, lebte in Wien. Er war Preissträger in mehreren internationalen Turnieren. S. 353.
- Evans, englischer Schiffskapitän, Erfinder des nach ihm benannten Gambits. S. 79.
- Falkbeer, Ernst, österreichischer Meister. S. 356.
- Fleischmann, L., hervorragender ungarischer Meister. Erfolgreicher Teilnehmer an internationalen Turnieren. S. 362.
- Fritsch, A., deutscher Meister. S. 198, 260.
- Froms Gambit. S. 428.
- Gedächtnispartie (ohne Ansicht des Schachbretts gespielt). S. 114.
- Gifford. S. 404.
- Gottschall, Rudolph v. S. 312.
- Greco, der Calabrese. S. 298, 370.
- Gunsberg, J., geb. 1854 in Budapest, lebt in London. Meister ersten Ranges. Erster Preis in Hamburg 1885, in Bradford 1888. Spielte 1890 einen Wettkampf mit Tschigorin, der unentschieden blieb. S. 148, 191, 207, 257, 415.
- Halprin, A., geb. 1888 in St. Petersburg. Wiener Meister. Teilnehmer am Wiener Turnier 1898 und am Münchener 1900. S. 156.
- Hampe, älterer Wiener Meister. S. 240.
- Hanstein, älterer Berliner Meister. Erfinder der nach ihm benannten Spielart im Springergambit. S. 295.
- Harmonist, M., geb. 1864, gest. 1907. Berliner Meister. Teilnehmer an mehreren internationalen Turnieren. S. 71.
- Harwitz, D., älterer bedeutender deutscher Meister, lebte lange Zeit in Paris und spielte daselbst 1858 einen Wettkampf mit Morphy. S. 189.
- Heydebrand und der Lasa, Tassilo v., geb. 1818 zu Berlin, gest. 1899. Einer der größten Theoretiker aller Zeiten. Herausgeber des „Allguerschen Handbuchs“. S. 4, 272.
- Horwitz, J. D., älterer deutscher Meister und Problemkomponist, lebte in London. S. 473, 510, 511, 517, 523, 524.
- Jänisch, v., älterer russischer Meister und vortrefflicher Theoretiker. S. 200, 272.
- Janowski, D., geb. 1868 in Walkowisk. Preissträger in den Turnieren zu Nürnberg 1896, Budapest 1896, Berlin 1897, Wien 1898, London 1899. Gewann den ersten Preis in Montecarlo 1901 und in Hannover 1902. Spielte einen Wettkampf mit Nieses, der unentschieden blieb, besiegte Winawer, Malbrodt und Schwaner im Match. S. 259, 359.
- Karstelt, R. Hervorragender Endspieltheoretiker und Problemkomponist. S. 492.
- Kieferitz, älterer genäuer Uständer Meister, hervorragender Theoretiker, lebte in Paris, Mit-

- Kämpfer im Londoner Turnier 1851. Erfinder der nach ihm benannten Spielweise im Königs-nambis. S. 205. 281. 327.
- Kling und Horwiz, deutsche Autoren einer klassischen Sammlung von Endspielen. S. 165. 471. 476. 483. 490. 502.
- Kollsch, J., geb. 1837, gest. 1889 in Wien. Glänzender Spieler. Erster Sieger in Paris 1867. S. 112. 310.
- Kunge, Max, Dr. phil. und jur., hervorragender Meister und Theoretiker. Geb. 1832 in Magdeburg, gest. 1899 in Leipzig. Verfasser zahlreicher Schachwerke. S. 4. 41. 91.
- Lasa, von der (siehe von Heydenbrand).
- Lasker, Eman., Dr. phil., Weltmeister, geb. 1868 in Berlinchen in der Neumark, siegte 1894 im Wettkampfe über den bis dahin unbesrittenen Weltmeister Steinitz. Gewann den ersten Preis in Newyork 1893, im Vorkampfturnier in St. Petersburg 1896, in Nürnberg 1896, in London 1899, in Paris 1900, in St. Petersburg 1909 teilte er den ersten und zweiten Preis mit Rubinstein. Er gewann 1908 einen Weltkampf gegen Dr. Tarrasch und spielte 1910 einen Match gegen Schlechter, der unentschieden blieb. S. 75. 158. 332. 377. 411.
- Leonhardt, Paul, geb. 1877 in Leipzig, hervorragender jüngerer Meister und Theoretiker. S. 336. 364.
- L'hermet. S. 212.
- Loll, älterer italienischer Autor. S. 460. 482. 527.
- Löwenthal, älterer ungarisch. Meister. Lebte lange in London. S. 6. 339.
- Loyb, Samuel. Einer der größten und ideenreichsten Problemkomponisten. Lebte in Newyork. S. 217. 255. 439. 502. 504. 529.
- Macdonnell sen. S. 223. 370.
- Macdonnell jun. S. 221.
- Madenzle, George Henry, geb. 1837 in Aberdeen, gest. 1891 in Newyork, erwarb als Mitkämpfer der Vereinigten Staaten im Sezessionskriege den Kapitänsrang. Er blieb in Amerika und zeichnete sich in vielen Meisterturnieren durch seine und elegante Spielweise aus. Erster Sieger in Frankfurt a. M. S. 176. 235.
- Marco, G., geb. 1863 in Czernowitz, Preissträger in mehreren internationalen Meisterturnieren. S. 407.
- Maroczy, Geza, geb. 1870 in Szegedin, ungarischer Großmeister. Erster Preissträger in mehreren Turnieren. S. 369.
- Morshau, geb. 1878 in Newyork, erstklassiger amerikanischer Meister. Teilte in Paris 1900 den dritten und vierten Preis mit Maroczy. Gewann in Cambridge Springs 1904 und in Nürnberg 1906 den ersten Preis. S. 393. 395. 406. 425.
- Mendheim, älterer Berliner Meister, Problemkomponist. S. 439.
- Mephisto. S. 179.
- Meyer, J. S. R., in London. Problemkomponist. S. 410.
- Mieses, J., geb. 1865 zu Leipzig. Preissträger in mehreren internationalen Turnieren; gewann in Wien 1907 den ersten Preis. Schachautor. S. 250. 259. 261. 378. 375. 383. 381. 411.
- Moeser, J., dänischer Meister. Bedeutender Analytiker. S. 65.
- Morphy, Paul, größter amerikanischer Meister des 19. Jahrhunderts, geb. in Newyork 1837, gest. in New-Orleans 1884, erster Sieger im amerikanischen Meisterturnier zu Newyork 1857. Sieger in Wettkämpfen gegen Löwenthal, Horwiz u. Anderssen. S. 92. 144. 196. 339.
- Reumann, G. H. S. 5. 143. 302.
- Reustadl, Dr. med., in Prag und in Karlsbad. S. 525.
- Riefen, B. S. 229.



- Ottand, Dr. med., holländischer Meister. S. 392.
- Opposition. S. 37. 44.
- Paulsen, Louis, Großmeister des deutschen Schachspiels, geb. 1833, gest. 1891 in Raffengrund, Lippe Detmold. S. 82. 139. 144. 174. 310. 365.
- Paulsen, Wilfried, Bruder des vorliegenden. S. 226.
- Perltz, Dr. J., hervorragender österreichischer Meister. S. 262.
- Petrow, Älterer russischer Meister, bedeutender Theoretiker. S. 200.
- Phillipor, François André Danican, geb. 1726 zu Dreuz bei Paris, gest. 1795 zu London, unbesricten der größte Spieler u. Theoretiker des 18. Jahrhunderts. S. 7. 193. 295. 463. 480. 481. 491. 622.
- Pillsburg, Harry Nelson, geb. 1872 in Sommerville in den Vereinigten Staaten, gest. 1906. Meister ersten Ranges und größter Blindlingspieler aller Zeiten. Er gewann in Hastings 1895 den ersten Preis, teilte in Nürnberg 1896 den dritten und vierten, gewann in Budapest 1896 den dritten, in Wien 1898 den zweiten, in Paris 1900 den zweiten und teilte in München 1900 den ersten und zweiten Preis. S. 102. 154. 156. 209. 342. 375. 407.
- Polerio. S. 298.
- Pongtani, Älterer italienischer Autor. S. 479.
- Rice, A. Prof. Erfinder des nach ihm benannten Gambits, lebt in Newyork. S. 283.
- Riemann, F., geb. 1857, hervorragender deutscher Meister, Teilnehmer an mehreren internationalen Meisterturnieren. S. 233. 297. 305.
- Rio, Ercole del, Älterer italienischer Autor. S. 481.
- Rosaneß, Schüler Anderssens. S. 290.
- Rosenthal, S., geb. 1837 in Polen, gest. 1903. S. 186. 401.
- Rothschild, Baron Albert v. S. 6.
- Rubinstein, A., geb. 1833, russischer Meister und einer der stärksten Spieler der Gegenwart. Erster Sieger in Karlsbad 1907; in Petersburg 1909 gewann er gemeinschaftlich mit Laßler den ersten Preis. S. 423.
- Salwe, hervorragender russischer Meister, Teilnehmer an mehreren internationalen Turnieren, er lebt in Lodz. S. 161. 263.
- Salvo, Älterer italienischer Meister. Erfinder des nach ihm benannten Gambits. S. 319. 493. 494. 501.
- Schallopp, C., geb. 1843 in Friesland. Teilnehmer an vielen internationalen Meisterturnieren. S. 311.
- Schiffers, C., geb. 1850 in St. Petersburg, gest. 1900, Teilnehmer an vielen internationalen Turnieren. S. 71. 102.
- Schlechter, Karl, geb. 1874 in Wien, einer der stärksten Spieler der Gegenwart, Preissträger in Nürnberg 1896, in Budapest 1896, in Wien 1898, in London 1899, in München 1900, in Ostende 1906, in Wien 1908, in Prag 1908, in Hamburg 1910. Nachte 1910 einen Wettkampf um die Weltmeisterschaft mit Dr. C. Laßler unentschieden. S. 161. 209. 377. 384. 403.
- Schmidt, Dr. S. 303.
- Schwarz, A., österreichischer Meister, lebt in Wien. S. 355.
- Shawalter, J., geb. 1860 zu Minerva in den Vereinigten Staaten. Teilnehmer an mehreren internationalen Meisterturnieren. S. 273.
- Elferschmidt, Älterer deutscher Autor. S. 319.
- Snodoborowski, begabter russischer Meister. S. 264.
- Spielmann, Rudolf, geb. 1834 in Wien, Preissträger in mehreren internationalen Meisterturnieren. S. 356. 362. 364. 387.



Stamma, der Araber, geb. in Aleppo, geschätzter Meister des 18. Jahrhunderts, Verfasser einer berühmten Problemsammlung. S. 446. 477. 499.

Staunton, D., geb. 1810, gest. 1874, galt lange Zeit für den stärksten Spieler Englands. S. 6.

Steinitz, Wilhelm, geb. 1836 in Prag, gest. 1900 in Newyork, siedelte 1862 nach England über. Im Jahre 1866 schlug er Anderssen im Match und blieb 28 Jahre lang unbestrittener Weltmeister, indem er gegen Blackburne, Zukertort, Tschigorin und Gunsberg Wettkämpfe gewann. Erst 1894 wurde er im Match geschlagen und zwar von Lasker. Aus dem Wiener Meisterturnier 1873 ging er als erster Steger hervor. Im Wiener Meisterturnier 1882 teilte er den ersten und zweiten Preis mit Winawer; im Londoner Turnier 1883 gewann er den zweiten Preis. Im Viermeisterturnier zu St. Petersburg 1896 rangierte er an zweiter Stelle. S. 64. 75. 116. 151. 253. 278. 292. 313. 352. 401. 418.

Stephanz. S. 198.

Suhle, D., S. 5. 87.

Svenonius, hervorragender schwedischer Analytiker. S. 826.

Tarrasch, Dr. Siegbert, geb. 1862 in Breslau, lebt als praktischer Arzt in Nürnberg. Gewann in vier aufeinander folgenden Turnieren, zu Breslau 1889, zu Manchester 1890, zu Dresden 1892, zu Leipzig 1894 den ersten Preis. In Hastings 1895 errang er den vierten, in Nürnberg 1896 den dritten, in Wien 1898, in Montecarlo 1903, in Ostende 1907 den ersten Preis. S. 146. 154. 158. 267. 856.

Tartakower, Dr. jur. S., hervorragender österreichischer Meister. S. 887.

Tschumann, Richard, geb. 1868 in Altenburg. Hervorragender Mei-

ster und erfolgreicher Teilnehmer an vielen internationalen Turnieren. S. 78. 423.

Thorold. S. 278.

Tschigorin, Michael Swanowitsch, geb. 1850 in St. Petersburg, gest. 1908. Teilte im Berliner Turnier 1881 mit Winawer den dritten und vierten Preis, in Newyork 1889 mit Welch den ersten und zweiten Preis. In Budapest 1896 gewann er den ersten Preis. Er machte 1893 einen Match gegen Tarrasch unentschieden. S. 78. 114. 116. 148. 151. 191. 235. 303. 415. 418.

Walker, älterer englischer Meister. Verfasser zahlreicher Schachwerke. S. 181. 518. 519. 521.

Weiß, Max, geb. 1857 in Szereb (Ungarn), Mathematiker von Beruf, zeichnete sich in vielen internationalen Turnieren aus; teilte in Frankfurt a. M. 1887 mit Blackburne den zweiten und dritten, in Newyork 1889 mit Tschigorin den ersten und zweiten Preis. S. 207.

Winawer, S., geb. 1836 in Warschau. Er gewann in den beiden Pariser Turnieren 1867 und 1878 den zweiten Preis, teilte in Wien 1882 mit Steinitz den ersten und zweiten und errang in Nürnberg 1883 den ersten Preis. S. 238. 352.

Zukertort, S. G., geb. 1812 in Dublin, gest. 1888 in London, einer der hervorragendsten Spieler aller Zeiten. Seine Hauptersolge sind der erste Preis in Paris 1878 und in London 1883. Er gewann Matche gegen Blackburne und gegen Rosenthal, wurde aber 1886 von Steinitz im Wettkampf geschlagen. Während der beiden letzten Jahre seines Lebens besaß er infolge körperlichen Leidens nicht mehr die frühere Stärke. S. 98. 139. 278. 292. 372. 401. 420.

## Inhalt.

Vorrede zur sechsten Auflage . . . . .	Seite 8
Vorrede zur siebenten Auflage . . . . .	8
Vorrede zur achten Auflage . . . . .	10

### Erster Abschnitt. (Erklärungen.)

	Seite		Seite
Schachbrett. Schachsteine . . . . .	15	Das Matt . . . . .	32
Aufstellung der Steine und Bezeichnung der Felder . . . . .	17	Die Rochade . . . . .	33
Die Schachpartie . . . . .	19	Das unentschiedene Spiel (Remis) . . . . .	33
Bewegung (Gangart) d. Figuren . . . . .	19	Abliche Kunstausdrücke . . . . .	39
Gangart und Verwandlung der Bauern . . . . .	26	Durchschnittswert der Steine . . . . .	43
Angreifen und Schach bieten . . . . .	27	Zusammenstellung der Abkürzungen . . . . .	44
Das Matt . . . . .	30	Spielgesetze . . . . .	46

### Zweiter Abschnitt. (Eröffnungen, durch Partien erläutert.)

Offene Spiele . . . . .	49	Partien zum Spiel des Petrov . . . . .	205
Das Königspringerspiel . . . . .	49	Das Königsbauerspiel . . . . .	211
Gambit in der Rückhand . . . . .	55	Partien zum Königsbauerspiel . . . . .	217
Die italienische Partie oder Giuoco piano . . . . .	63	Das Rittergambit . . . . .	226
Partien zum Giuoco piano . . . . .	71	Nordisches Gambit . . . . .	229
Das Evansgambit . . . . .	79	Partien zum Rittergambit . . . . .	233
Das abgelehnte Evansgambit . . . . .	91	Die Wiener Partie . . . . .	238
Partien zum Evansgambit . . . . .	92	Partien zur Wiener Partie . . . . .	250
Das Zweispringerspiel im Nachzuge . . . . .	104	Das Königsgambit . . . . .	266
Partien zum Zweispringerspiel . . . . .	113	Das Königspringergambit . . . . .	266
Das Spiel des Lopez oder die spanische Partie . . . . .	120	Das Gambit des Cunningham . . . . .	269
Partien zum Spiel des Lopez . . . . .	139	Das Gambit des Kugeler . . . . .	273
Das schottische Spiel oder Gambit . . . . .	164	Das Gambit des Kieseritzki . . . . .	281
Partien zum schottischen Spiel . . . . .	174	Partien zum Gambit des Kieseritzki . . . . .	247
Das englische Spiel . . . . .	182	Philidor's u. Hansteins Gambit . . . . .	295
Partien zum englischen Spiel . . . . .	186	Partien zu Philidor's und Hansteins Gambit . . . . .	302
Die Verteidigung des Philidor . . . . .	193	Das Ruylogambit . . . . .	306
Partien zu Philidor's Verteidigung . . . . .	196	Partien zum Ruylogambit . . . . .	310
Das Spiel des Petrov oder die russische Partie . . . . .	200	Das Gambit des Salvo und Cochrane . . . . .	316
		Das Königsbauerspiel . . . . .	331
		Partien zum Königsbauerspiel . . . . .	347

	Seite		Seite
Das abgelehnte Königsgambit	334	Partien zur Eröffnung Damen-	
Partien zum abgelehnten Kö-		bauer gegen Königsbauer . . .	382
nigsgambit . . . . .	339	Die Eröffnung „Caro-Kann“	386
Geschlossene Spiele . . . . .	346	Springerbauernspiele . . . . .	388
Die französische Partie . . . . .	346	Das Damengambit . . . . .	389
Partien zum französischen Spiel	352	Damenbauernspiel . . . . .	400
Die sizilianische Partie . . . . .	365	Partien zum Damengambit und	
Partien zum sizilianischen Spiel	370	zum Damenbauernspiel . . . . .	401
Damenbauer gegen Königsb-		Holländische Partie . . . . .	427
bauer . . . . .	380	Froms Gambit . . . . .	428

### Dritter Abschnitt. (Endspiele.)

Die Dame gegen den König . . . . .	431	Der Turm gegen zwei Läufer	475
Der Turm gegen den König . . . . .	432	Turm gegen Läufer . . . . .	477
Weiße Läufer gegen den König	434	Turm und Bauer gegen Läufer	480
Läufer und Springer gegen		Turm gegen Springer . . . . .	481
den König . . . . .	435	Turm und Läufer gegen Turm	484
Weiße Springer gegen den		Turm und Springer gegen	
König . . . . .	437	Turm . . . . .	486
König und Bauer gegen den		Der Turm gegen drei kleine	
König . . . . .	440	Figuren . . . . .	489
Dame gegen Turm . . . . .	448	Turm gegen Turm und Bauer	491
Dame gegen Turm und Bauer	451	Der Turm gegen Bauern . . . . .	497
Dame gegen zwei Läufer . . . . .	456	Läufer gegen Springer . . . . .	502
Dame gegen Turm und leichte		Läufer und Bauer gegen	
Figur . . . . .	458	König . . . . .	505
Dame gegen beide Läufer . . . . .	460	Läufer gegen Läufer . . . . .	506
Dame gegen Springer . . . . .	461	Läufer gegen Bauern . . . . .	512
Dame gegen Springer und		Springer und Bauer gegen den	
Läufer . . . . .	464	König . . . . .	514
Dame gegen Dame und Bauer	465	Springer gegen Bauer . . . . .	515
Dame gegen König und Bauer	467	Springer gegen Springer und	
Dame und Springer gegen		Bauer . . . . .	516
Dame . . . . .	473	Bauern gegen Bauern . . . . .	517
Dame und Läufer gegen Dame	474	Register . . . . .	530





BG Politechniki Śląskiej

nr inw.: 102 - 130771



Dyr.1 130771