

KURT RICHTER · KOMBINATIONEN

*Seh ich die Werke der Meister an,
So seh ich das, was sie getan;
Betracht ich meine Siebensachen,
Seh ich, was ich hätt' sollen machen*
Goethe

KOMBINATIONEN

Ein Lehrbuch der Mittelspiel-Taktik mit 404 praktischen Beispielen

v o n

K U R T R I C H T E R

4. verbesserte und erweiterte Auflage

(404 Voll- und 55 Teil-Diagramme)



W A L T E R D E G R U Y T E R & C O .

vormals G. J. Göschen'sche Verlagshandlung — J. Guttentag, Verlagsbuchhandlung
— Georg Reimer — Karl J. Trübner — Veit & Comp.

B E R L I N 1 9 6 5

©

Copyright 1965 by WALTER DE GRUYTER & CO. vormal's G. J. Göschen'sche Verlags-
handlung · J. Guttentag, Verlagsbuchhandlung · Georg Reimer · Karl J. Trübner · Veit & Comp.
Berlin 30. — Umschlag: U. Hanisch, Berlin. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nach-
drucks, der photomechanischen Wiedergabe, der Herstellung von Mikrofilmen und der Über-
setzung, vorbehalten.

Archiv-Nr. 5 341 651 — Printed in Germany.

Vorwort zur 3. Auflage

„Es gab eine Zeit, da sah man auf die Kombinationsspieler etwas mitleidig herab.“ So schrieb ich in der 1. Auflage dieses Buches, vor nunmehr fast 20 Jahren.

Aber nun ist es heute fast wieder so weit. Für viele Experten des königlichen Spiels beginnt der wahre „Schachspieler“ erst mit der „positionellen Glanzpartie“, deren Glanz allein in der systematischen Ausbeutung eines positionellen Vorteils, schließlichem Bauerngewinn und methodischer Endspielführung besteht. Sie lehren das Schachspiel auch dementsprechend auf einseitig orientierter Grundlage.

Und was sind die Folgen? Die geistige Armut vieler Schachpartien spricht eine beredte Sprache. Auch bei der Jugend fehlen die Stürmer und Dränger. Der individuelle Stil wird sozusagen durch den genormten Schachspieler abgelöst. Die Technik triumphiert. Es wird nicht mehr „Schach“ gespielt, sondern das Gedächtnis geübt. Im schachlichen Unterbewußtsein dominiert nicht die Kombination, sondern die Variante.

Wird es dann aber ernst, gleitet die Partie dennoch in den so ängstlich gemiedenen Strudel unüberschbarer Verwicklungen, dann hilft kein Gedächtnis mehr und keine Variante — dann heißt es wirklich: Schach spielen! Dies erst ist das wirkliche Examen. Und da zeigt es sich mit erschreckender Deutlichkeit: Viele sind berufen, doch nur wenige auserwählt.

Dieses Büchlein bricht also eine Lanze für das Kombinationsspiel. Es will den Blick für die taktischen Gegebenheiten der Stellung schärfen und den menschlichen Geist im Sinne *Caissas* anregen und lenken helfen.

Doch seien wir bescheiden. Nach 40 jähriger Schachpraxis muß der Verfasser zum Beispiel bekennen, daß der stürmische Eroberungsdrang der Jugend der resignierenden Erkenntnis des Alters gewichen ist. Was wissen wir denn schon vom Schach? Viele Kombinationen, die erst begeisterten, erwiesen sich, unter die Lupe genommen, als zweifelhaft. Immer wieder ereignen sich die gleichen Fehler; immer wieder spricht man von Irrtümern des Glossators. Und so fort.

Wir müssen nach wie vor erst Schachspielen lernen.

Berlin, im November 1954.

Kurt Richter

Vorwort zur 4. Auflage

Dem Vorwort zur 3. Auflage wäre noch hinzuzufügen, daß das Auftauchen der Schachphänomene Tal und Fischer dem Kombinationsspiel und der Freude am Risiko großen Auftrieb gegeben haben.

Der 4. Auflage wurde der Abschnitt V „Menschliche Unzulänglichkeiten“ mit vielen lehrreichen Hinweisen auf ständig vorkommende Kombinationsfehler angefügt.

Zu zwei Stellungen der 3. Auflage haben aufmerksame Leser interessante Entdeckungen gemacht. Zunächst: Dr. Eduard Lasker, New York, weist bei Nr. 119 (Wagner—Rellstab) darauf hin, daß statt der Partiefolge 1. Te8 Dg5 2. De3, die auch gewann, 2. h4! noch witziger war, wenn 2. . . . Dg3:, dann 3. Te7† Kf6 4. Tf7‡.

Sodann hat Oberstudienrat Schneider, Geislingen, eine „Nebenlösung“ der Position 165 (Lexandrowitsch—Krummhauer) gefunden: 1. Dc8:†! Tc8: 2. Tc8:† Kh7 3. Th8†! Kh8: 4. Sg6† usw., bzw. 2. . . . Tf8 3. Sg6! Db4 4. Tf8:† Kh7 5. Te6: usw. Erich Flohr, Geislingen, der dies mitteilte, bemerkt dazu sehr treffend: „Wieder einmal ein Beispiel für den Ideenreichtum des Schachspiels! Man weiß nicht, welchem der ‚Zaubertricks‘ man den Vorzug geben soll.“

Für solche begrüßenswerten Hinweise ist der Verfasser stets dankbar.

Berlin, im Februar 1965.

Kurt Richter

Inhaltsübersicht

	Seite
Vorwort zur 3. Auflage	5
Vorwort zur 4. Auflage	6
I. Das Mattnetz	9
Mattbilder. Knüpfung des Mattnetzes. Typische Matt- kombinationen	9
Einfache Mattbilder	9
Erstickungstod des Königs	24
Auf der untersten Reihe	27
Die „exzentrische“ Dame	32
Der kritische Punkt h7	33
Der König auf der Wanderschaft	41
Phantasie und Mattnetz	45
II. Kraft und Wirkung der Steine	52
A. Die Wirksamkeit der einzelnen Figuren	52
Der Raubritter	53
Der fernhin zielende Läufer	57
Die wuchtigen, gradlinigen Türme	63
Der „unscheinbare“ Bauer	68
B. Verstärkung und Schwächung der Figurenkraft	75
Fesselungen, echt, fast echt, unecht	75
Niemand kann zween Herren dienen	81
Kampf gegen die Schutzfigur	85
Die ungeschützte Figur	91
Die eingeeengte Figur	96
Der gefürchtete Abzugangriff	98
III. Kraft und Wirkung der Züge	110
Tempogewinne. Besonderheiten der Zugfolge	110
Was ist ein Tempogewinn?	110
Von den Eigenarten der Zugfolge	123
IV. Von A bis Z	130
Ablenkungen	130
„Ab“-Züge	131
Analogien	131
Aprilscherze!?	132
Damenopfer	133
Doppelangriffe	133
Enttäuschungen	134
Geistesblitze	135
Lockspeisen	136
Mausefallen	136
Randbemerkungen	137
Schnittpunkte	138
Schrecksekunden	139
Springereskapaden	140
Verlängerungen	140
Verwandlungen	141
Zwischenzüge	142

V. Menschliche Unzulänglichkeiten

Das Patt in jedem Turnier	144
„Falsche“ Züge	146
Schachblindheit	148
Nach 60 Jahren	150
Nach 47 Jahren	150
Aufforderung zum Tanz	150
Das wundervolle Schachgehirn	151
Die Irrfahrten des Odysseus	153
Eine Massen-Suggestion	154
Gegenbeispiele	155
Kleine Tragödien	156
Talmiglanz der Fesselung	158
Im Banne des Mattbildes	159
Respekt vor dem Großmeister	160
Statt dessen	161
Gefahren am Rande	162
Einer behielt recht	163
Ein „Swindler“	163
Drastischer Witz	164
Teuflischer (Ab-)Zug	165
Vestigia terrent	165
Die übersehene Sperre	167
Ugedeckte Figuren	168
Namensverzeichnis	170

Steinitz mußte, um die wahren Prinzipien von den unechten zu scheiden, lange und bedachtsam der Kunst von Morphy nachgraben. Und als er die Wurzeln bloßgelegt hatte, sprach er zur Welt: Hier ist die Idee des Schachspiels; höret und urteilt nicht rasch, denn es ist etwas Großes, und ich kann es nicht bändigen.

Dr. E. Lasker

*Kein Zug des Schicksals setzt mich matt:
Matt werden kann ja nur der König!
(Ferd. Freiligrath)*

I. Das Mattnetz

Mattbilder. Knüpfung des Mattnetzes. Typische Mattkombinationen

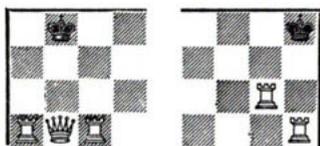
Matt werden kann ja nur der König! Das ist das ganze ABC des Schachspiels. Geben wir auf, weil wir etwa einen Turm verloren haben? Nein, sondern weil wir mit dem reduzierten Material auf die Dauer das Matt nicht verhindern können. Dies wird leider oft nicht beachtet, und die Gefahr, den Schachsieg in zwei Teile (Mattsieg und Beraubungssieg) zu zerlegen, liegt dabei nahe. Das Schachspiel aber kennt keinen Beraubungssieg! Selbst ganz wenige Figuren können gegen eine große Übermacht den Sieg erringen, wenn es ihnen gelingt, den feindlichen König mattzusetzen.

Das, was dem Schachfreund am besten gefällt, sind daher Mattkombinationen, denn sie bringen sofort eine klare Entscheidung. Mit ihnen wollen wir unser Buch eröffnen.

Einfache Mattbilder

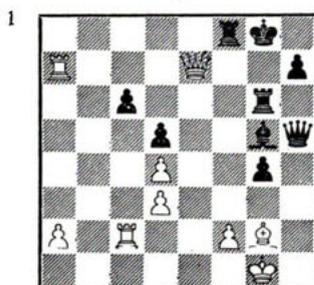
Mattbilder muß man sehen, man muß sie kennen. Dann werden die darauf hinzielenden Kombinationen leichter verständlich und jeder wird sie in eigenen Partien selbständig wiederfinden können. Nachstehend folgt eine Auswahl oft wiederkehrender Mattstellungen, deren Herbeiführung durch Beispiele aus der Praxis erläutert wird.

Am leichtesten ist ein Matt mit schweren Figuren zu erzielen.



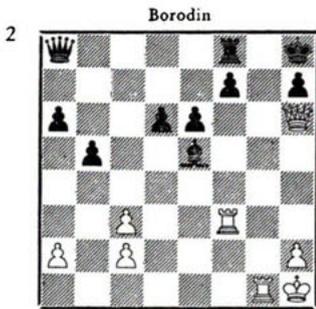
Sicherlich haben Sie das schon einmal kennengelernt — aber hoffentlich nicht als „Mattgesetzter“!

Gumprich



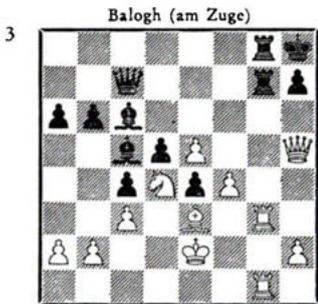
Budrich (am Zuge)
(Gespielt in Berlin 1950)

Damit es zum Zweitürme-Matt kommen kann, müssen 1. der Bc6 und 2. der Tf8 beseitigt werden: 1. Ld5:†! cd5: 2. Df8:†! Kf8: 3. Tc8† Ld8 4. Td8:†. Wer das Ziel nicht hat, kann den Weg nicht wissen.



Sultanbeieff (am Zuge)
(Gespielt in Brüssel 1943)

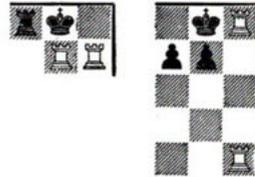
Weiß am Zuge könnte mit dem Damenopfer auf h7 (von dem später noch besonders die Rede sein wird) das skizzierte Zweilinien-Matt der Türme erzwingen, wenn nicht der Tf3 gefesselt wäre. Spielt Weiß jedoch 1. Tg1, so bannt Schwarz mit 1. . . . Tg8 alle Gefahren. Bedenken wir nun aber folgendes: Die Da8 fesselt zwar den Tf3, ist aber auch an die Deckung des eigenen Turmes auf f8 gebunden. Weiß kann also unbedenklich mit 1. Tg2! den Tf3 entfesseln und 2. Dh7:† Kh7: 3. Th3† drohen. 1. . . . Df3: scheidet ja an 2. Df8:†. Schwarz hat keine Verteidigung mehr.



Sedlazek
(Gespielt in Budapest 1953)

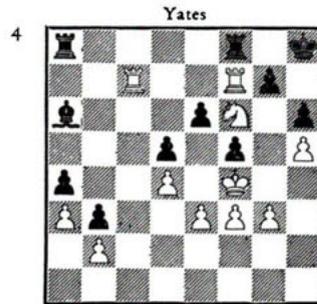
In diesem Schlußspiel sehen wir das Mattmotiv doppelt gesetzt:

1. . . . Le8? (Schwarz mußte unbedingt auf g3 tauschen.) 2. Dh7:†!! mit zwei Mattbildern: 2. . . . Th7: 3. Tg8:†, bzw. 2. . . . Kh7: 3. Th3† nebst Matt. Sehr instruktiv.



Wenn Sie diese Mattbilder mit unseren ersten vergleichen, werden Sie ohne weiteres den Unterschied erkennen: es sind auch schwarze Steine daran beteiligt. Und so wird es fast immer in der Partie sein: Ohne Mithilfe der feindlichen Figuren, die ihrem eigenen König die letzten Fluchtfelder versperren, wird sich nur selten ein Matt im Mittelspiel erreichen lassen.

Wie man sich solche Mattbilder zunutze macht, zeigen unsere nächsten Diagramme.

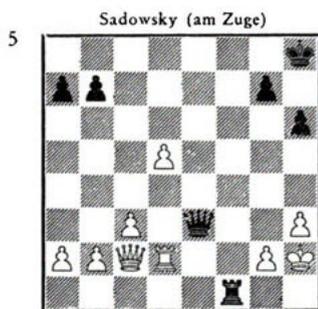


Dr. Aljedhin (am Zuge)
(Internat. Turnier London 1922)

Zwingt die Bedrohung des Sf6 nicht zum Turmtausch? Nein! Die auf die 7. Reihe vorgedrungenen

weißen Türme erlauben einen überraschenden Mattangriff: 1. Tg7:!
Tf6: (Erzwungen.) 2. Ke5!! Und nicht sofort mit den Türmen Schach bieten! Der stille Zug ist viel kräftiger*). Zieht Schwarz nun den Tf6 nach f8 oder deckt ihn mit Ta8-f8, so gibt Weiß mit zwei Schachs das erste oben abgebildete Matt. Da der Tf6 sich auch nicht anders in Sicherheit bringen kann, muß Schwarz ihn preisgeben und hat dann die Qualität weniger.

Was nun das Thema vom „stillen Zuge“ in der Angriffsführung anbetrifft, so dürfte auch unser nächstes Beispiel überzeugend sein. Das Mattbild ist allerdings wieder von etwas anderer Art; aber es sind natürlich viele Variationen denkbar.



Sadovsky (am Zuge)
Dr. Lunau
(Gespielt in Annaberg 1951)

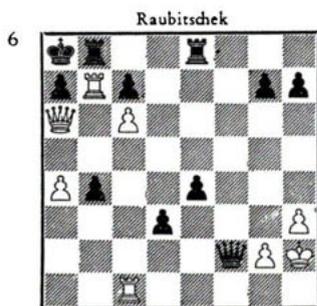
Schwarz hielt durch 1. . . . Dg1†?
2. Kg3 De3† 3. Kh2 Dg1†? Remis, statt mit dem stillen Zuge 1. . . . De1! (was auch im 3. Zuge noch möglich war) leicht zu gewinnen.

*) Allerdings weist der Berliner Meister Teschner darauf hin, daß auch 2. Th7† Kg8 3. Tcg7† Kf8 4. Ke5 geschehen konnte — also einmal ein Fall, wo beides richtig war — „stille“ und „laute“ Züge. Dennoch ist der Textzug mit dem Mattgedanken logischer.

Die Mattdrohung auf h1 zwingt zu 2. g4, dann aber folgt 2. . . . Th1† 3. Kg2 Df1† 4. Kg3 Th3:†.



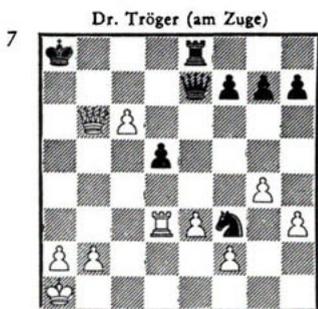
Hier sehen wir den Turm durch einen anderen weißen Stein unterstützt; zunächst ist es ein Bauer. Läufer und Springer folgen.



Raubitschek
Capablanca (am Zuge)
(Gespielt 1907 in New York)

Da die schwarze Dame das Matt auf a7 verhindern muß, kann sich Weiß den kecken Zug 1. Tf1! erlauben. Es folgte 1. . . . Dd4 2. Tf5, um nun evtl. mit 3. Ta5 den Druck gegen a7 entscheidend zu verstärken. (Wie Schwarz dachte; in Wirklichkeit hat Weiß noch eine viel giftigere Fortsetzung!) 2. . . . e3. Er hofft auf 3. Ta5 Df4† mit ewigem Schach. Jedoch: 3. Ta7:†! Da7: 4. Ta5! Gegen Da7:† hat Schwarz nun nur die Parade 4. . . . Da6:, und damit kommen wir zu der abgebildeten Mattstellung: 5. Ta6:†.

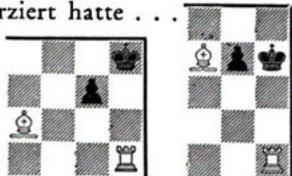
. . . . Wer solche Stellungen in seinem (schachlichen) Unterbewußtsein aufbewahrt, wird manchen Reifall vermeiden und manchen Einfall haben.



Ernst
(Gespielt in Stuttgart 1948)

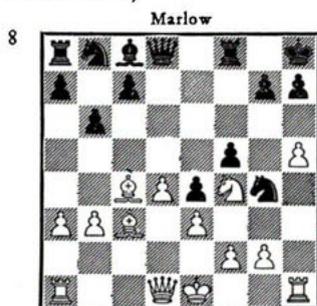
In höchster beiderseitiger Zeitnot geschah 1. . . . Tb8 2. Ta3† Da3: und die Partie wurde Remis gegeben, worüber besonders Ernst sehr froh war; hatte er nicht nach 3. Db8:† Kb8: 4. ba3: eine Figur zu wenig? Da wies Altmeister Sämisch auf den prächtigen Zug 3. c7!! hin, der nach 3. . . . Da7 (3. . . . Tb6: 4. c8D†) 4. Dc6† Db7 5. Da4† Da7 6. cb8: D† Kb8: 7. Dc8† Kb7 8. Df7:† Ka6 9. Df3: ein gewonnenes Endspiel für Weiß ergibt. Sehr scharfsinnig, nicht wahr?

Erst viel später fanden einige Schachfreunde heraus, daß auf 1. . . . Tb8 ganz einfach 2. Da6†! Da7 3. Ta3! gewonnen hätte, der ganze Scharfsinn also nicht nötig war. Ganz wie es Capablanca bereits vor-exerziert hatte . . .



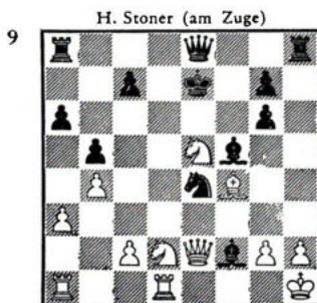
Die Verbindung Turm-Läufer ist im Mittelspiel zur Herbeiführung von Mattstellungen recht häufig, wobei auch mitunter der Turm oder der Läufer durch die Dame ersetzt wird.

(Der Einfachheit halber ist in allen Mattbildern Weiß der Mattsetzende; in den Beispielen aus der Praxis wird es aber oft genug auch Schwarz sein.)



Heintz (am Zuge)
(Gespielt in Würzburg 1950)

Wer sich an das erste obenstehende Mattbild erinnert, zieht ohne weiteres 1. Dg4:!! (damit der Springer nicht auf h6 verteidigen kann) 1. . . . fg4: 2. Sg6†! hg6: 3. hg6:† nebst Matt. Stattdessen spielte Weiß kunstvoll 1. Sg6† hg6: 2. hg6:† Sh6 3. Th6:† gh6: 4. d5† Tf6 5. Dh5 Kg7 6. 0—0—0 Sd7 7. d6 Df8 8. dc7:, und gewann schließlich auch damit. Aber nicht immer schenkt Caissa doch noch den Sieg, wenn ein augenfälliges Matt nicht gesehen wurde.



N. N.
(Gespielt in U. S. A. 1924)

Gelingt es hier, den weißen König nach h2 zu locken, so könnte ihm eine schwere schwarze Figur auf h8 den Garaus machen. Störend wirkt eigentlich nur noch der Lf4; diese Störung wird unter zahlreichen Opfern beseitigt: 1. ... Th2:†! 2. Lh2: Sg3†! (Erst Hin- und nun wieder Weglockung!) 3. Lg3: Dh8† 4. Lh2 Dh2:†! (Und nun Beseitigung!) 5. Kh2: Th8† 6. Dh5 Th5:†. Siehe das abgebildete Matt, diesmal von Schwarz ausgeführt.



Eine Variation unseres Themas mit einem eindrucksvollen Schlußangriff; 1. ... Th3:†! 2. gh3: Lf3† 3. Kh2 Sg4†! 4. hg4: h5! knüpfte ein unzerreißbares Mattnetz. Weiß wollte noch mit 5. Lh6 (Th6:†? 6. g5!) entflüpfen, aber 5. ... hg4:! erzwang doch die entscheidende Öffnung der h-Linie für den schwarzen Turm. Eine sehenswerte Kombination.

(11) Schwarz zog hier 1. ... Sg4!, ein unerwarteter Zug, denn der Springer kann geschlagen werden. Aber Schwarz hat das L/T-Mattbild im Auge, das wir nun schon kennen. Es kam 2. fg4: (was sonst? Es droht

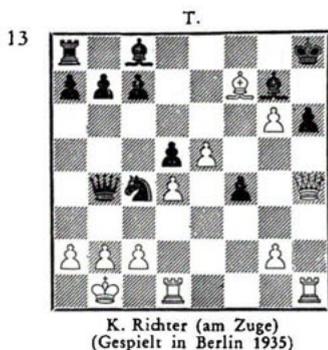


Dh2:†, aber auch Se3:, und auf Lf4 folgt am stärksten Dc5†) Dh2†! 3. Kh2: Lf2† nebst Matt. Mit dem Damenopfer wurde der König in das Abzugschach hineingezwungen.



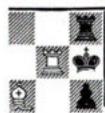
Wenn der Td5 nicht wäre, könnte Weiß mit 1. Dg8†! Tg8: 2. Sf7 nach dem Schema des erstickten Matts mattsetzen. So aber nimmt der schwarze König auf g8. Wohl ist der „Desperado“-Zug 1. Ta5: möglich, doch Schwarz wird natürlich nicht 1. ... Da5:† antworten.

Hingegen kann Weiß mit 1. Sg6†! hg6: 2. Th5†! gh5: 3. Dh5:† unser T/L-Mattbild erzwingen — was er auch tat. Gewiß eine überraschende Schwenkung!



Hier sind weiße Bauern in hervorragender Weise beteiligt. Der Läufer steht schon bereit, nur die Turmlinie muß noch geöffnet werden. Das geht folgendermaßen: 1. Dd8† Df8 (Lf8, Th6:†, Kg7, Th7‡) 2. Th6:†! Lh6: 3. Df6† Dg7 (Lg7, Th1‡. Da wäre es schon passiert!) 4. Th1! Df6: 5. e6:. Das Netz ist zugezogen, gegen Th6:‡ ist Schwarz machtlos. Die weißen Bauern tragen den Hauptanteil am Mattnetz.

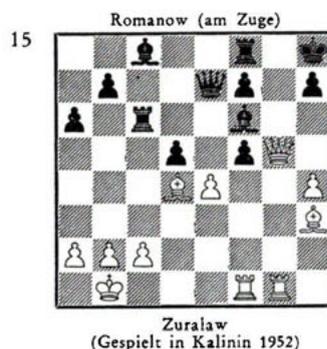
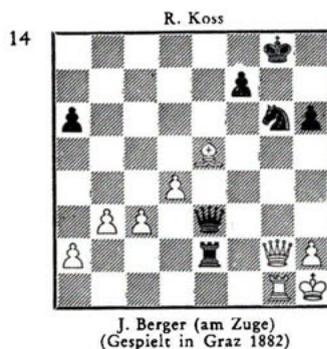
Wir sahen nun schon in mehreren Stellungen die Gefahr, die eine offene Turmlinie des Gegners für die eigene Rochadestellung bedeutet.



Läufer-Turm können auch so oder ähnlich mattsetzen; wenn man solch Mattbild kennt und in der Partie auch wiederfindet, werden Kombinationen wie die folgende nicht schwer fallen.

(14) 1. Da8† Kh7 2. Dh8†! Sh8: 3. Tg7‡.

Eine Variation des Mattbildes zeigt das Schlußspiel Nr. 15.

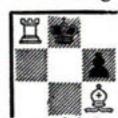


Den Punkt f6 hatte Schwarz gerade noch notdürftig mit d6—d5 gedeckt. Nun aber ereilte ihn das Geschick in Gestalt unseres T/L-Mattbildes: 1. Dg7†! Lg7: 2. Lg7:† Kg8 3. Lf6‡. Sehr elegant.



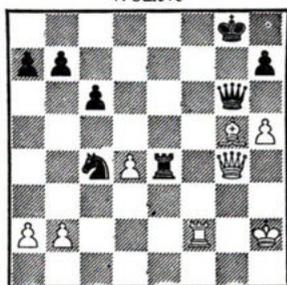
Ein Abzugschach des Tg7 scheint zu nichts zu führen, da der Lb2 angegriffen ist. Auf 1. Lf6 Sf2:† 2. Kg2 Se4: ist er aber nicht besser daran.

Jedoch: der Turm und sein Double! Nicht der Tg7 setzt matt, sondern der Ta1: 1. Tg8†! (Doppelschach!) Kg8: 2. Tg1♠. Eine typische Wendung.



Am weitaus häufigsten sind L/T-Mattstellungen, die sich aus nebenstehendem Schema ableiten. Hier steht uns aus der Praxis eine ganze Reihe von Beispielen zur Verfügung.

17



v. Scheve
Marshall (am Zuge)
(Turnier zu Monte Carlo 1904)

Mit 1. Lh6! machte Weiß der Partie sofort ein Ende; gegen Tf8♠ hilft nur 1. . . . Te8, aber nun kann die feindliche Dame geschlagen werden, ohne daß die eigene hängt.

Ein Idealbild zeigt die nächste Stellung (Nr. 18):

Hier dient das Mattbild dazu, den Gegner in einem tragikomischen Gefängnis festzuhalten. Es folgte 1. b3 a5 2. bc4: De7 3. Kg2 Da3 4. Tf2. Weiß, offenbar in Zeitnot, läßt sich auf nichts ein. Schneller ging es (nach Gusew) mit 4. Tf7! Db2† 5. Kg3

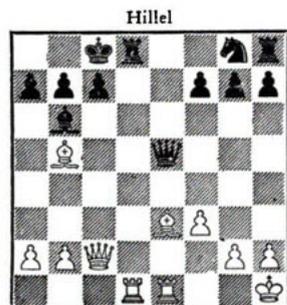
18



Gusew (am Zuge)
(Mannschaftskampf, Moskau 1946)

Dc3:† 6. Kg4 Da3 7. c5! Dc5: 8. Tg7† usw. 4. . . . De7 5. Tf1 g5 6. Tf5 g4. Jetzt muß die Dame auch noch das Feld g5 decken, kann also nur zwischen e7 und d8 pendeln und ist gegen den Vormarsch des c-Bauern ohnmächtig. 7. c5 Dd8 8. c6 De7 9. c7. Schwarz gab auf.

19



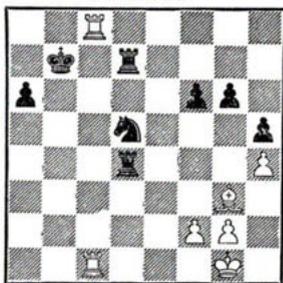
Hillel
Anderssen (am Zuge)
(Meisterturnier Breslau 1859)

Alle weißen Figuren glänzend entwickelt, Schwarz dagegen in der Entwicklung noch sehr zurück: das gibt einen guten Boden für Kombinationen. Es geschah 1. Lg5!. Freilich hätte auch 1. Td8:† Kd8: 2. Lg5†! gewonnen, die Textfortsetzung ist aber eleganter. 1. . . . Dg5: 2. Df5†!. Um die Dame von der Deckung des Td8 abzulenken. 2. . . . Df5: 3.

Td8:† Kd8: 4. Te8‡. Da haben wir also das oben abgebildete Matt, nur „anders herum“. Es war möglich, weil Sg8 noch nicht gezogen hatte.

20

Prof. Becker



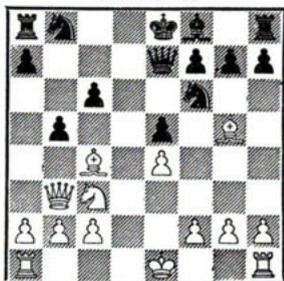
Grünfeld (am Zuge)
(Meisterturnier Wien 1934)

Wenn man solche Mattstellungen kennt, wird man auch hier nicht vor dem stärksten Zuge 1. Tb1† zurückschrecken, weil Tc8 hängt. Denn auf Kc8: haben wir ja Tb8‡!. Schwarz ist ohne Rettung; denn auf Sb4 (Sb6) geht der Springer nach Tb8† verloren, und auf Ka7 erobert Weiß mit Lb8†, Ka8, Le5† den Td4.

Berühmt ist nachfolgende Kombination *Morphys*, die im gleichen T/L‡ mündet.

21

Herzog Karl von Braunschweig und
Graf Isouard



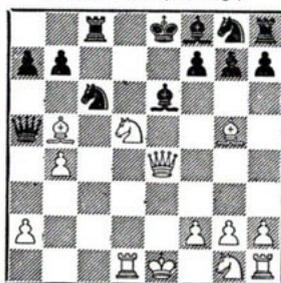
Morphy (am Zuge)
(Gespielt in Paris 1858)

1. Sb5:‡ cb5: 2. Lb5:† Sbd7 3. 0—0—0 Td8 4. Td7:‡ Td7: 5. Td1 De6 6. Ld7:† Sd7: 7. Db8† Sb8: 8. Td8‡. Eine klassisch-schöne Freimachung aller Linien für die mattgebenden Figuren!

Ähnliche „Linienräumungen“ zeigen die Diagramme 22—24.

22

Haida, Brünn (am Zuge)

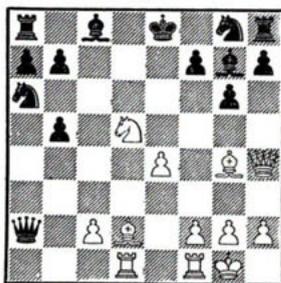


Dr. Skalicka (Prag)
(Städtewettkampf 1933)

Schwarz darf nicht Db5: spielen. Warum nicht? Weil er nach 1. . . . Db5: mit 2. Sc7†! Tc7: 3. Dc6:† nebst 4. Td8 mattgesetzt wird!

23

A.

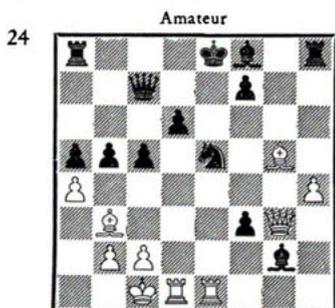


Prinz Dadian von Mingrelien (am Zuge)
(Aus einer 1894 zu Odessa gespielten Partie)

Besonders effektiv ist die Mattführung hier, weil der König durch ein Damenopfer in ein Doppelabzugschach (die größte Freude für den, der es geben kann, aber nieder-

schmetternd für den, der es bekommt!) hineingezwungen wird.

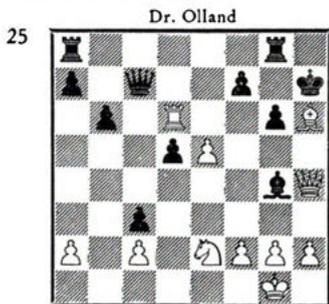
1. Sc7†! Sc7: 2. Dd8†! Kd8: 3. Lg5† Ke8 4. Td8♣.



Capt. Mackenzie (am Zuge)
(Aus einer 1891 gespielten Partie)

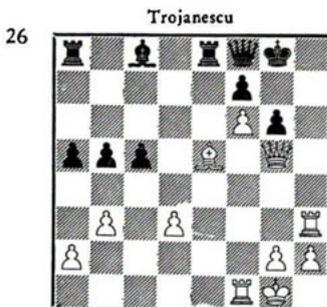
1. Ld5 Tc8 2. Te5:†! de5: 3. De5:†! De5: 4. Lc6†! Tc6: 5. Td8♣.

Wir haben nun schon des öfteren bemerkt, daß der Mattüberfall hauptsächlich deshalb gelang, weil der feindliche König noch inmitten des Brettes stand. Warum auch hat er es versäumt, zu rochieren! Geschieht ihm schon recht. Aber denken Sie bitte ja nicht, daß mit der Rochade alle Gefahren vorbei sind. Auch da kann — wenn wir nicht auf der Hut sind — der Gegner noch das T/L-Mattbild anbringen. Siehe die nächsten Diagramme!



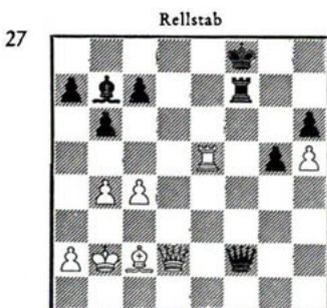
O. Duras (am Zuge)
(Meisterturnier Karlsbad 1907)

Schwarz hat die weißen Figuren in seinen Königsflügel eindringen lassen; seine letzte Hoffnung ist der Lg4. Aber mit 1. Lf8† Lh5 2. Dh5:†! gh5: 3. Th6♣ vernichtete Weiß auch diese.



Gereben (am Zuge)
(Zonenturnier Budapest 1952)

1. Dg6:†! fg6: 2. f7†!. Elegante Linierräumung samt Lenkung! 2... Df7: 3. Th8♣.



Weißgerber (am Zuge)
(Meisterschaft von Deutschland,
Pyrmont 1933)

In dieser Stellung verdient die Art, in der der König in das T/L-Matt (nur daß hier die Dame die Rolle des Turmes übernimmt) hineingezwungen wird, besondere Beachtung. Was alles im Schach so möglich ist! Und dabei sind wir erst am Anfang unseres Buches.

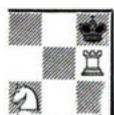
1. Dd8† Kg7 2. Tg5:†. Nicht, um mit Dg5: nun weiter fleißig Schach zu geben, sondern um dem Bh5 freien Weg zu schaffen. 2. . . . hg5: 3. h6†!. Das wars! Der feindliche König wird ins Verderben gelockt. 3. . . . Kh6: 4. Dh8† Th7 5. Dh7:‡ Und wenn wir uns nun statt der Dame einen Turm auf h7 denken, sind wir glücklich wieder beim alten Mattbild angelangt.

„Das kenne ich nun! Ein solches Matt soll mir in der Partie nicht mehr entgehen!“ Aber vergessen wir nicht, daß das Spielgeschehen bunt und mannigfaltig ist und man daher nicht an alles denken kann. Sogar ein Meister wie *Bogoljubow* ließ einmal ein ähnliches Matt aus. Das Einfachste ist im Schach meist auch das Schwierigste.

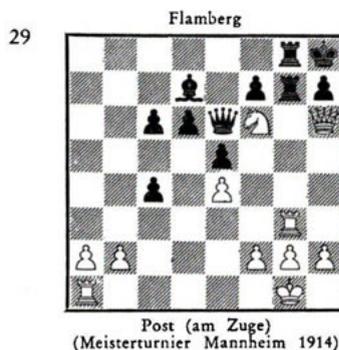


Bogoljubow zog hier Lc4 und erreichte später nur remis. Stattdessen hätte er, pochend auf die unglückliche Stellung des weißen Monarchen und seines ihn auf Schritt und Tritt behindernden Vasallen auf g3, das Matt erzwingen können. 1. . . . Te4†!. Der Turm opfert sich, um dem Läufer das Schach auf d7 zu er-

möglichen. 2. Se4:. Falls Kh3, so Lf1† usw. Der unglückselige Tg3! 2. . . . Ld7† 3. Kh4 Th2† 4. Th3 Th3:‡. Es ist die alte Geschichte, und doch ist sie ewig neu. . .



Nebenstehendes Mattbild Turmspringer ist der Traum, aber auch der Schrecken jedes Anfängers! Der mattgebende Turm kann sich auch das Feld g8 aussuchen, und davon handeln unsere beiden folgenden Stellungsbilder.



Hier ist die Mattführung nur eine Kleinigkeit und bereitet gar keine Schwierigkeiten: 1. Dh7:†!. Der im Wege stehende Tg7 wird wegelenkt. 1. . . . Th7: 2. Tg8:‡.

Etwas mehr überlegen muß man schon im nächsten Beispiel (30).

Der schwarze Königsflügel scheint ganz gut geschützt, nur die Schwäche der 8. Reihe stimmt bedenklich. Zudem steht die schwarze Dame abseits vom Kriegsschauplatz. Weiß zog 1. Tf6:!. Öffnet der Dame die Aussicht nach g8, falls Schwarz das Opfer annimmt (1. . . . gf6: 2. Sf6:† Kh8 3. Dg8‡. Die Dame in der Rolle des Turmes!). Schwarz lehnte