

SCHACHSTRATEGIE

EINFÜHRUNG IN DEN
GEIST DER PRAKTISCHEN PARTIE

VON

EDUARD LASKER

MIT 166 DIAGRAMMEN

VIERTE, NEUBEARBEITETE AUFLAGE



BERLIN UND LEIPZIG 1923

WALTER DE GRUYTER & CO.

VORMALS G. J. GÖSCHEN'SCHE VERLAGSHANDLUNG :: J. GUTTENTAG, VERLAGS-
BUCHHANDLUNG :: GEORG REIMER :: KARL J. TRÜBNER :: VEIT & COMP.

Alle Rechte, einschließlich des Übersetzungsrechts, vorbehalten.

Druck von Metzger & Wittig in Leipzig

Frau Agathe Liepmann

gewidmet

Vorwort zur vierten Auflage

In den acht Jahren, die seit der Herausgabe der zweiten Auflage verfließen sind, sind zwar infolge des Krieges nicht viele internationale Meisterturniere von Bedeutung gespielt worden, doch sind eine Anzahl strittiger Fragen in der Theorie der Eröffnungen durch Meisterpartien in kleineren Turnieren und in Wettkämpfen, und durch die sich daran anschließenden Analysen geklärt worden.

Aus diesem Grunde habe ich eine Reihe der älteren Partien im zweiten Teil des Buches durch neuere ersetzt und im ersten Teil die Eröffnungslehre ergänzt, beziehungsweise so geändert, daß sie dem neuesten Stande der Forschung entspricht.

Während des Krieges hat sich die Entwicklung des Schachspiels in Europa und in Amerika getrennt vollzogen, und es ist interessant, die verschiedenen Richtungen zu beobachten, denen diese Entwicklung gefolgt ist. In Europa, wo sich die jüngeren Talente ausgereift und neue Talente durchgesetzt haben, scheint eine neue Schule Fuß gefaßt zu haben, die versucht, in verhältnismäßig frühem Stadium der Partie Verwickelungen herbeizuführen, und so zu verhindern, daß der Gegner sich auf dem breiten, bequemen Pfade langerprobter Eröffnungen sicherstellt. Als die Hauptvertreter dieser Schule dürfte man wohl Aljechin, Réti, Bogoljuboff und Tartakower bezeichnen.

-In Amerika andererseits hat die alte Schule in Capablanca ihren größten Vertreter gezeitigt, den selbst Emanuel Lasker nicht bezwingen konnte, der in Europa immer noch weit an der Spitze steht, und es erscheint mir wahrscheinlich, daß Capablancas Auffassung der Eröffnungsprinzipien die richtigere ist, und daß er die Vertreter der neuen Schule schlagen wird.

Ein Vergleich der Beispielpartien, die sowohl der europäischen als auch der amerikanischen Meisterpraxis entnommen sind, beleuchtet

in interessanter Weise die Verschiedenheit der beiden obenerwähnten Spieltypen.

Dem persönlichen Verkehr mit Capablanca und einer Anzahl freier Partien, die ich mit ihm gewechselt habe, habe ich viele Anregungen zu verdanken, die sich meines Erachtens sehr nützlich für eine Lehre des Mittelspieles verwenden ließen. Diese Betrachtungen gehen jedoch über den Rahmen des vorliegenden Buches hinaus und sollen in einem weiteren Bande Platz finden, der unter dem Titel „Schachtaktik“ im nächsten Jahre erscheinen dürfte.

Chicago, März 1923.

Eduard Lasker.

Vorwort zur zweiten Auflage

Der schnelle Absatz der ersten Auflage hat mir die befriedigende Gewißheit verschafft, daß meine von der üblichen abweichende Lehrmethode beim Schachpublikum guten Anklang findet. Dies war mir um so erfreulicher, als ich mir nicht lange verhehlen konnte, daß dem Buche wie jedem ersten Versuche einer neuartigen Darstellung verschiedene Mängel anhafteten, die teils in der Anordnung des Stoffes, teils in der Unvollständigkeit der Darstellung begründet lagen.

Ich habe mich daher zu einer vollständigen Umarbeitung entschlossen, bei der ich neben logischerem Aufbau des ganzen Lehrplanes eine größere Ausführlichkeit in der Ableitung der allgemeinen, für die vernünftige Führung einer Schachpartie grundlegenden Gesichtspunkte mir zum Ziele setzte. Da diese allgemeinen Gesetze besonders die Führung der Eröffnung entscheidend beeinflussen, ergab sich als wünschenswerte Änderung der Anordnung des Stoffes zunächst die, die Besprechung der Eröffnung aus dem zweiten Abschnitt in den ersten herüberzunehmen. Ich habe jedoch auch für die Darstellung der Eröffnungslehre eine ganz neue Form gewählt, indem ich zum Ausgangspunkt das Bauernskelett machte, das in der Eröffnung geformt wird, um das sich in logisch verknüpfter Weise die Figuren herumgruppieren, und das sich infolge der geringeren Beweglichkeit der Bauern oft bis ins Endspiel hinein erhält. Es werden einige wenige Hauptgesichtspunkte gewonnen, in die sich die verschiedenen Eröffnungssysteme ganz von selbst einordnen, so daß der Lernende ohne Belastung des Gedächtnisses einen Überblick über die gebräuchlichen Spielanfänge bekommt, und für die Behandlung ungebräuchlicher selbst den richtigen Entwicklungsplan zu entwerfen instand gesetzt wird.

Mit einigen die Eröffnungslehre einleitenden, für Anfänger berechneten elementaren Erörterungen und einer Darstellung des Endspiels, die ebenfalls das Herausschälen leitender allgemeingültiger

Gesichtspunkte erstrebt, wird der erste Abschnitt des Buches zu einem abgeschlossenen Ganzen, da ein Anhalt für die Führung des Mittelspiels sich bereits in den Ausführungen über Eröffnung und Endspiel findet.

Um dem Lernenden jedoch zu einem eingehenderen Verständnis für das Mittelspiel zu verhelfen, das das Schmerzenskind aller Schachspieler ist und wohl in der ersten Auflage zu kurz kam, habe ich — als zweite hauptsächliche Änderung — den zweiten Abschnitt des Buches ausschließlich dem Mittelspiel gewidmet. Auch hier habe ich die Führung der Bauern, als schwierigsten Teil der Schachstrategie, zum leitenden Gesichtspunkt gemacht und in ausführlicher Darlegung die Wege für eine gesunde Weiterführung der Spielpläne gezeigt, die durch die verschiedenen Eröffnungen eingeleitet sind.

Als Form der Darstellung habe ich die Glossierung von Partien aus den jüngsten Turnieren gewählt, um dem Lernenden nicht nur aus dem Zusammenhang herausgerissene Beispiele zu bieten, sondern ihm gleichzeitig zu zeigen, wie sich Mittelspiel-Stellungen, die zu bestimmten typischen Angriffsmanövern Gelegenheit geben, aus den verschiedenen Eröffnungen entwickeln.

Auf diese Weise ist schließlich ein ganz neues Buch entstanden, in dem ich, wie ich hoffe, das Streben, das schon der ersten Fassung zugrunde lag, nämlich die Vermittlung des Verständnisses für die richtige Ausnutzung der Streitkräfte, in klarerer Form zur Durchführung gebracht habe, und so dem Ziele, das mir vorschwebte, nähergekommen bin, die Erziehung zum eigenen Denken, die auf allen Gebieten allein aussichtsreiche Lehrmethode, auf das Schachspiel zu übertragen.

Ich verfehle nicht, meiner Verpflichtung allen Lesern gegenüber, die mich in freundlichem Interesse auf Irrtümer in der ersten Auflage aufmerksam gemacht haben, auch an dieser Stelle Ausdruck zu geben, und meinen besonderen Dank Mr. J. du Mont auszusprechen, der mir für die Vorarbeiten zu der vorliegenden Auflage mit Rat und Tat zur Seite gestanden und für das mühsame Korrekturlesen in liebenswürdigster Weise seine Zeit zur Verfügung gestellt hat.

London, Februar 1914.

Eduard Lasker.

Vorwort zur ersten Auflage

Mit diesem Buche wende ich mich an die große Zahl der Schachliebhaber, die ihre Spielstärke gern heben möchten, die aber keine Gelegenheit haben, im persönlichen Verkehr mit Meistern sich die nötige Unterweisung zu holen. Lehrbücher, auf die sie dadurch angewiesen sind, entsprechen diesem Streben, besonders was die Theorie der Eröffnungen anlangt, zumeist nur wenig, da sich in ihnen gewöhnlich nur eine unvermittelte Aneinanderreihung zahlloser Varianten findet, die ohne gehörige Vorschulung nicht verstanden werden können, und die daher statt aufklärend eher verwirrend wirken. Allenfalls leuchtet der Zusammenhang dem Leser schließlich ein, wenn er sich mit dem Stoff aufs gründlichste befaßt, aber zu dem dafür erforderlichen Studium hat selten jemand Lust und Zeit.

Demnach mußte ich einen andern Weg wählen, um dem Lernenden das Verständnis für die Schachtheorie zu vermitteln. Meine Lehrmethode unterscheidet sich von der üblichen dadurch, daß ich zunächst die elementaren Gesetze der Schachstrategie, von denen aus jeder Zug abzuschätzen ist, erläutere und so dem Lernenden die Möglichkeit schaffe, sich selbst ein Urteil zu bilden. Die Befolgung dieser strategischen Gesetze halte ich für durchaus notwendig, ich erachte sie aber auch für hinreichend zur Entwicklung und Durchführung einer korrekten Schachpartie. Ist demnach auch ein Unterricht im Schachspiel nach ganz allgemeinen Richtlinien denkbar, so erscheint es mir doch zweckmäßig und sogar unumgänglich, auch ihre Anwendung in den einzelnen Phasen der Partie ausführlich darzutun, damit nicht der Anfänger zur selbständigen Erwerbung einiger grundlegender Kenntnisse zu viel Zeit braucht und seine Fortbildung dadurch über Gebühr verzögert wird.

In der Theorie der Eröffnungen, die den Hauptteil des Buches bildet, entwickle ich alsdann aus den allgemeinen strategischen Gesichtspunkten das besondere Ziel, dem jedes Eröffnungssystem

zustrebt, und suche daraus die Hauptlinien der Partie herzuleiten. So verliert sich der Lernende nicht in Einzelheiten, sondern er behält von vornherein das Ganze, dem die verschiedenen Varianten dienen sollen, im Auge.

Die jeder Eröffnung angegliederten Partien sind instruktiv für die Ausgestaltung des Mittelspiels und die Verwertung errungener Vorteile im Endspiel. Denen, die tiefer eindringen wollen, dürften sie willkommenen Stoff bieten.

Es war mein Bestreben, anregend und leicht verständlich zu schreiben. Ist mir das gelungen, dann darf ich hoffen, zur Hebung des Schachspiels in den weiten Kreisen, in denen es geübt wird, mit diesem Buche beizutragen, und so immer mehr die Pflege des Spieles zu beleben und zu fördern, das unstreitig unsern Intellekt am meisten reizt.

Berlin, im Herbst 1910.

Eduard Lasker.

Inhalt

	Seite
Einleitung	1
Erster Abschnitt	
I. Elementares. Fingerzeige für Anfänger	4
Einfache Kombinationen	4
Abzählungsregel	5
Störungen der Regel	6
II. Die leitenden Gesichtspunkte der Schachstrategie	
Vorbemerkung	
Äquivalenz von Angriffs- und Verteidigungsmaterial	11
Figurenbeweglichkeit	11
Die Eröffnung	
Figurenentwicklung	13
Tempoverluste	13
Beispielpartien	13
Bauernbewegungen	18
Bauernskelett	18
Zentrum	19
A. Königsbauerspiele	21
B. Damenbauerspiele	39
C. Unregelmäßige Eröffnungen	48
Das Endspiel	51
Figurenendspiele	51
Bauernendspiele	56
Gemischte Endspiele	71
Endspiele aus Meisterpartien	81
Teichmann—Blackburne (Berlin 1897)	81
Ed. Lasker—Rotlewi (Hamburg 1910)	83
Blackburne—Schlechter (Wien 1898)	85
Bird—Janowski (Hastings 1908)	88
Steiner—Forgacz (Székesfejérvár 1907)	89
Charousek—Heinrichsen (Köln 1898)	90
Zweiter Abschnitt Das Mittelspiel	
Allgemeines	92
Veränderung des Bauernskeletts	93
Angriffsobjekte	94
Fixierung von Schwächen	95
Rückständige Bauern	96
Schwächung der Bauernstellung	96
Aufreißung des Königsflügels	97
Doppelbauern	97
Beispiele	
v. Scheve—Teichmann (Berlin 1907)	99
Marshall—Burn (Ostende 1907)	100
Figurenbewegungen	101
Offene Linien	104

	Seite
Beispiel	
Fr. Lazard—Ed. Lasker (Paris 1914)	104
Beispiele aus Meisterpartien	
Partie Nr. 1. Spielmann—Bogoljuboff (Göteborg 1920)	108
„ „ 2. Tartakower—Burn (Karlsbad 1911)	110
„ „ 3. Leonhardt—Marshall (San Sebastian 1911)	113
„ „ 4. Spielmann—Prokes (Prag 1908)	116
„ „ 5. Tarrasch—Capablanca (San Sebastian 1911)	118
„ „ 6. Marshall—Tarrasch (Hamburg 1910)	121
„ „ 7. Salwe—Marshall (Wien 1908)	124
„ „ 8. Teichmann—Beratende (Glasgow 1902)	218
„ „ 9. Emanuel Lasker—Capablanca (Habana 1921)	132
„ „ 10. Teichmann—Rubinstein (Karlsbad 1911)	134
„ „ 11. Teichmann—Schlechter (Karlsbad 1911)	138
„ „ 12. Spielmann—Tarrasch (San Sebastian 1912)	141
„ „ 13. Aljechin—Niemzowitsch (St. Petersburg 1914)	144
„ „ 14. Berlin—Riga (1908 bis 1909)	147
„ „ 15. Capablanca—Marshall (New York 1918)	151
„ „ 16. Emanuel Lasker—Capablanca (St. Petersburg 1914)	154
„ „ 17. Ed. Lasker—Janowski (Scheveningen 1913)	158
„ „ 18. Ed. Lasker—Englund (Scheveningen 1913)	163
„ „ 19. Ed. Lasker—Aljechin (Scheveningen 1913)	165
„ „ 20. Forgacz—Tartakower (St. Petersburg 1909)	167
„ „ 21. Olland—Esser (Utrecht 1912)	169
„ „ 22. Emanuel Lasker—Tarrasch (München 1908)	173
„ „ 23. Eduard Lasker—Whitaker (Cleveland 1921)	175
„ „ 24. Capablanca—Blanco (Havanna 1913)	178
„ „ 25. Niemzowitsch—Tarrasch (San Sebastian 1912)	180
„ „ 26. Alapin—Rubinstein (Wilna 1912)	184
„ „ 27. Teichmann—Spielmann (Leipzig 1914)	186
„ „ 28. Ed. Lasker—Mieses (Scheveningen 1913)	188
„ „ 29. Barasz—Mieses (Breslau 1912)	190
„ „ 30. Réti—N. N. (Wien 1910)	192
„ „ 31. Smorodsky—Niemzowitsch (St. Petersburg 1914)	193
„ „ 32. Forgacz—E. Cohn (St. Petersburg 1909)	195
„ „ 33. Rotlewi—Teichmann (Karlsbad 1911)	197
„ „ 34. Emanuel Lasker—Capablanca (Habana 1921)	201
„ „ 35. Marshall—Capablanca (New York 1909)	204
„ „ 36. Eduard Lasker—Capablanca (New York 1915)	209
„ „ 37. Niemzowitsch—Tarrasch (Petersburg 1914)	213
„ „ 38. Rubinstein—Capablanca (San Sebastian 1911)	215
„ „ 39. Eduard Lasker—Marshall (Chicago 1917)	219
„ „ 40. Rotlewi—Rubinstein (Lodz 1907)	222
„ „ 41. Schlechter—Perlis (Karlsbad 1911)	224
„ „ 42. Capablanca—Aljechin (St. Petersburg 1913)	228
„ „ 43. Aljechin—Tartakower (Pistyán 1922)	230
„ „ 44. Dus—Chotimirski—Vidmar (Karlsbad 1911)	232
„ „ 45. Rubinstein—Spielmann (Pistyán 1912)	234
„ „ 46. E. Cohn—Mieses (Breslau 1912)	237
„ „ 47. Tartakower—Asztalos (Budapest 1913)	239

Einleitung.

Der Werdegang eines jeden Schachspielers ist ein allmähliches Durchringen vom Wüsten, Phantastischen zum Abgeklärten, zum Soliden. Die Zeitdauer dieses Werdegangs ist natürlich mitbedingt durch die größere oder geringere spezielle Begabung des Lernenden für das Schachspiel, doch hängt sie in der Hauptsache von der angewandten Lehrmethode ab. Ist der Schüler Autodidakt, so hält er sich meist überhaupt nicht an irgendeinen methodischen Unterrichtsplan, zumal in den Lehrbüchern selten ein solcher angedeutet ist, sondern er stürzt sich, nachdem er kaum die Gangart der Figuren und die Regeln des Spiels beherrscht, sofort ins Kampfgetümmel der praktischen Partie.

Daß dabei nicht viel Vernünftiges herauskommt, liegt auf der Hand. Das Spiel des Anfängers ist planlos, weil er zu viele Pläne macht. Es fehlt ihm eben noch vollkommen die Fähigkeit, einen leitenden Gedanken zu fassen, dem er alle seine Kombinationen unterordnet. Allerdings läßt sich bei näherer Beobachtung eine gewisse Methode der Spielführung nicht verkennen, die sich allen Anfängern als ganz natürlich aufzudrängen scheint. Man bemerkt nämlich zunächst stets ein stürmisches Vorwärtsdrängen mit den Bauern. Dies erklärt sich wohl daraus, daß das Verständnis für die Kampfkraft der Offiziere noch nicht gereift ist. Aus der Erkenntnis der Minderwertigkeit der Bauern zieht der Anfänger nicht den Schluß, daß es vorteilhafter ist, mit den eigenen Figuren zu spielen, sondern er ist nur bestrebt, feindliche Figuren mit Bauern anzugreifen und zu erobern. Er versucht also nicht, die eigene Kraft auszunutzen, sondern nur die des Gegners zu vermindern. Er macht auch meist nur Kombinationen in der Hoffnung, daß der Gegner sie nicht sieht, und kümmert sich seinerseits herzlich wenig um die gegnerischen Züge. Hat er die Mehrzahl der Bauern eingebüßt, dann erst kommen die Figuren an die Reihe. Am sympathischsten sind ihm die Dame und der Springer: die Dame wegen ihrer kolossalen Beweglichkeit, der Springer wegen seiner merkwürdigen Gangart, die besonders

geeignet erscheint, den Feind zu überraschen. Daher sieht man häufig bei Anfängern ein dauerndes Umherziehen mit der Dame und verwegene Ritte mit dem Springer ins feindliche Lager. Kommen gar erst noch die andern Figuren ins Gefecht, dann jagt in chaotischem Durcheinander eine phantastische Kombination die andere. Bald wird Figurenraub geplant, bald werden Matnetze gesponnen, etwa mit zwei Figuren gegen den mit fünf Figuren gedeckten König usw. Diese Unstetigkeit erschwert im ersten kindlichen Stadium dem Anfänger außerordentlich den Überblick über das Brett. Aber gerade die Überraschungen, die bei jedem Zuge eintreten, gewähren ihm einen hohen Genuß.

Einige Dutzend Partien des geschilderten Genres sind ihm übrigens insofern ganz nützlich, als er sich, nachdem ihm soundso oft bestimmte Figurenkonstellationen verderblich geworden sind, den Blick für die Drohung aneignet. Er sieht die Gefahren schon ein bis zwei Züge vorher und tritt damit in das zweite Stadium der Entwicklung, das gekennzeichnet ist durch das immer richtigere Kombinieren, durch das bessere Abschätzen des Wertes der Figuren und durch das daraus sich ergebende bessere Haushalten mit dem Figurenmaterial, ja sogar mit den Bauern. In diesem zweiten Stadium wird durch Übung die Spielstärke ständig gehoben, aber — hier ist der wunde Punkt — nur die Kombinationskraft. Was der Lernende auf dem beschriebenen Wege, sofern er nicht ganz außergewöhnlich begabt ist, sich erst nach jahrelanger Übung aneignet, wenn er überhaupt jemals dazu gelangt, das ist die Anlage der Eröffnung so, daß für das Mittelspiel eine günstige Grundlage geschaffen wird, und die Führung des Mittelspiels so, daß das kommende Endspiel die erforderliche Berücksichtigung findet, kurz das, was man Positionsspiel nennt. Und hiermit komme ich zu meinem Thema. Es ist das Verständnis für das gesunde Positionsspiel, zu dem ich meine Leser heranbilden will, und zwar nach Möglichkeit durch Aufstellung allgemeingültiger Lehren, deren Anwendung auf die vorkommenden Fälle der praktischen Partie sich ohne Schwierigkeit ergibt.

Nun wollte ich, indem ich diese Lehren mit dem Titel „Schachstrategie“ belegte, durchaus nicht auf eine besonders weitgehende Ähnlichkeit der Manöver auf dem Schachbrett mit denen des Krieges hinweisen. Auf der Suche nach einer solchen besteht viel eher die Gefahr, daß wir uns in Haarspaltereien verlieren, als die Aussicht, für die praktische Partie nützliche Gesichtspunkte zu finden, auf die wir nicht auch lediglich mit Hilfe des gesunden Menschenverstands kommen könnten.

Man definiert gewöhnlich: Die Strategie stellt die Gesamtheit der Aufgaben fest, die im Kriege zur Erreichung des gesteckten

Zieles zu lösen sind, die Taktik löst die Aufgaben, und zwar in verschiedener, den jeweilig vorliegenden Bedingungen entsprechender Weise.

Richtige Strategie muß bei Stellung der Aufgabe stets die taktische Durchführbarkeit im Auge haben, und nur die gründliche Kenntnis der taktischen Hilfsmittel ermöglicht daher eine gesunde Strategie. Nun wollen wir also beileibe nicht etwa aus äußerlichen Ähnlichkeiten der Kampfmittel die Berechtigung herleiten, die Lehren der Kriegsstrategie und Kriegstaktik auf das Schach zu übertragen. Es ist ja ganz hübsch, zu vergleichen: Das Schach ist ein Kriegsspiel; die verschiedenen Figuren stellen die verschiedenen Soldatengattungen dar; die Bauern entsprechen der schwerfälligen Infanterie, die Springer der Kavallerie, die Türme der weite Linien bestreichenden Artillerie, die verschiedene Gangart der Figuren der durch das Terrain bedingten verschiedenen Zugänglichkeit der Kampfplätze usw. Aber es ist ganz unberechtigt, daraus zu schließen, daß die Springer etwa den „Aufklärungsdienst“ zu versehen, die Türme als schweres Geschütz im Hintergrunde zu bleiben hätten und so fort. Selbst wenn solche in vager Form gehaltenen Lehren richtig wären, könnte man aus ihnen nicht die geringste praktische Folgerung ziehen. Sollte bei der Aufstellung der Lehren der Schachstrategie sich hier und da ein Resultat ergeben, das ein Analogon im Kriege hat, so können wir zwar der Befriedigung Raum geben, in unserer Beschäftigung ein Gleichnis mit Dingen gefunden zu haben, die mit dem Leben in inniger Berührung sind, aber wir dürfen nimmermehr solche Zufallsübereinstimmungen in die Form eines Gesetzes gießen.

Was wir übernehmen ist lediglich die Definition. Die Schachstrategie stellt die Gesamtheit der Aufgaben fest, die in jeder Partie zur Erreichung des gesteckten Zieles zu lösen sind; die Schachtaktik löst die Aufgaben, und zwar wieder in verschiedener, oft vom individuellen Spieltypus abhängender Weise. Die meisten Regeln gesunder Schachtaktik ergeben sich nun in einfacher Weise aus den allgemeineren schachstrategischen Gesetzen, und ich habe daher das ganze Lehrsystem unter dem Titel Schachstrategie zusammengefaßt.

Erster Abschnitt.

I. Elementares. Fingerzeige für Anfänger.

Sehen wir von der verhältnismäßig geringen Zahl der Fälle ab, in der das leuchtende Ziel jeder Schachpartie, das Matsetzen des feindlichen Königs, bei vollem Brett erreicht wird, so können wir den Gang der Partie etwa dahin charakterisieren, daß unter mehr oder minder guter Verwertung der zur Verfügung stehenden Streitkräfte von beiden Streitenden Angriffs- und Verteidigungsmanöver ausgeführt werden, die zu allmählichem Abtausch der Steine führen. Gelingt es einer Partei, aus dem Kampf mit einem materiellen Plus hervorzugehen, so kann sie mit Hilfe dieses im Endspiel meist das Mat erzwingen, während eine durch beiderseitige Vorsicht bis ins Endspiel aufrechterhaltene Äquivalenz des Materials meist das Remis sichert.

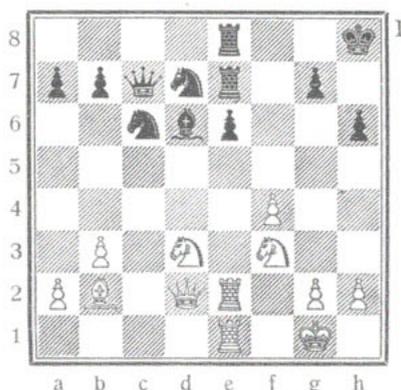
Es wird sich weiter unten bei Besprechung der Endspiele zeigen, daß ein einziges Bauerlein mehr mit wenigen Ausnahmen zum Siege ausreicht, und wir wollen daher als einen leitenden Gesichtspunkt aller Kombinationen festhalten: Materieller Verlust ist unbedingt zu vermeiden, selbst wenn es sich nur um einen simplen Bauern handelt. Man gewöhne sich daran, jeden Bauern als Dame in spe zu betrachten. Das wirkt etwas beruhigend auf allzu hitzige Angriffspläne.

Freilich erzwingt häufig gerade ein materielles Opfer den Sieg. Aber in solchen Fällen wird natürlich gegen das geopfert Material ein anderer Vorteil eingetauscht, der in der Besonderheit der betreffenden Stellung liegt. Diese bedeutend schwerer zu charakterisierenden Momente positioneller Natur müssen wir vorläufig außer acht lassen. Wir werden diese Frage weiter unten in unsere Untersuchung ziehen.

Zunächst also die Kombinationen, bei denen es sich um reine Materialfragen handelt.

Hier sei vor allem auf ein sehr wichtiges mechanisches Hilfsmittel hingewiesen, das bei der überwiegenden Zahl aller Angriffs- und Deckungsmanöver das Kombinieren erheblich vereinfacht. Es

ist dies eine ganz elementare Abzählungsregel, durch deren Vernachlässigung der Anfänger meist schnell in materiellen Nachteil gerät. Als Beispiel diene Diagramm 1.

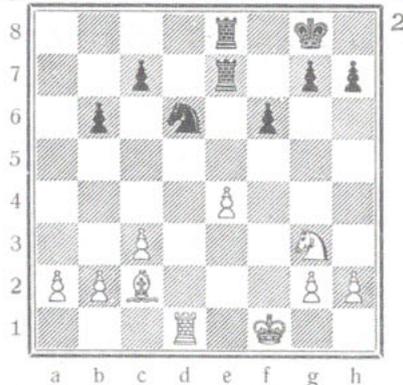


Nehmen wir an, Schwarz am Zuge will e6—e5 spielen. Ist er Anfänger, dann wird er etwa so kombinieren: Ich ziehe den Bauern vor, dann schlägt sein Bauer, mein Springer nimmt wieder, dann schlägt sein Springer, ich schlage mit dem Läufer usw. Das ist ganz falsch, denn es bedeutet Vergeudung von Zeit und Denkkraft

Auf den dritten, vierten Zug vorauskombinierend, vergißt der Anfänger auch meist schon die bei der Kombination bereits verwendeten Figuren. Die Überlegung ist vielmehr ganz einfach in folgender Weise zu führen: Ich ziehe den Bauern nach e5. Dann ist er durch einen Bauern, die beiden Springer, einen Läufer und die beiden Türme angegriffen, im ganzen also sechsmal. Verteidigt ist er durch den Läufer, die beiden Springer, die beiden Türme und die Dame, also ebenfalls sechsmal. Folglich kann der Zug e6—e5 geschehen, wenn die sechs schwarzen Steine, die auf e5 geschlagen werden, keinen größeren Wert haben, als die sechs weißen, die zurückgeschlagen werden¹⁾. Im vorliegenden Beispiel werden je ein Bauer, zwei Springer, ein Läufer und zwei Türme geschlagen, daher entsteht kein materieller Verlust. Nach Durchführung dieser Überlegung darf der Anfänger es ruhig riskieren, den Vorstoß nach e5 auszuführen.

¹⁾ Die verschiedene Größe der Kampfkräfte der Figuren kann natürlich nur insoweit miteinander verglichen werden, als man von den Positionsmomenten, die jeder Stellung anhaften, ganz absieht. Man pflegt folgende Vergleichswerte aufzustellen: Die „kleinen Figuren“ (Springer und Läufer) gelten als äquivalent. Der Turm ist einer kleinen Figur um „die Qualität“ überlegen, etwa gleich einer kleinen Figur und ein bis zwei Bauern. Die Dame ist so stark wie zwei Türme oder drei kleine Figuren.

Also: Bei jeder Kombination, bei der mehrere Schlagmöglichkeiten auf einen Punkt in Betracht kommen, ist eine Abzählung der Angriffs- und Verteidigungssteine und eine Vergleichung ihres Wertes vorzunehmen. Letzteres darf man natürlich nie vergessen. Wollte z. B. in der Stellung des Diagramms 2 Schwarz 1. . . . Sd6 × e4 spielen, in der Überlegung, daß der Bauer e4 dreimal angegriffen und nur

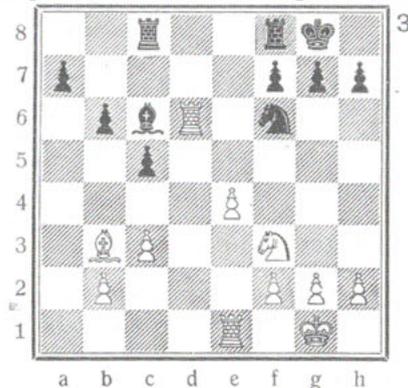


zweimal gedeckt ist, so wäre es offenbar ein Fehler, denn der Wert der verteidigenden Steine ist geringer als der der angreifenden.

Nun, so einfach ist das Schachspielen nicht, daß man nach der eben aufgestellten Abzählungsregel alle vorkommenden Kombinationen erschöpfend durchdenken könnte; es treten vielmehr fast immer komplizierende Nebenumstände auf.

Um dem Anfänger einen Anhalt zu geben, greife ich einige charakteristische Hauptfälle heraus.

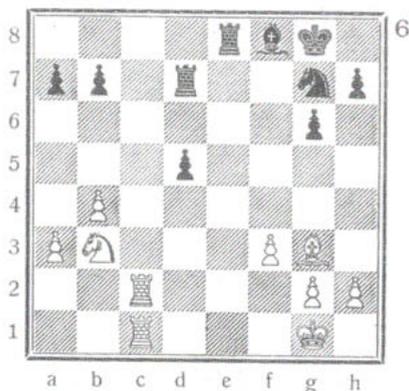
Die einfachste Störung, die in die erörterte Abzählungsregel kommen kann, ist die, daß der Gegner eine von den in die Kombination verwickelten Figuren durch Abtausch oder selbst durch Opfer beseitigt. Als Beispiel diene die Stellung des Diagramms 3.



recht versteckte, im praktischen Spiel übrigens verhältnismäßig häufig vorkommende Matdrohung an die Deckung des Feldes f7 gebunden, und zählt daher nicht als Deckung des Läufers c8. Weiß gewinnt wie folgt: 1. Sb6×c8, Se7×c8; 2. Tc5×c8, De8×c8; 3. Se5—f7†, Kh8—g8; 4. Sf7—h6††, Kg8—h8; 5. Dc4—g8†, Tf8×g8; 6. Sh6—f7≠.

Gehen wir nun einen Schritt weiter und wenden uns von den „akuten“ Kombinationen zu solchen, die noch in der Luft liegen. Auch hier empfehle ich dem Anfänger dringend — der Fortgeschrittene tut es sowieso —, mit der einfachen Abzählung zu operieren, und zwar ist es jetzt an Stelle der Anzahl der angreifenden und verteidigenden Steine die der Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten, die auszurechnen ist.

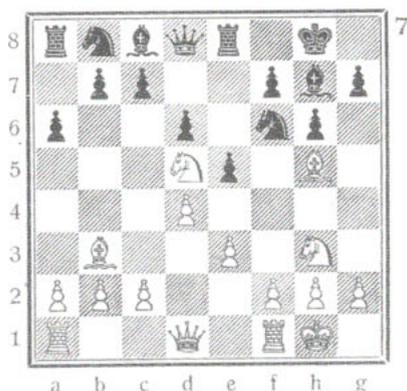
Betrachten wir wieder einige typische Beispiele. Spielt Schwarz in der Stellung des Diagramms 6 d5—d4, so muß er vorher den Zug folgender Prüfung unterworfen haben: Der Bauer kann auf d4, wo er zunächst einmal angegriffen und einmal verteidigt ist, von Weiß in



drei Zügen drei weitere Male attackiert werden (1. Tc1—d1, 2. Tc2—d2, 3. Lg3—f2), aber Schwarz kann in derselben Zugzahl drei weitere Verteidigungen mobil machen (1. Sg7—e6, 2. Lf8—g7, 3. Te8—d8); also liegt eine unmittelbare Gefahr nicht vor, und es ist auch in absehbarer Zeit nichts zu befürchten, da Weiß keinen Stein mehr hat, mit dem der Bauer zum fünften Male angegriffen oder eine der deckenden Figuren vertrieben werden könnte. Falsch wäre es offenbar, den Bauern nach Tc1—d1 von d4 nach d3 zu schieben, denn dann könnte ihn Weiß mit dem andern Turm und dem Springer zwei weitere Male angreifen, während dem Schwarzen nur noch ein Deckungszug, Te8—d8, zur Verfügung steht.

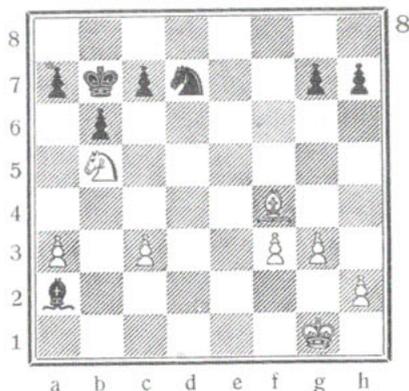
Die folgenden Beispiele sind typisch für Stellungen, in denen Nebendrohungen auf Steine, die in die Kombination verwickelt sind, die richtige Abzählung komplizieren. In Diagramm 7 kann zwar das

Angriffsobjekt, der Springer f6, von Schwarz ebensooft verteidigt werden, als Weiß es attackieren kann, doch kommt dabei die eine Deckungsfigur in die Schlaglinie einer feindlichen, so daß die Deckungs-



kraft illusorisch wird. Die Kombination würde sich hier folgendermaßen abspielen: Weiß bedroht mit 1. Sg3—e4 den Sf6 zum dritten Male. Schwarz muß Sb8—d7 antworten, denn deckte er durch Te8—e6, so würde er die Qualität verlieren, was die Vergleichung des Wertes der Figuren ergibt, die auf f6 zum Schlagen kommen würden. Weiß gewinnt die Qualität nun aber doch, indem er durch 2. Dd1—f3 den Turm zur vierten Verteidigung des Springers nach e6 zwingt, wo er in die nur vorläufig verdeckte Schlaglinie des Läufers b3 gerät. Es würde folgen: 3. Sd5×f6, Te6×f6 (S oder L×f6?? 4. Lb3×e6 und Weiß gewinnt einen ganzen Turm). 4. Lg5×f6 usw.

Einen im Grunde ähnlichen Fall zeigt Diagramm 8.

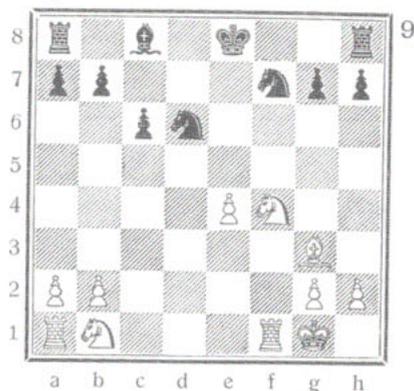


Auch hier hat das Resultat einfacher Abzählung der Angriffs- und Verteidigungssteine einen Haken, weil die Verteidigungssteine selbst

nicht auf sicheren Füßen stehen. Ich empfehle diese Stellung Anfängern zu besonders gründlichem Studium, da sie typisch für eine große Zahl von Fällen aus der Praxis ist.

Es erhellt ohne weiteres, daß der Läufer f4 den Bauern c7 nicht schlagen darf wegen der Antwort a7—a6. Aber auch 1. Sb5×c7 wäre ein Hereinfall, weil Schwarz nun auf den deckenden Läufer Jagd macht; 1., g7—g5; 2. Lf4—d6, Kb7—c6; 3. Sc7—e8, La2—f7 und Schwarz gewinnt eine der beiden angegriffenen Figuren.

Endlich sei noch ein Beispiel betrachtet, in dem die Fesselung einer Figur die Störung ist, die das Bild der Abzählung verzerrt. In der Stellung des Diagramms 9 scheint es zunächst, als ob Schwarz



Sd6×e4 spielen könnte, da Weiß zwar mit Tf1—e1 den Springer fesseln und ihn dann mit dem Springer b1 noch einmal angreifen, aber Schwarz ihn mit Läufer c8 und Springer f7 ebensooft verteidigen kann. Und Zeit zur Turmverdoppelung hat Weiß nicht, weil nach Te1—e2 Schwarz den König aus der e-Reihe wegzieht und auf Ta1—e1 mit dem entfesselten Springer weglaufen kann. Aber durch eine einfache Opferkombination bringt Weiß auch noch den Turm a1 zur Wirkung: 1., Sd6×e4; 2. Tf1—e1, Lc8—f5; 3. Sb1—c3, Sf7—d6; 4. Te1×e4†, Sd6×e4; 5. Ta1—e1 und Weiß gewinnt eine zweite Figur für die geopfert Qualität.

Die besprochenen Beispiele werden genügen, um dem Anfänger das Verständnis für eine ökonomische Durchrechnung der Schachkombinationen zu vermitteln. Damit wird sich die Kombinationskraft, für die die Erfahrung im praktischen Spiel die beste Ausbildung ist, schnell stärken. Sollte der Partner für die Übung fehlen, so müssen hier Bücher aushelfen, die sich mit der Kombinationslehre befassen, indem sie eine große Menge von Kombinationen an Hand praktischer Partien durchsprechen.

II. Die leitenden Gesichtspunkte der Schachstrategie.

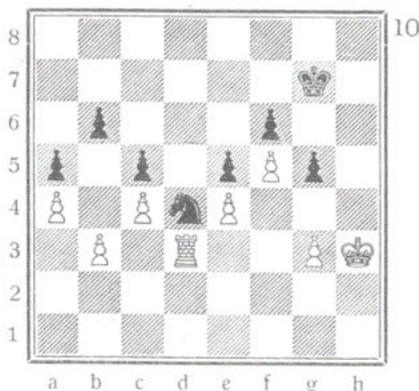
Vorbemerkung.

Schon bei den speziellen Fällen elementarer Kombinationen, wie wir sie im ersten Kapitel betrachtet haben, sahen wir die wichtige Rolle, die bei jedem Handgemenge die Äquivalenz des Angriffs- und Verteidigungsmaterials bildet. Und der gesunde Menschenverstand sagt uns, daß auch ganz allgemein gesprochen die Aufrechterhaltung dieser Äquivalenz eine Hauptforderung bei allen Manövern auf dem Schachbrett da sein wird, wo man sich verteidigt, und daß Angriffe nur dann am Platze sind, wenn man in der Lage ist, mehr Streitkräfte auf dem Kampfplatz anzuhäufen, als der Gegner zur Verteidigung heranziehen kann. Hier darf allerdings ein Punkt nicht außer acht gelassen werden, den ich bei der Besprechung der elementaren Kombinationen absichtlich nicht berührte, um den Anfänger noch nicht durch Komplikationen zu verwirren. Nämlich die Äquivalenz der Streitkräfte ist durchaus noch nicht dadurch gesichert, daß Angriffs- und Verteidigungsmaterial numerisch gleichwertig sind. Vielmehr ist die Bewegungsfähigkeit der Figuren ein Hauptfaktor, den wir beachten müssen, sobald es sich nicht mehr um einfache Kombinationen handelt, bei denen gerade nur die Anzahl der Schlagfälle auszurechnen ist, sondern wenn allgemeiner abzuschätzen ist, ob eine Stellung gegen einen Angriff, den der Gegner vorbereitet, wird verteidigt werden können, oder ob ein Angriff, den man selber einzuleiten beabsichtigt, Aussicht auf Erfolg hat. Daß die Bewegungsfähigkeit Hauptsache ist, müssen wir uns eigentlich schon von vornherein deshalb sagen, weil ja der relative Wert der Figuren einzig und allein durch ihre größere oder geringere Beweglichkeit sich bemerkbar macht.

Ein Turm ist an und für sich betrachtet, d. h. abgesehen von Besonderheiten, die bestimmte Figurenkonstellationen hervorrufen können, deshalb stärker als ein Läufer, weil ihm alle Felder des Brettes zugänglich sind, während der Läufer an die Felder seiner Farbe gebunden ist. Springer und Läufer werden als gleichwertig erachtet, weil der Vorteil, daß der Springer von der Farbe der Felder unabhängig ist, dadurch ausgeglichen erscheint, daß der Läufer lange Linien beherrscht. Zwei Läufer sind zwei Springern meistens vorzuziehen, weil der Besitz ersterer die Wirkung auf die Felder beider Farben sichert, und daher die Bestreichung langer Linien als nahezu ungeschmälerter Vorteil übrigbleibt.

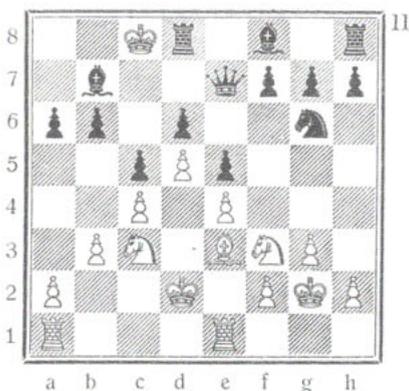
Diese ganze Wertung wird jedoch hinfällig, wenn die Beweglichkeit der Figuren durch Besonderheiten der Stellung an der Entfaltung

gehindert ist. In der Stellung des Diagramms 10 z. B. nützt dem Weißen der Mehrbesitz der Qualität gar nichts; der Turm hat keine



Linie, die er zum Einbruch ins schwarze Lager benutzen könnte, und die Partie ist daher für Weiß nicht zu gewinnen.

In der Stellung des Diagramms 11 kann die numerische Äquivalenz der Streitkräfte dem Schwarzen nicht helfen, denn seine Figuren sind durch falsche Aufstellung derart ihrer Beweglichkeit beraubt, daß er keine Chance hat, einem Angriff, den Weiß — hier



am besten durch einen Sturm auf dem Damenflügel, wo der schwarze König steht — inszeniert, schnell genug durch Konzentration der Truppen auf den Kampfplatz begegnen zu können.

Also: die Bewegungsfähigkeit der Figuren ist das bestimmende Moment für ihre Stärke, und die Erhöhung der Figurenbeweglichkeit ergibt sich damit von selbst als oberster Leitsatz für die Beurteilung der Güte aller Manöver.

Wir wollen nun die Gesetze aufsuchen, die aus der Anwendung

dieses Leitsatzes auf die praktische Partie sich ergeben, und zwar wollen wir zunächst die Eröffnung und das Endspiel in den Kreis unserer Betrachtungen ziehen.

Die Eröffnung.

Die einzigen Figuren, die im Anfang der Partie ziehen können, sind die Springer.

Um auch die andern Figuren entwickeln zu können, sind erst Bauernzüge nötig, und diejenigen werden die besten sein, die möglichst vielen Figuren Ausgang verschaffen. Denn wer seine Figurenentwicklung schneller beendet, d. h. wer alle seine Figuren schneller von der ungünstigen Anfangsstellung auf solche Plätze bringt, von denen aus sie möglichst viele Felder beherrschen, der hat die größere Chance, an irgendeiner Stelle des Bretts überlegene Streitkräfte anzusammeln. Daraus ergibt sich, daß Weiß, der den ersten Zug tut, stets sozusagen die innere Berechtigung hat anzugreifen, während dem Schwarzen die Rolle der Verteidigung zukommt. Die Wahrheit dieser Folgerung einzusehen, ist schon ein rüstiger Fortschritt. Doch verschließen sich ihrer Erkenntnis Anfänger leider stets und legen damit bereits den Grund zum Verlust der Partie.

Unter den Bauernzügen, die frühzeitig behufs schnellster Figurenentwicklung geschehen müssen, ist keine große Auswahl. Es kommen offenbar nur e2—e4 und d2—d4 in Betracht bzw. e7—e5 und d7—d5, wodurch für die Läufer und die Dame Linien offen werden, während alle andern Bauernzüge nur je eine Figur beweglich machen. Um alle Figuren herausbringen zu können, sind im allgemeinen nur 2 bis 3 Bauernzüge nötig. Und es ist ein gutes Prinzip, in der Eröffnung ausschließlich solche Bauernzüge zu machen, die zur Entwicklung der Figuren erforderlich sind. Jeder andere Bauernzug bedeutet einen Tempoverlust. Man verliert ein Tempo, wenn man einen Zug macht, der zur Erreichung einer erstrebten Stellung belanglos ist. Tempoverlust wäre in der Eröffnung außer den genannten Bauernzügen auch das mehrmalige Ziehen einer Figur, um auf einen Platz zu gelangen, der in weniger Zügen erreichbar war. Die nachteiligen Folgen solchen Zeitverlusts illustriere ich am besten an einigen Partien. Zunächst wähle ich ein krasses, äußerst lehrreiches Beispiel.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | d2—d4 | e5×d4 |
| 3. | Dd1×d4 | Sb8—c6 |
| 4. | Dd4—e3 | Sg8—f6 |
| 5. | h2—h3? | |

Auf den Wert des mit den ersten 4 Zügen von Weiß eingeleiteten Eröffnungssystems will ich an dieser Stelle noch nicht eingehen. Der Textzug ist der erste, den wir ohne weiteres als Fehler erkennen. Er ist ein Tempoverlust, der übrigens in 90% aller Anfängerpartien vorkommt. Wenn Weiß Sg4 verhindern will — was nebenbei gar nicht nötig ist, da der Springer sich auf g4 doch nicht halten könnte —, so kann er es ja mit Le2 tun, wodurch er gleichzeitig eine Figur entwickelt.

5. Lf8—e7
6. a2—a3??

Das ist nun ganz haarsträubend. Die Folgen dieses zweiten Tempoverlustes bleiben nicht lange aus.

6. 0—0
7. Lf1—c4

Endlich ein Entwicklungszug.

7. Tf8—e8
8. De3—b3

Schon wieder ein Damenzug. Der Angriff auf f7 mag ja sehr verlockend sein. Aber die Kombination ist ganz bestimmt falsch. Warum? Weil Weiß in der Entwicklung weit zurück ist. Dieses Argument ist genau so stichhaltig wie handgreifliche Widerlegungsvarianten. Zwar wird es dem Anfänger sehr schwer, sich diesen Gedankengang zu eigen zu machen, und er stürzt sich lieber in die Lösung eines Variantenknäuels, wobei er die richtigen Antworten doch meist übersieht. Ja, selbst viele recht starke Spieler hemmen oft ihre Weiterentwicklung dadurch, daß sie allgemeinen positionellen Erwägungen sich verschließen. Sie vergeuden kostbare Zeit, indem sie unzählige Varianten mit Zügen versuchen, für die sich vernunft-

