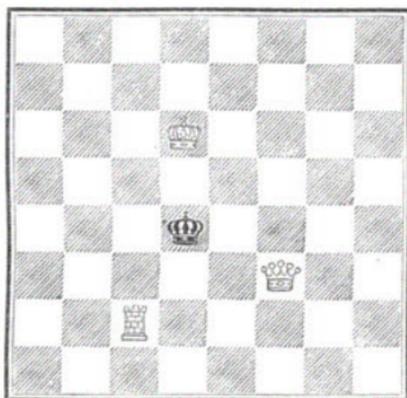


DAS
A B C
DES
SCHACHSPIELS.

ANLEITUNG
ZUR RASCHEN ERLERNUNG DES EDLEN SPIELS.

VON
J. MINCKWITZ,
LANGJÄHRIGEM REDACTEUR DER DEUTSCHEN SCHACHZEITUNG.

(G. E. CARPENTER)



Weiss zieht an und setzt in zwei Zügen mat.

LEIPZIG,
VERLAG VON VEIT & COMP.

1879.

Das Recht der Herausgabe von Uebersetzungen in fremden Sprachen vorbehalten.

Druck von Metzger & Wittig in Leipzig.

Vorwort.

Die Zahl der für Anfänger im Schachspiel bestimmten Anleitungen ist nicht gering; trotzdem glauben wir an der Hand langjähriger Erfahrung, im unausgesetzten Verkehr mit Schachfreunden jeder Spielstärke, dass unser Schachbüchlein einem vielseitig empfundenen Bedürfniss entgegenkommt, eine Lücke in der Schach-Literatur ausfüllt.

Wir haben uns bestrebt, ein Werkchen zu schaffen, welches bei einfacher und klarer Darstellung den Schachjünger einweihet in die Regeln des königlichen Spieles, von den ersten Anfangsgründen bis zu dem Punkte der Theorie, wo die Praxis einzugreifen pflegt und ein eingehenderes Lehrbuch nöthig wird,*) das gleichzeitig aber hinsichtlich der Problemkunst und des schachlichen Weltverkehrs den heutigen Anforderungen entspricht. Ob uns dies gelungen, überlassen wir der Beurtheilung des Schachpublikums.

Leipzig, im August 1878.

Der Verfasser.

*) In dieser Hinsicht würde zunächst v. d. Lasa's vortrefflicher „Leitfaden für Schachspieler“ zu empfehlen sein. Das berühmte „von Bilguer'sche Handbuch des Schachspiels“ aber wird, an diesen anschliessend, denjenigen Spielern von grösstem Nutzen sein, die schon eine respectable Spielstärke sich angeeignet haben. Beide Werke sind im Verlag von Veit & Comp. in Leipzig erschienen.

Inhaltsverzeichnis.

Einleitung	Seite I—4
----------------------	--------------

Erster Abschnitt.

Vorkenntnisse, Grund- und Spielregeln.

Das Schachmaterial und der Aufsatz	5
Gang- und Schlagweise der Schachsteine	7
Anzug, Nachzug, Tempo	11
Das Schachbieten	12
Endziel des Spieles oder der Partie	18
Das Schachmat	13
Die Rochade	16
Die Opposition	17
Abkürzungen und Zeichen	17
Verschiedene Mat-Arten, Mat-Ankündigung, Opfer	18
Die verschiedenen Matführungen durch die Figuren, Pat, Remis	19
Einige Bemerkungen hinsichtlich der Bauern	26
Einige besondere Ausdrücke und allgemeine Erläuterungen	26
Werthverhältniss der Steine	29
Spielgesetze	30

Zweiter Abschnitt.

Die Spielendungen oder das Endspiel.

Einleitung	33
Die Dame gegen Thurm (und Bauer)	34
Die Dame gegen andere Figuren	35
König und Dame gegen König und Bauer	37
Der Thurm gegen Thurm und Bauer	39
Der Thurm gegen verschiedene Figuren	39
Der Thurm gegen einen und mehrere Bauern	41
Der Läufer gegen verschiedene Figuren	43
König und Springer gegen König und Bauer	46
Bauern gegen Bauern	47
Endspiel-Studien	51
Lösungen der Endspiele	54

Dritter Abschnitt.
Die Spieleröffnungen.

	Seite
Einleitung	56
Erste Abtheilung (Gewöhnliche Spiele auf dem Königsflügel).	
I. Das Springerspiel	58
Russisches Springerspiel	63
Giucoco piano oder italiänische Partie	64
Schottisches Gambit	66
Zweispingerspiel im Nachzuge	68
Spanische Partie oder Springerspiel des Ruy Lopez	71
Evans-Gambit	73
Compromittirtes Evans-Gambit	75
Abgelehntes Evans-Gambit	76
Englische Partie	77
II. Das Läuferpiel	78
Zweite Abtheilung (Gambit-Spiele auf dem Königsflügel).	
I. Das Königsspringer-Gambit	80
Cunningham-Gambit	81
Gewöhnliches Springer-Gambit	82
Muzio-Gambit	82
Salvio-Silberschmidt und Cochrane-Gambit	85
Allgaier-Gambit	86
Kieseritzky-Gambit	87
II. Das Königsläufer-Gambit	90
III. Das abgelehnte Königs-Gambit	94
IV. From's Gambit	95
V. Das Mittel-Gambit	95
Dritte Abtheilung (Unregelmässige Eröffnungen auf dem Königsflügel).	
I. Die Französische Partie	97
II. Die Sicilianische Partie	97
III. Fianchetto (Flankenspiel)	97
IV. Wiener Partie	98
Vierte Abtheilung (Eröffnungen mit dem Damenbauer).	
I. Das Damen-Gambit	99
II. Das abgelehnte Damen-Gambit	99
III. Die Holländische Partie	100
Vierter Abschnitt.	
Gespielte Parteen	101
Paul Morphy gewinnt gegen A. de Rivière (Evans-Gambit)	102
Ignaz Kolisch gewinnt gegen P. Hirschfeld (Evans-Gambit)	102
Anderssen gewinnt gegen J. H. Zukertort (Evans-Gambit)	103
Ignaz Kolisch gewinnt gegen Louis Paulsen (Italiänische Partie)	104
S. Loyd gewinnt gegen S. Rosenthal (Italiänische Partie)	104

	Seite
E. v. Schmidt verliert gegen J. Minckwitz (Italiänische Partie) . . .	105
J. Minckwitz verliert gegen E. v. Schmidt (Läufer-Gambit) . . .	106
Anderssen gewinnt gegen Kieseritzky (Läufer-Gambit)	107
A. Schlieper verliert gegen M. Lange (Spanische Partie)	107
G. R. Neumann verliert gegen Anderssen (Spanische Partie)	108
G. R. Neumann verliert gegen Ignaz Kolisch (Spanische Partie) . . .	109
J. H. Zukertort verliert gegen J. Minckwitz (Spanische Partie) . . .	110
Louis Paulsen verliert gegen Paul Morphy (Damenspringerspiel) . . .	111
Paul Morphy gewinnt gegen Herzog von Braunschweig und Grafen Isouard (Französisches Springerspiel)	112
Anderssen gewinnt gegen Paul Morphy (Unregelmässige Eröffnung)	113
D. Harrwitz verliert gegen Paul Morphy (Holländische Eröffnung)	115
Dr. Göring gewinnt gegen J. Minckwitz (Holländische Eröffnung) .	117
A. Saalbach gewinnt gegen H. Pollmächer (Sicilianische Partie) . .	117
P. Hirschfeld gewinnt gegen Ignaz Kolisch (Zweispringerspiel im Nachzuge)	117
Louis Paulsen gewinnt gegen Owen (Fianchetto di Donna)	118
W. Steinitz gewinnt gegen Mongredien (Damenbauer gegen Königs- bauer)	119
W. Steinitz gewinnt gegen G. R. Neumann (Wiener Partie)	120
Louis Paulsen gewinnt gegen S. Rosenthal (Wiener Partie)	121
S. Winawer verliert gegen De Vere (Französische Partie)	121
G. R. Neumann verliert gegen Louis Paulsen (Unregelmässige Er- öffnung)	122
J. H. Blackburne verliert gegen C. Pitschel (Abgelehntes Damen- Gambit)	123
Wien macht remis gegen London (Schottische Partie)	125
Vorgabe-Partieen.	
Paul Morphy gewinnt gegen X (Thurmvorgabe)	126
Paul Morphy gewinnt gegen X (Springervorgabe)	127
Paul Morphy gewinnt gegen X (Springervorgabe)	127
Das Blindlingspiel.	
Paul Morphy gewinnt gegen Guibert (Damenbauer gegen Königsbauer)	129
Paul Morphy gewinnt gegen N. N. (Evans-Gambit)	130
J. H. Zukertort macht remis gegen W. Steinitz (Evans-Gambit) . . .	130
Fünfter Abschnitt.	
Schachaufgaben (Die Kunst der Problem-Composition)	132
Indisches Problem (Shagird)	134
Probleme in zwei Zügen.	
W. A. Shinkman in Grand-Rapids, T. M. Brown of St. Louis, Oscar Blumenthal in Berlin, G. E. Carpenter in New-York, J. Minckwitz in Leipzig, Samuel Loyd in New-York, John Brown of Bridport, Fr. Patzak in Wien, S. Gold in Wien, Hermann Lehner in Wien, G. Chocholousch in Prag, Dr. Kon- rad Bayer in Olmütz, K. Bayer und J. Plachutta, J. Berger in	

Graz, Albert Barbe in Leipzig, J. Kohtz und C. Kockelkorn, Robert Braune in Gottschee	137—146
--	---------

Probleme in drei Zügen.

J. Dobrusky in Prag, Hermann von Gottschall in Leipzig, Oscar Blumenthal in Berlin, S. A. Sörensens in Kopenhagen, J. Minck- witz in Leipzig, Robert Braune in Gottschee, G. Chocholousch in Prag, K. Bayer und J. Plachutta, Hermann Lehner in Wien, J. Kohtz und C. Kockelkorn, Philipp Klett in Stuttgart, B. Kästner in Coburg, Dr. C. Schwede in Dresden, S. Loyd in New-York, Frank Healey in London, John Brown of Brid- port, Josef Heral in Wien	147—154
--	---------

Probleme in vier Zügen.

Philipp Klett in Stuttgart, B. Kästner in Coburg, Adolf Bayers- dorfer in München, G. N. Cheney in Syracuse, Robert Braune in Gottschee, J. Kohtz und C. Kockelkorn, J. Minckwitz, Dr. Konrad Bayer in Olmütz, Josef Plachutta in Peterwardein, C. Nadebaum in Tessin, Dr. C. Schwede in Dresden	155—158
--	---------

Selbstmats.

Robert Braune in Gottschee, W. A. Shinkman in Grand-Rapids, L. v. Bilow in Stralsund, Johann Dobrusky in Königgrätz	159—160
--	---------

Lösungen der Aufgaben.

Lösungen der directen Mats in zwei Zügen	161—165
„ „ „ „ in drei Zügen	165—170
„ „ „ „ in vier Zügen	170—172
„ „ „ „ Selbstmats in vier Zügen	172

Anhang.

I. Das Reitergefecht bei Buzancy	173
II. Curiosa, Humoristisches etc.	176
Das Schäfermat	176
Das Narrenmat	176
Legal und Schachfreund	177
A. B. Meek und Schachfreund	177
J. Minckwitz und L. P.	177
G. Schnitzler und Hardung	177
Braune und Schwartze	178
J. A. Potter und Schachfreund	178
Schachfreund und Nathan	178
Dr. Göring und Minckwitz gegen Minckwitz und Dr. Göring	178
III. Schachsymbolik (vom Seminarlehrer Hoepfner in Bunzlau)	179
IV. Der Rösselsprung	180
Berichtigungen	182

Schlusswort.

Ueber das Verhalten beim Schachspiel	183
--	-----

Einleitung.

Das Schachspiel ist auf der Höhe seiner jetzigen Ausbildung das complicirteste, am Tiefsten angelegte, den menschlichen Scharfsinn am Meisten herausfordernde und darum das schwierigste aller Spiele. Wesentliche Voraussetzung für eine möglichst vollkommene Behandlung des Schachspiels ist lange und eifrige Uebung in Theorie und Praxis, mit deren Hülfe allmählig rasche und sichere Uebersicht gewonnen wird. Seine kunstgerechte Ausübung bedingt vor Allem: ruhevollere Gemüthsstimmung, hiermit verbundene Klarheit der Ueberlegung und Ausdauer im Nachdenken. Kein anderes Spiel kann sich mit dem Schachspiel an Schönheit und Tiefe, Reichthum und Vielseitigkeit der Ideen messen. Es zieht den Geist von den Mühen und Sorgen des Lebens ab, gewährt nach glücklich durchgeführter Combination hohe Befriedigung und ist immer neu und reizend in Folge der unendlichen Verschiedenartigkeit seiner Wendungen. Da giebt es Züge, die solid und stark, listig und fein, vorsichtig und zaghaft, kühn und verwegen, pikant und bizarr, glänzend und überraschend sind. Auch das Glück spielt, wenngleich nur in geringem Grade, im Schach eine gewisse Rolle, weil die menschliche Berechnungsfähigkeit ohnmächtig wird gegenüber der Fülle und Ausdehnung der sich darbietenden Zugfolgen.

Trotz aller Uebung und trotz glänzendster Begabung gelingt es auch dem gewiegten Schachmeister doch nimmermehr, den ganzen und vollen Gehalt von Vorzügen und Schwächen der jeweiligen Position im Augenblick des Spielens selbst ausfindig zu machen. Die sorgfältigste Berechnung scheidet gar häufig in Folge irgend einer unvorhergesehenen Spielwendung. — Die Fertigkeit

des Meisters soll ideal gedacht darin bestehen, jedesmal im Verlaufe einer Partie den stärksten Zug zu finden. Der Meister aber soll erst noch geboren werden, dem dies auch nur in einem geringen Bruchtheil seiner Partien glückt. Der gewissenhaftesten Analyse, der feinsten Correspondenzpartie sind hier und da Schwächen und Mängel, mindestens aber einzelne schneller zum Ziele führende Varianten nachzuweisen, die dem Spieler bei aller Sorgfalt entgangen sind.

Wenn man in das Schachspiel durch Uebung und Studium — denn Beides ist erforderlich — allmählig tiefer eingeweiht ist; wenn man sich hineingedacht hat in die Natur seiner schwierigen und prächtigen Combinationen, in die feinverschlungenen Fäden seiner Zugverbindungen, fühlt man sich unwillkürlich zu der Frage hingedrängt: ist dieses Spiel nicht vielmehr eine Kunst, ist es nicht eine Wissenschaft? Und in der That: was besteht für ein Unterschied zwischen der „Schachspielkunst“ und den anderen Künsten? Haben sie nicht manche Eigenschaft gemeinsam? Die Musik erquickt, erhebt und tröstet das Gemüth durch ihre Töne. Die Poesie begeistert und veredelt das menschliche Streben durch ihre in rhythmischen Wohlklang gefassten erhabenen und erhebenden Gedanken. Die Malerei und die Bildhauerkunst entzücken das Auge und die Phantasie durch die wahrheitsgetreue Wiedergabe der Naturgebilde. Aehnliche Eigenschaften besitzt die Schachspielkunst. Sie erquickt und tröstet das Gemüth für manchen herben Verlust, für manche Entbehrung, die das Leben mit sich führt, und lenkt den Geist durch das Anziehende und Fesselnde ihrer Combinationen zeitweilig von der Alltäglichkeit ab und versetzt ihn in eine beschauliche Stimmung. Sie veredelt das Streben, denn nicht materieller Vortheil, wiewohl auch der mühsam erworbenen Schachfertigkeit gestattet sein sollte, „nach Brod zu gehen“, sondern die reinere Freude des durch Nachdenken errungenen Sieges ist der Preis. Sie entzückt das Auge durch die Schönheit und Vollendetheit ihrer Positionsformen und erregt die Phantasie durch die oft so tiefliegende, wie elegante Zugführung. Die Lösung eines fein ersonnenen Schachproblemes gewährt dem Geist eine Befriedigung, welche jedem andern ästhetischen Genuss an die Seite gestellt werden darf. Die technischen Schönheiten und namentlich die Schlussstellung eines solchen Problemes gewinnen durch die Lebhaftigkeit der Phantasie häufig geradezu plastische Formen.

Es liesse sich streiten über den Werth oder Unwerth des Schachspiels, ebenso wie man über den praktischen Werth jeder andern Kunst sehr verschiedenen Auffassungen begegnet, denn der Gelderwerb ist nicht der Zweck wahrer Kunst. In bildender und gesellschaftlicher Beziehung nimmt jedenfalls das Schach eine hohe Stufe ein: es befreundet und verbrüderd die ihm Huldigenden.

Nicht allein von bedeutenden Schachschriftstellern, sondern auch von Autoritäten auf anderen Gebieten ist das Schach als eine förmliche Wissenschaft bezeichnet worden. Wohl lassen sich für eine derartige Ansicht ganz beachtenswerthe Gründe geltend machen. Wir wollen jedoch hiervon absehen und nur anführen, dass die Ausbildung, welche das Schachspiel im Laufe der Jahrhunderte, namentlich während der letzten Jahrzehnte gewonnen hat, eine höchst reichhaltige und umfängliche Litteratur hervorgerufen hat, sodass mindestens der Ausspruch berechtigt ist: die Theorie des Schachspiels ist aus kleinen Anfängen zur jetzigen Höhe ihrer Entwicklung in systematischer, wissenschaftlicher Weise fortgebildet worden.

Das Schachspiel ist, Jahrhunderte vor unserer Zeitrechnung, freilich in anderer Form und mit zum Theil anderer Gangweise der Figuren, in den Reichen Asiens geübt worden. Nach Europa wurde es namentlich durch die Kreuzfahrer verpflanzt. Ueber seine Entstehungsweise haben sich verschiedene Sagen gebildet. Nach der bekanntesten soll der angebliche Erfinder, ein Brahmine, von seinem Herrscher aufgefordert, eine Belohnung sich auszubitten, die scheinbar geringe Weizenmenge gefordert haben, welche sich ergibt, wenn auf das erste Feld der 64 Schachfelder 1 Weizenkorn, auf das zweite 2 Weizenkörner, auf das dritte 4, u. s. f., auf jedes folgende doppelt soviel, wie auf das vorhergehende, gelegt wird. Die Zahl der Weizenkörner auf den 64 Feldern beträgt insgesamt 18,446,744,073,709,551,615 Stück.

Im Mittelalter wurde das Schach vornehmlich in den Klöstern, auch an den Höfen gehegt und gepflegt. In neuerer Zeit hat das königliche Spiel an Verbreitung unvergleichlich gewonnen. Es ist in vielen Familien eingebürgert, und man sieht es nicht nur in den Kaffeehäusern häufig spielen, sondern es bestehen auch zahlreiche Vereine, welche sich die Pflege des Spiels ausschliesslich zur Aufgabe gemacht haben. Für Deutschland gab den Anstoss zum lebhaftesten Schachcultus der Sieg Anderssen's

auf dem grossen Schachturnier zu London während der Weltausstellung 1851. Die romantische Schachfahrt des genialen Amerikaners Paul Morphy in den Jahren 1858 und 1859*) hatte eine Aufregung der ganzen schachkundigen modernen Welt zur Folge. Häufig veranstaltete grössere und kleinere Congresses trugen seitdem ungemein zur Hebung und Förderung des edlen Spieles bei. Glänzende Schachversammlungen wurden zu London 1862, zu Paris 1867, zu Baden-Baden 1870 und in Wien 1873, zu Leipzig 1877 (der Anderssen-Congress) veranstaltet. Recht beachtenswerth waren auch die verschiedenen kleinen deutschen Turniere in den Rheinlanden, in Hamburg-Altona und Leipzig.

Zum Schluss noch eine Andeutung für den Schachfreund. Die reiche Erfahrung vieler Jahrhunderte hat Werth und Bedeutung des Schachspiels ausser allem Zweifel gesetzt: aber wer dasselbe lernen will, muss Geduld, Lust und Liebe zur Sache mitbringen. Wochen, Monate werden vergehen, ehe er tiefer in die Combinationen, in den Geist, in die Feinheiten einzudringen vermag. Lasse der Lernende sich Zeit und Mühe nicht verdrriessen, denn er wird sich schliesslich belohnt finden. Der Stümper vermag die Schönheiten des Spieles nie zu fassen; der Meister grübelt über die Tiefe des Spieles und die nicht genügend gewürdigte Bedeutung desselben nach, indess die profane Welt, der Laie, lächelt und spöttelt über die langweiligen Menschen, welche mit Puppen aus Holz oder Elfenbein Stunden auf Stunden vergeuden. Nur vergessen die klugen Leute dabei, dass andere Vergnügungen ebenso zeitraubend, meistens aber kostspieliger sind. Alles was im Uebermaass geschieht, wirkt nachtheilig; deshalb kann auch das Schachspiel nachtheilig wirken, nicht minder aber jede andere Beschäftigung. Lassen wir uns daher nicht beirren, nicht uns kümmern das Vorurtheil des Laien, nicht das Bedenken des Meisters, sondern begnügen wir uns mit der Thatsache und freuen uns der schönen Geisteserholung!

*) Vergl. Paul Morphy, Skizze aus der Schachwelt. Leipzig, Veit & Comp.

Erster Abschnitt.

Vorkenntnisse, Grund- und Spielregeln.

Das Schachmaterial und der Aufsatz (die Aufstellung).

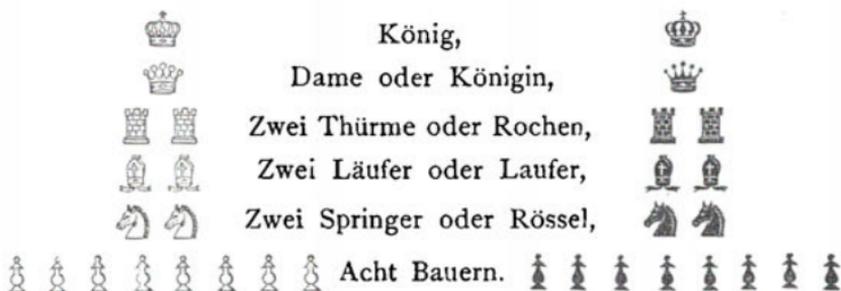
Das Schach ist ein Bretspiel, in welchem zwei Parteien, abwechselnd einen Stein ziehend, miteinander um den Sieg ringen. Das Schachmaterial besteht aus dem Schachbret (das genau so beschaffen ist, wie das bekannte Damenbret), und den Schachfiguren oder Schachsteinen.

Das Schachbret ist eingetheilt in acht Felderreihen von je acht, in zwei Farben abwechselnd unterschiedenen Quadratfeldern. Dasselbe zählt demnach 64 Felder, von denen 32 weiss und 32 schwarz sind — d. h. man bezeichnet zwar die beiden Farben stets mit weiss und schwarz, sie sind im Grunde jedoch gewöhnlich nur hell und dunkel. Die acht senkrechten Felderreihen hat man in Deutschland*) von links nach rechts mit a, b, c, d, e, f, g, h benannt, die acht wagerechten von unten nach oben mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, sodass jedes einzelne der 64 Felder seinen Buchstaben und seine Ziffer besitzt. Das Schachbret wird stets so aufgelegt, dass jeder der beiden Spieler zu seiner Rechten ein weisses**) Eckfeld hat. Die Schach-

*) Im Englischen und Französischen bezeichnet man die senkrechten Reihen mit dem Namen der darauf gehörigen Figur, die wagerechten, ausgehend von der Seite der ziehenden Partei, mit Ziffern, z. B. unser e 5 von Weiss ausgehend: das fünfte Feld des Königs; von Schwarz dagegen das vierte Feld des Königs. Oder unser f 3: das dritte Feld des Königsläufers (von Weiss), das sechste Feld des Königsläufers (von Schwarz).

**) Ein durch die Zeit geheiligter Gebrauch, für den jedoch kein bestimmter Grund angeführt werden kann; denn ebensogut könnte ein schwarzes Feld rechts sein.

figuren oder Schachsteine, deren jeder der zwei Spieler sechzehn und zwar acht sogenannte Figuren*) und acht Bauern erhält, und zwar der eine Spieler die 16 hellen (weissen) Steine und der andere die 16 dunklen (schwarzen) Steine, heissen und werden bezeichnet wie folgt:



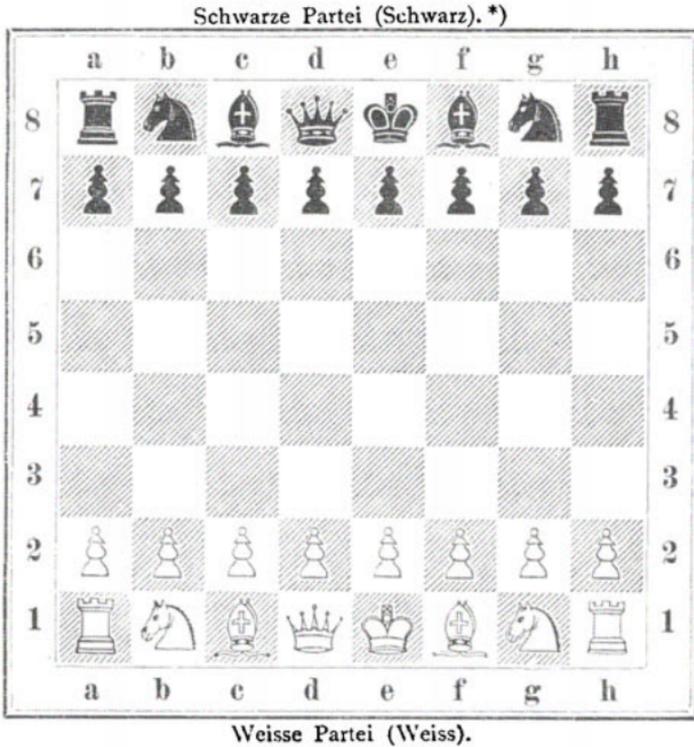
Der König ist die wichtigste Figur des Schachspieles; er ragt durch seine Grösse über die anderen Schachsteine hinweg. Dann folgt die etwas kleinere Königin. Die Thürme haben eine thurmähnliche Gestalt, die Läufer ähneln den Bauern, doch sind sie grösser; die Springer sind an dem Pferdekopf kenntlich**).

Bei Beginn eines Spieles werden die 16 Steine jeder Partei je auf die beiden ersten Felderreihen des Bretes aufgestellt, derart, dass auf die vier Eckfelder (a 1, h 1, a 8, h 8) die Thürme, neben dieselben (auf b 1, g 1, b 8, g 8) die Springer, neben diese dann (auf c 1, f 1, c 8, f 8) die Läufer zu stehen kommen. Die weisse Dame sodann kommt auf das weisse Feld neben dem Läufer auf schwarzem Felde, der weisse König auf das schwarze Feld neben dem Läufer auf weissem Felde und neben der Dame. Die schwarze Dame auf das schwarze Feld neben dem Läufer auf weissem, der schwarze König auf das weisse Feld neben dem Läufer auf schwarzem Felde und neben der Dame. König und Dame also stets auf die beiden mittleren Felder der Officierreihe und zwar die Dame auf das Feld von der Farbe ihrer Partei, der König auf dasjenige von der Farbe der entgegengesetzten Partei. Die Bauern endlich: die weissen auf die Felder vor

*) Die Figuren heissen auch „Officiere“.

***) Die Thürme haben mitunter auch die Gestalt von Elephanten, die Springer das Aussehen von Rittern.

den weissen Officieren (zweite Reihe), die schwarzen auf die Felder vor den schwarzen Officieren (siebente Reihe). Siehe das Diagramm (Riss des Schachbretes):



Der Lernende wird wohl daran thun, sein Schachbret ebenfalls mit Buchstaben und Ziffern zu versehen, was ihm anfänglich den Ueberblick erleichtert. Nach einiger Uebung werden ihm die Namen (Bezeichnungen) der Felder bald ganz geläufig werden.

Gang- und Schlagweise der Schachsteine.

Die verschiedenen Schachsteine haben ihre besondere Art und Weise sich zu bewegen, Gangweise genannt. Die Officiere

*) Bei der Aufzeichnung von Partien pflegt man die beiden unteren Felderreihen (1 u. 2) der weissen, die zwei oberen (7 u. 8) der schwarzen Partei einzuräumen. Diese Anordnung ist durchgängig bei allen in diesem Büchlein enthaltenen Diagrammen befolgt.

können sich vor- und rückwärts bewegen, der Bauer dagegen darf nur vorwärts gehen.

Auf einem Felde darf stets nur eine Figur stehen, doch kann ein Stein der einen Partei nach bestimmten Regeln einen Stein der feindlichen Partei nehmen oder schlagen, d. h. der schlagende Stein stellt sich auf den Platz des geschlagenen Steines, indem zugleich der letztere vom Bret entfernt wird. — Die Officiere schlagen in derselben Weise wie sie gehen, die Bauern dagegen schlagen abweichend von ihrer Gangweise. Mit Ausnahme des Königs dürfen alle Steine geschlagen werden; doch bedingt die Möglichkeit des Schlagens niemals die Nothwendigkeit desselben, d. h. die Partei, welche einen feindlichen Stein schlagen könnte, ist deshalb noch nicht, wie es in dem Damenspiel üblich ist, verbunden, von solcher Möglichkeit Gebrauch zu machen.

Der **König** darf von seinem jedesmaligen Standpunkte aus nur die unmittelbar angrenzenden Felder betreten, also stets nur einen Schritt auf einmal machen. Steht derselbe z. B. auf dem Felde f₃, so kann er von da aus nach e₂, e₃, e₄, f₂, f₄, g₂, g₃ und g₄ ziehen, doch muss er sich strengstens hüten, ein Feld zu beschreiten, welches von einem feindlichen Stein bestrichen wird.

Die **Dame** besitzt eine ungleich grössere Beweglichkeit. Dieselbe darf sowohl in gerader (senkrechter wie wagerechter), wie in schräger (diagonaler) Richtung, natürlich nur Eines auf einmal, nach allen Seiten hin über beliebig viele unbesetzte Felder sich bewegen. Zum Beispiel von e₄ aus kann sie in gerader Richtung nach e₃, e₂, e₁, e₅, e₆, e₇, e₈, a₄, b₄, c₄, d₄, f₄, g₄, h₄ und in schräger nach d₃, c₂, b₁, f₅, g₆, h₇, d₅, c₆, b₇, a₈, f₃, g₂ und h₁ ziehen. Von d₆ kann sie u. A. nach h₆, nach d₁, nach a₃, f₈, b₈; von a₁ nach a₈, g₇ oder h₈ u. s. w.

Die Dame vereinigt in sich, wie wir gleich sehen werden, die Zugweise des Thurmes und des Läufers und ist die gewaltigste Figur.

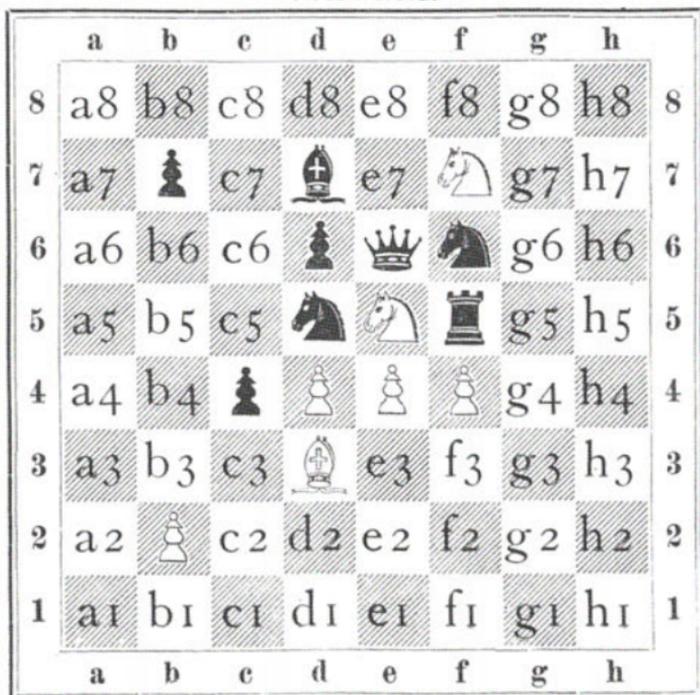
Der **Thurm** zieht nur in gerader Richtung, also senkrecht oder wagerecht über beliebig viele unbesetzte Felder. Von a₁ kann er bis nach a₈ oder h₁, von d₅ bis d₈, d₁, a₅ oder h₅ gehen.

Der **Läufer** zieht nur schräg (diagonal) über beliebig viele unbesetzte Felder der Farbe seines Standfeldes. Zum Beispiel der schwarze Läufer von Weiss (c₁ schwarzes Standfeld) soll von seinem Felde nach e₃ gegangen sein, von wo aus er dann

nach d 4, von d 4 nach e 5, f 6, g 7, h 8, oder von e 3 nach c 1, d 2, b 6, g 1 u. s. w. ziehen darf. Oder der weisse Läufer von Schwarz (c 8 weisses Standfeld) wurde nach g 4 gezogen, von wo aus er nach d 1, e 2, f 3, h 5, h 3, e 6 u. s. w. gehen kann, wenn die Linien frei sind.

Der Springer ist für den Anfänger eine schwer zu handhabende Figur. Er zieht, sein Standfeld eingerechnet, nach allen Richtungen hin jemalig in ein drittes Feld von anderer Farbe als das Standfeld, d. h. er macht zwei Schritte, einen geradeaus und einen schräg, oder auch umgekehrt einen schräg und einen geradeaus. Der Springer ist die einzige Figur, welche über Steine, gleichviel ob eigene oder gegnerische, hinwegziehen (springen) darf. Gesetzt, das Rössel stehe auf f 3, wohin es von g 1, e 1, d 2, d 4, e 5, g 5, h 2, h 4 gelangt sein kann; von f 3 ziehe es nach e 5 und dieses Feld sei vollständig umrahmt von besetzten Feldern; siehe Diagramm:

SCHWARZ.



WEISS.

In dieser Stellung kann der Springer z. B. über die von Steinen besetzten angrenzenden Felder hinweg nach den unbesetzten Feldern f 3, c 6, g 6, g 4 hüpfen; den schwarzen Bauer auf c 4 und den schwarzen Läufer auf d 7 kann er schlagen, kann also auf diese beiden Felder ebenfalls springen — dagegen ist ihm nicht gestattet auf die Felder d 3 und f 7 zu gehen, da ersteres von einem weissen Läufer, letzteres von einem weissen Springer besetzt ist. Der Springer auf f 7 wiederum kann nicht nach e 5 gehen, auf d 6 kann er jedoch schlagen oder eines der unbesetzten Felder d 8, g 5, h 6, h 8 besetzen.

Der Bauer geht nur gerade aus und zwar nur einen Schritt auf einmal auf das unmittelbar vor ihm liegende Feld; nur bei seinem ersten Zug darf er von seinem Standfelde aus zwei Schritte auf einmal machen. Der Bauer kann also von der zweiten (siebenten) Linie gleich in die vierte (fünfte), oder auch nur in die dritte (sechste) rücken; sobald er jedoch schon einmal gezogen hat, darf er nur noch von Feld zu Feld geradeaus schreiten. Niemals zieht oder schlägt der Bauer rückwärts. Gelangt ein Bauer in die letzte Felderreihe, so würde er daher nicht weiter können, sondern müsste unthätig stehen bleiben. Er wird jedoch in diesem Falle sofort in einen beliebigen Officier (Dame, Thurm, Läufer, Springer) umgewandelt, gleichviel ob der gewählte Officier noch auf dem Bret vorhanden ist oder nicht. Auf diese Weise kann eine Partei also über zwei und mehr Damen, drei und mehr Thürme, Springer, Läufer verfügen.

Die Schlagweise der Bauern unterscheidet sich von derjenigen der Officiere, die ebenso schlagen, wie sie ziehen. Der Bauer zieht gerade aus und bedroht die zwei nächsten ihm schrägvorwärts links und rechts zur Seite liegenden Felder. Betrachten wir die Bauern in dem vorhergehenden Diagramm. Der weisse Bauer auf e 4 kann nicht weiter ziehen, so lange der weisse Springer auf e 5 steht; dagegen bedroht er die Felder d 5 und f 5, welche beide von feindlichen Figuren besetzt sind, deren Wegnahme durch ihn nichts entgegensteht. Die weissen Bauern d 4 und f 4 sind festgerannt. Der schwarze Bauer auf c 4 kann den weissen Läufer auf d 3 schlagen, oder auch vorbei nach c 3 ziehen. Der schwarze Bauer d 6 kann den weissen Springer e 5 erobern. Der schwarze Bauer b 7 darf ganz nach Belieben einen oder zwei

Schritte machen; auf b 6 würde er die Felder a 5 und c 5, auf b 5 die Felder a 4 und c 4 bedrohen. Nun bleibt noch übrig der weisse Bauer auf b 2, der ebenfalls, weil noch auf seinem ersten Standpunkte befindlich, einen oder zwei Schritte vorgehen kann. Zieht er nur einen Schritt, so bedroht er den schwarzen Bauer c 4 und dieser ihn; zieht er aber zwei Schritte, so tritt der besondere Fall des En-passant-Schlagens (Schlagen im Vorübergehen) ein. Ein schwarzer Bauer, der bis in die vierte Reihe (z. B. also c 4), oder ein weisser Bauer, der bis in die fünfte Reihe (z. B. c 5) vorgedrungen ist, kann nämlich einen gegnerischen Bauer, welcher mit zwei Schritten an ihm vorübergezogen ist, schlagen, indem er sich auf dasjenige Feld schrägüber stellt, welches der feindliche Bauer eingenommen haben würde, wenn er nur einen Schritt gegangen wäre. Will z. B. der weisse Bauer b 2 zwei Schritte (nach b 4) ziehen, so darf der schwarze auf c 4 ihn, der vorüber will, nach b 3 hinüber schlagen. Er darf ihn jedoch auch passiren lassen; hätte die schwarze Partei aber keinen andern Zug als dies „Schlagen im Vorübergehen“, so träte Zwang ein, und sie wäre dann genöthigt, mit c 4 den Bauer b 3 zu schlagen.

Wenn ein Bauer geschlagen hat, so marschirt er auf der Linie, auf die er in Folge des Nehmens gelangt ist, in gerader Richtung weiter. Es kann vorkommen, dass ein Bauer durch öfteres Schlagen läuferartig schräg über das ganze Bret wandelt, oder dass er eine Zickzacktour über dasselbe beschreibt.

Anzug, Nachzug, Tempo.

Die Bewegung eines Steines, welche von beiden Parteien abwechselnd geschieht, heisst „Zug“. Die Frage, wer bei Beginn eines Spiels (einer Partie) den ersten Zug zu thun habe, wird durch das Loos entschieden. Einer der beiden Spieler nimmt in eine Hand einen weissen, in die andere einen schwarzen Stein. Der andere Spieler wählt und erhält, falls er den weissen Stein trifft, die weissen Figuren und den ersten Zug oder den Anzug, im Gegenfalle die schwarzen Figuren und damit den Nachzug. Weiss hat somit vor Schwarz einen Zug, ein Tempo voraus, was jedoch, obgleich ein Tempo oft sehr wichtig ist, und Tempogewinn oder Tempoverlust im Verlauf der Partien häufig

die Entscheidung zur Folge hat, in diesem Fall als ein Vortheil für Weiss nicht betrachtet werden kann.

Das Schachbieten.

Sobald ein Stein so gezogen wird, dass er den feindlichen König angreift, d. h. diesen im nächsten Zug schlagen könnte, wird der Zug mit dem Warnungsruf „Schach“ begleitet. Gegen diese Bedrohung des Königs, welche man „Schach bieten“, „Schach dem König“ nennt, muss der König unmittelbar geschützt werden, wozu sich die folgenden Möglichkeiten bieten:

- 1) entweder man zieht den König auf ein Feld, welches von feindlichen Steinen nicht bedroht wird;
- 2) oder man schlägt den schachbietenden Stein;
- 3) oder man zieht einen seiner Steine zwischen den feindlichen Stein und den König (d. h. man unterbricht die Angriffslinie der feindlichen Figur auf den eigenen König oder man deckt das gebotene Schach).

Gegen das Schach des Springers oder Bauern helfen nur die ersten beiden Wege.

Das vorstehend erläuterte, durch einen Stein direct erfolgende Angreifen des Königs heisst ein einfaches oder directes Schach. Ein aufgedecktes oder Abzugs-Schach dagegen ist ein solches, welches durch die bei Hinwegziehung eines Steines freiwerdende (aufgedeckte) Wirksamkeit einer dahinter postirten Figur geboten wird.

Mit dem Abzugs-Schach eng verknüpft ist das Doppelschach, welches ein aufgedecktes und ein directes Schach in sich vereinigt. Steht z. B. eine unserer Figuren zwischen einer andern und dem gegnerischen König, und wir bieten mit dieser Figur Schach, so entblößen wir gleichzeitig die dahinterstehende, welche dann ebenfalls den König bedroht. Vor diesem zwielfachen Schach kann nur der König selbst sich retten, indem er auf ein anderes, nicht angegriffenes Feld flieht; seine Figuren können ihn nicht dagegen schützen, weil sie nicht zwei Züge gleichzeitig machen dürfen, nicht die beiden schachbietenden feindlichen Steine gleichzeitig unschädlich machen können. Man vergleiche das nächste Diagramm.

Ewiges oder immerwährendes Schach (échec perpétuel)

ist ein solches, bei welchem eine Partei unbehindert fortwährend Schach bieten kann, ohne doch im Stande zu sein, mat zu machen, weil entweder der bedrohte König von einem Feld auf das andere wechselt, oder durch continuirliches Dazwischenziehen einer Figur gedeckt wird.

Endziel des Spieles oder der Partie.

Das Endziel oder die Pointe des Schachs beruht darin, dass jede der beiden sich bekämpfenden Parteien durch geschicktes Manövriren mit den ihr gehörigen Figuren, die Truppen des Gegners so weit einzuengen oder zu decimiren sucht, bis der feindliche König, entblösst von genügenden Vertheidigungsmitteln, erobert, beziehentlich matgesetzt*) wird. Sobald die eine Partei dieses Ziel erreicht hat, ist die Partie unter allen Umständen zu Ende und der matsetzende Spieler hat dieselbe gewonnen.

Das Schachmat.

Mat oder schachmat ist der König, wenn ihm von einem Stein Schach geboten wird, und dieser Stein auf keine Weise geschlagen oder sonstwie unschädlich gemacht werden kann, der König aber die angrenzenden Felder, weil dieselben entweder von gegnerischen Steinen bestrichen werden, oder von eigenen besetzt sind; nicht betreten darf, er also vertheidigungslos dem gebotenen Schach preisgegeben ist. Die Partie ist dann aus und der matsetzte Spieler hat sie verloren.

Zum Schlagen selbst kommt es nicht, sondern man schliesst oder bricht das Spiel ab, wenn es Thatsache ist, dass der König matsetzt ist. Auch pflegt man es nicht bis zum Mat selbst kommen zu lassen, wenn eine Partei so beträchtlich in Nachtheil gekommen ist, dass ihre Stellung rettungslos ist und das Matwerden auf die Dauer unabwendbar erscheint, sondern das Spiel schon früher als verloren aufzugeben.

Verdeutlichen wir uns nun das Schachbieten und das Schachmat durch das nachstehende Diagramm:

*) Wir schreiben mat, ebenso pat nur mit einem „t“, weil das Wort aus dem Arabischen stammt und dort auch nur mit einem „t“ geschrieben wird; man kann es jedoch recht gut auch germanisiren und „matt“ schreiben.