



Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

- + *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.
- + *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.
- + *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.
- + *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter <http://books.google.com> durchsuchen.

NEDL TRANSFER



HN 5121 6



SG 3648.54.5



HARVARD COLLEGE LIBRARY

FROM THE COLLECTION OF

SILAS W. HOWLAND

BEQUEST NOVEMBER 8, 1938

Katechismus

der

Schachspielkunst.

Von

R. J. S. Portius.

Leipzig

Verlagsbuchhandlung von J. J. Weber.

1854.

SG3648.54.5

✓
HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 8, 1938

V o r w o r t.

Das Land der Schachspieler heißt England; aber auch Deutschland hat sich, besonders seit einem Decennium, einen Namen in der Schachwelt gemacht. Deutsche haben in einem Handbuche des Schachspiels ein Licht leuchten lassen, das selbst Englands Meister mit Dank und Bewunderung anerkannten; Deutsche haben ihrem Vaterlande eine Schachzeitung gegeben, die eine Fundgrube für ausländische Schachzeitungen ward und nun seit neun Jahren eines europäischen Rufes sich erfreut, während Frankreichs Palamède und La Régence traurig untergegangen. Die kleine Anzahl tüchtiger Schachspieler, die sonst in Deutschland sich fanden, ist unter Anführung solcher Lehrmeister zu einer ansehnlichen Heldenschar herangewachsen. Wenn auch die Illustrierte Zeitung, die seit 1843 wöchentlich ein Schachbret vor Deutschlands Augen stellte, auf das sinnige Spiel aufmerksam machte und

ihm Freunde erwarb: eine allgemeine Begeisterung für das Schach durchzuckte Deutschland erst, als ein Deutscher auf dem großen Schachturnier zu London den Sieg, den ersten Preis errang. Wie höchlich freuten sich da des herrlichen Landsmannes selbst Schachunkundige; mit welchem Stolze aber alle Diejenigen, die von dem königlichen Spiele etwas verstanden oder zu verstehen glaubten! Da war es, wo tausend und aber tausend Schachbrüter, die langjähriger Staub bedeckt hatte, an das Licht gezogen wurden, denn die Partie mußte nachgespielt werden, die eine Krone setzte auf des Siegers Haupt. Diese Begeisterung trug ihre Früchte: Schachclub auf. Schachclub entstand in Deutschlands Städten und nicht nur in größeren, sondern auch in kleineren, wo dieser Name noch über keine Lippe gegangen war. Keinem Stande, keinem Alter ist das Schach fremd geblieben. Daß aber besonders die Jugend des edlen Spieles sich befließigt — in gar mancher Stadt spielt das halbe Gymnasium! — verspricht eine große Zukunft. Wie viel mag es nun wohl in Deutschland Schachspieler geben? Wenn man Jeden, der, mit dem Gange der Steine vertraut, seine Partie spielt und seinen Mann findet, den er matt macht, eigen Schachspieler nennen will, ganz gering angeschlagen — vierzigtausend! *) Hier aber kommen wir zu

*) Recht wohl weiß der Verfasser, daß es auch Gegenden giebt, wo nicht tausend, sondern vier bis sechstausend Einwohner erst einen Schachspieler geben.

einem Aber, daß der Verfasser häufig ergreift, weil er dabei seinen Katechismus zu rechtfertigen gedenkt. Wie viele davon sind Schachspieler im engern Sinne, d. h. nicht ungeschickte? Das möge der freundliche Leser aus folgender Tabelle ersehen, die, bei aller Willkürlichkeit, die Zahlen hinschreibt, doch im Ganzen eine große und sorgsam geprüfte Wahrheit ausspricht.

**Das Heer der 40,000 Schachspieler Deutschlands
in 6 Hauptclassen getheilt.**

Cl. VI Recruten	18,000	Mann.
Cl. V Gemeine	12,000	»
Cl. IV Befreite	6,000	»
Cl. III Unteroffiziere	3,000	»
Cl. II Offiziere	901	»
Cl. I Stabsoffiziere	99	»

40,000 Mann.

Wenn ein geübter Spieler einer Partie zusieht, wie man sie in Cl. VI spielt, so weiß er, um die Spielenden zu bezeichnen, kein treffenderes Wort, als „Die sind mit Blindheit geschlagen“; denn, zu geschweigen, daß sie oft Züge thun wollen, die gar nicht möglich sind, sehen sie nicht den Stein, den der Feind angegriffen hat, nicht die Figur, die sogleich genommen, nicht das Matt, das sogleich gegeben werden kann u. dergl. m. Dieses Nichtsehen findet aber auch bei Dem Statt, der von Blindheit spricht, nur daß er seltner ein solches „Versehen“, wie

er es nennt, sich zu Schulden kommen läßt. Das ist der erste Trost, den dieser Katechismus der VI. Classe, für welche er geschrieben ward, zuruft. Es giebt geistreiche und wohl unterrichtete Schachspieler, die regelmäßig in jeder Partie einige Male sich versehen *), während selbst Helden der ersten Größe davor nicht ganz sicher sind **). Darum hat auch noch kein Schachclub, der je Geseze sich vorschrieb, vergessen, was werden soll, wenn Einer einen Zug thut, der, wie der Anfänger recht wohl weiß, gar nicht gethan werden kann. Wo aber in aller Welt giebt es eine Kunst, eine Fertigkeit, bei deren Ausübung Meister und Anfänger gleiche Fehler machen? Wohl giebt es eine solche, die wohl auch zur Erklärung dieser merkwürdigen Erscheinung dienen kann — das Lesen. Man findet Gebildete, Gelehrte, die keine halbe Seite lesen können, ohne ein Wort falsch zu lesen. Unachtsamkeit, Zerstreutheit, aber auch ein Vertieftsein in Ge-

*) Wo sind diese geistreichen Stümper zu Hause? Da, wo ein liederlicher Spieler dem andern den verkehrten Zug freundlich zurückzugeben pflegt; eine Freundlichkeit, die aber immer in Zank ausartet, sobald Einer einmal — weil ihm das Messer an der Kehle steht —, nichts weniger als großmüthig sein will. Da hört man heftige Vorwürfe: „Wie oft habe ich Dir nicht schon Züge zurückgegeben!“ Das erbittert den Andern, der sich dessen durchaus nicht erinnert. Selten gewöhnen sich diese an ein solides Spiel.

***) S. Staunton's Chess Tournament S. 208, wo ein berühmter Held, der zum Schachturnier sich stellte, nicht sieht, daß seine Dame von einem Springer angegriffen, und darum die Partie sogleich aufgeben muß.

danken, die ihnen bei aller Aufmerksamkeit auf den Inhalt beikamen, können die Ursachen sein. Obgleich der Leser nur wiederzugeben, nicht, wie der Schachspieler, zu schaffen hat, so sind doch beide mit einander zu vergleichen. Jener hat es mit einem Worte, dieser mit einem Zuge zu thun; jener hat Buchstaben, dieser Felder zu überblicken. Das genaue und scharfe Ueberblicken sichert Beide vor Fehlern. Beides dürfte gleich schwer sein — immer ist hier die Rede nur von einem, nicht von mehreren Zügen, denn dann fragt sich's nicht, was das schwerere sei — Beides lernt Mancher nicht nach Jahren und Mancher sehr bald. Talent — ganz recht! Viel aber kann auch der Lehrer thun. Man findet Elementarklassen, wo die Kinder ohne Ausnahme so trefflich an ängstliche Vorsicht gewöhnt sind, daß auch nicht eins ein Wort falsch liest; die Schwächern unterscheiden sich nur dadurch, daß sie sehr langsam, Sylbe für Sylbe, ohne aber zu wiederholen und sich zu verbessern, das Wort herausbuchstabiren. An solche Vorsicht kann auch der Schachlehrer den Anfänger gewöhnen und dadurch das ärgerliche, häßliche Nichtsehen in seinem Keime ersticken. Nicht loben mag ich den Schachlehrer, der den Anfängern, sobald sie nur den Gang der Steine kennen, sogleich künstliche Spieleröffnungen zeigt. Er kommt mir vor, wie der Elementarlehrer, der Schillers Gedichte zum A-B-C-Buche machen wollte, um zugleich auch Gelegenheit zu haben, die Kleinen poetische Schönheiten bewundern zu lassen. Nein, ma, me, mi, mo, mu muß er lesen lassen und dann erst, wenn die Kleinen zwei Buch-

staben ganz fertig lesen, mag er einen dritten hinzusetzen. So muß auch der Schachlehrer nur nach und nach und zwar zuerst die Fertigkeit, Felder zu überblicken, begründen, eh er den Verstand, der nur an der erlangten Fertigkeit sich aufrichten kann, üben will. Eh er dem Anfänger eine Aufgabe vorlegt, wie S. 95 Nr. 1, muß derselbe mit sicherem Auge sehen können

die 8 Felder, auf welche der weiße König ziehen kann, die 24 Felder, auf welche die Dame, und

die 13 Felder, auf welche jeder der beiden Thürme ziehen kann, und muß bei jedem dieser 35 Züge sehen können, was darauf geschieht, ob Schwarz schlägt, oder + bieten, Thurm oder Bauer ziehen kann *).

Dieser Katechismus, der nichts Neues bringt, versucht doch einen guten Grund zu legen. Nur bittet er

*) Den Anfänger daran zu gewöhnen, alle Züge, die er nur immer thun kann, anzusehn, ist von unbestrittenem Nutzen; denn bei dieser Gewöhnung kann er auf Züge kommen, die ihm sonst im Leben nicht einfallen, auf Züge, wie sie Geist und Phantasie nur zu thun pflegen. Aber wie langweilig, wenn er 35 Züge und oft noch weit mehr ansehen soll — bei weitem nicht so langweilig, als wenn ein Schachspieler, der an gar nichts sich gewöhnte, eine Viertelstunde lang auf das Schachbret stiert, weil er für drei verschiedene Züge eine Sympathie fühlt, die bald für den zweiten, bald für den dritten Zug stärker sich regt, bis er endlich den ersten thut, von dem er gleich anfangs sah, daß er nicht taugte, was er aber unterdeß vergessen hat. Nur immer munter, nur nicht geträumt!

den Anfänger: Vertraue mir! Thu Alles, was Dir geheißen wird, mit der möglichsten Sorgfalt! durchblättere mich nicht, sondern studire mich! Dann wirst Du bald ein Held, der Alle überwindet, in Classe VI sein. Auch in Classe V wirst Du einen ehrenvollen Platz einnehmen, wo man nicht oder nur selten „sich versteht“, wohl aber „sich verrechnet.“ Dieses vornehmen Ausdrucks aber bedient man sich schon, wenn der arge Fehler, den man machte, erst nach mehreren Zügen zum Vorschein kommt. Ein Mann von Rath und That sollst Du in dieser Classe den Schachstümpern gegenüber sein, die der geistreiche Kossak in der von ihm redigirten Berliner Schachzeitung, Aprilheft 1854, auf eine höchst ergögliche Weise schildert. Diese Benennung trifft nicht die Anfänger, die erst Schach lernen wollen, sondern Diejenigen nur, die Schach zu verstehen meinen, ohne aber eine Idee von einem feinen Zuge, von einem correcten Spiele zu haben. Gänzlich unbekannt mit Vielem, was der Katechismus Dich lehrt, spielen sie nach Regeln, die längst nicht mehr gelten oder auch nie gegolten haben; spielen mit Fertigkeit ihr Schach, wie unsere Landleute mit Fertigkeit ihr Deutsch reden, und kümmern sich um das Werk eines Bilguers und v. der Lasa eben so wenig *), als die Bewohner der

*) Doch kennt der Verfasser auch Schachstümpfer, welche, durch die Illustrierte Zeitung auf das oft und dringend empfohlene Werk aufmerksam gemacht, dasselbe sich anschafften. Jahre verstrichen und noch besaßen sie das herrliche Werk, das sie oft aufgeschlagen

Hätten sich kümmern um das Wörterbuch der Gebrüder Grimm.

Die Zahl der Schachstümpfer aber würde nicht eine so große sein, als sie ist, wenn sich ihrer eine Schrift annähme, die ihnen wohlfeil genug erschiene, d. h. nicht mehr kostete, als ein Schachbret sammt den Steinen. Natürlich macht sich nun wieder der Schachkatechismus und diesmal mit seiner Wohlfeilheit wichtig. Gibt es denn aber nicht schon sehr billige Schachanweisungen? Ach ja, z. B. eine, die 1852 in Weimar erschien. Ob aber dieselbe zu empfehlen ist? Obgleich die vierte, gänzlich verbesserte Auflage, giebt sie doch Partien nach uralter schwerfälligter Umschreibung der Felder, aber auch — wie sie nun gerade gefunden wurden — Spiele nach der jetzt üblichen Bezeichnung. Hier aber hat der Verfasser eine eigene Verbesserung angebracht, indem er drei Züge, die Weiß und Schwarz thut, als 6 Züge gelten läßt. Gänzlich unbekannt mit dem, was längst im Rathe der Schachgrößen Deutschlands beschlossen wurde, eifert der

hatten, denn Seite 156 und 157 sahen gelb und braun aus, wie der vielgelesene Ritterroman aus der Leihbibliothek; die folgenden Seiten aber waren weiß geblieben, ein Bild der Unschuld, die noch kein Finger berührte. So schwer fiel es ihnen, nur in die Bezeichnung der Felder sich zu finden und die rechten zu treffen; das ist aber auch nicht so leicht, als Der denkt, der nicht mehr fehlt und längst vergessen hat, wie oft er sonderbarer Weise Linie C mit Linie F verwechselte. Darum eine besondere Übung im Katechismus, die Linien und Felder zu treffen.

Verfasser auf das Gewaltigste, S. 68, gegen „das Lächerliche und Thörichte“ eine zweite Dame zu nehmen; S. 62 heißt es: „Vor Anfang einer Schachpartie müssen die Spieler unter sich insonderheit bestimmt verabreden: ob mit 1 oder 2 Bauern, 1 oder 2 Schritte anzuziehen sei und ob jeder andere Bauer 2 Schritte von seiner anfänglichen Stellung ausgehen dürfe;“ S. 63: „Hat man schon gespielt, so zieht derjenige an, welcher zuletzt Sieger gewesen.“ S. 73 wird in dieser verbesserten Auflage ein berühmter Schriftsteller Namens Calabovis erwähnt. Diese Verstümmelung war mir so schrecklich, daß ich in meinem Katechismus die Namen der Erfinder sinnreicher Spielarten wegließ, damit sie nicht in dem Munde eines Anfängers gleiches Schicksal finden möchten. Ich that das nur aus Pietät. Wie aber heißt der Verfasser, der einen Calabovis schuf? Ich verschweige den Namen beim Hinblick auf das edle Beispiel einer Schachzeitschrift, die nie die Person, sondern nur die Sache angreift. Wer aber durchaus seinen Namen wissen will, der schlage auf das Aprilheft der Berliner Schachzeitung 1854, wo er einmal über das andere bei seinem rechten Namen genannt wird.

Nimmst Du nun mit diesem Katechismus vorlieb, wie weit kann er Dich führen? Bis in Classe III, deren Primus, gefürchtet und bewundert von Allen, die unter ihm stehen, gerade so viel weiß, als Du weißt, wenn Du den ganzen Schachcatechismus vollkommen inne hast und auch verstehst, das Gelernte im praktischen Spiele

anzuwenden. Weiter, fragst Du kleinlaut, kann er mich nicht führen? Nun, willst Du durchaus in Classe II sitzen, ohne vorher den Bilguer studirt zu haben, und selbst unter den Meistern glänzen, ohne tausend und aber tausend schwierige Kämpfe bestanden zu haben: wohl an, auch dieses mangelhafte Büchelchen soll Dich, und zwar schnell in Classe I versetzen, jedoch unter einer Bedingung: Du mußt ein Genie sein, wie Frankreichs Deschappelles war. Dann aber bleibe mir vom Halse, denn ehe der Mond wechselt würdest Du jämmerlich schlagen den alten Unteroffizier,

den Verfasser.

Inhaltsverzeichnis.

Erster Abschnitt.

Vorkenntnisse und Vorübungen.

	Seite
Erstes Kapitel. Begriff, Alter und Werth des Schachs.	1
Zweites Kapitel. Das Schachbret und seine Bezeichnung.	2— 4
Drittes Kapitel. Die Schachsteine.	5— 6
Viertes Kapitel. Der Aufsch.	7— 8
Fünftes Kapitel. Gang des Königs.	9
König gegen König.	10—16
Sechstes Kapitel. Gang der Dame.	16—17
Siebentes Kapitel. Die Dame ohne ihren König zur Hülfe zu haben, treibt den schwarzen König an den Rand des Schachbretes.	18—20
Achstes Kapitel. Dame und König gegen König. Er- klärung verschiedener Kunstausdrücke.	20—27
Neuntes Kapitel. Gang des Thurmes. Matt durch den Thurm.	27—31
Zehntes Kapitel. Gang der Läufer. Matt durch dieselben.	32—38

	Seite
Elftes Kapitel. Gang des Springers.	39—41
Zwölftes Kapitel. Matt durch Laufer und Springer.	42—49
Dreizehntes Kapitel. Die Bauern.	50—68
Vierzehntes Kapitel. Spiel mit verschiedenen Steinen.	68—91
In diesen Kapiteln erklärte Kunstausdrücke.	
Anzug.	8
Bauer — Doppelbauer, Tripelbauer, Freibauer, verbun-	
dener Bauer.	53
Bauer zur Dame.	52—53
En passant schlagen.	52
En prise.	21
Gardez!	74
J'adoube.	27
Kleiner oder leichter Offizier.	73
Matt.	22
Blindes Matt.	—
Ersticktes Matt.	71
Opposition.	12
Patt.	24
Pièce touché — pièce joué.	27
Qualität.	73
Remis.	24
Rochade.	89—90
Röffelsprung.	41
Roi dépouillé.	24
Schach (+).	21
Aufgedecktes Schach.	54, 69, 70
Doppelschach.	69
Immerwährendes oder ewiges Schach.	73
Tempo.	20

Zweiter Abschnitt.

Aufgaben in zwei Zügen.

	Seite
Vorerinnerung.	92— 94
A. Einfache Aufgaben (Weiß giebt Matt).	95—127
Unter diesen finden sich Aufgaben (aus der Berliner Schach-Zeitung, La Régence und dem Palamède)	
von dem Ungenannten in Lille,	95—108
von Galvi,	111
von Goffein,	113
von Grosbemanche.	115
von Clare,	117
von S. Leow,	121, 23
von Laigle,	123
von Nathan,	125
von Preuß.	127
B. Doppelaufgaben (der Anziehende, Weiß oder Schwarz, giebt mit dem 2. Zuge Matt).	129—140

Dritter Abschnitt.

Spieleröffnungen.

Das Narrenmatt.	141
Das Schäfermatt.	142
Das Königspringerspiel.	143
Vertheidigung durch F 7 — F 6 im 2. Zuge.	144—149
» » ben E. im 2. Zuge.	149—150
» » Dame D 8 — F 6 im 2. Zuge.	—
» » D 7 — D 6 im 2. Zuge.	151
» » C. G 8 — F 6 » » »	152

	Seite
Vertheidigung durch D 7 — D 5 im 2. Zuge.	154
» » E. B 8 — C 6 im 2. Zuge.	154—164
Königslauferspiel.	165—167
Partie zwischen Schulten und Horwitz.	167
Königspringergambit.	168—174
Vertheidigung durch D 7 — D 5 im 3. Zuge.	168
» » F 7 — F 5 » » »	169
» » D 7 — D 6 » » »	—
» » E. F 8 — E 7 » » »	170
» » G 7 — G 5 » » »	171—174
1 Partie zwischen Staunton und N. N.	172
3 Partien, in welchen Staunton den Damenthurm vorgiebt.	172—174
Laufergambit.	174—176
Partie zwischen Perigal und N. N.	175
Partie zwischen De la Bourdonnais und N. N.	176

Katechismus

der

Schachspielkunst.



Erster Abschnitt.

Vorkenntnisse und Vorübungen.

Erstes Kapitel.

Begriff, Alter und Werth des Schachs.

Frage. Was ist Schach oder das Schachspiel?

Antwort. Ein Spiel zwischen zwei Personen mit 32 Figuren, zwei Heere bildend, die auf einem in 64 Felder getheilten Quadrate — Schach- oder Damenbret genannt — sich gegenseitig bekämpfen.

F. Wenn Sagen und Vermuthungen schon 1000 Jahre vor Ch. G. Schach spielen lassen, von welchem Jahrhunderte berichten uns zuverlässige Nachrichten, daß man, und zwar in Indien, schon Schach spielte?

A. Vom fünften Jahrhunderte nach Ch. G.

F. Wer verbreitete das Schach in Europa?

A. Die Kreuzfahrer.

F. Wenn auch das Schach nicht mit Unrecht ein Kriegsspiel genannt wird, womit muß man nur nicht ausführlicher

die Schachspielkunst vergleichen wollen, um nicht nothwendiger Weise faß zu werden?

A. Mit der Kriegskunst.

F. Was ist aber das Anziehende und das Große im Schach?

A. Der schweigende Schachspieler vermag eben so gut, wie der Redner durch seine Worte, durch seine Züge zu überraschen, zu ergötzen und in Bewunderung zu versetzen.

F. In wie fern?

A. Wie der Redner kluge und weise, witzige und lustige, feine und schöne, kühne und herrliche, scharfsinnige und tief-sinnige, originelle und geniale Worte hat, so hat auch der Schachspieler solche Züge.

Zweites Kapitel.

Das Schachbret und seine Bezeichnung.

A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

F. Was ist das Erste, worauf der Schachspieler zu achten hat? Wie muß er das Bret stellen?

A. So, daß er zur rechten Hand ein weißes Eckfeld hat.

F. Wenn der Eine von den beiden Spielern das Feld H 1 zur rechten Hand hat, wie Du aus obigem Diagramm erfiehst, welches weiße Eckfeld hat der Andere, der gegenüber sitzt, zur rechten Hand?

A. Das Feld A 8.

F. Man theilt das Schachbret ein in Reihen und Linien. Welche acht Felder enthält die erste Reihe?

A. Die Felder A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, G 1, H 1.

F. Welche Felder enthält die zweite Reihe?

A. A 2, B 2, C 2, D 2, E 2, F 2, G 2, H 2.

F. Die dritte Reihe?

A. A 3, B 3, C 3, D 3, E 3, F 3, G 3, H 3.

F. Die vierte Reihe?

A. A 4, B 4, C 4, D 4, E 4, F 4, G 4, H 4.

F. Du siehst, daß es so fortgeht bis zur achten Reihe. Darum zu den Linien. Welche Felder enthält die Linie A?

A. A 1, A 2, A 3, A 4, A 5, A 6, A 7, A 8.

F. Welche Felder enthält die Linie B?

A. B 1, B 2, B 3, B 4, B 5, B 6, B 7, B 8.

F. Die Linie C?

A. C 1, C 2, C 3, C 4, C 5, C 6, C 7, C 8.

F. Die Linie D?

A. D 1, D 2, D 3, D 4, D 5, D 6, D 7, D 8.

F. Wie heißen die übrigen vier Linien?

A. Linie E, Linie F, Linie G und H.

F. Außer diesen Linien gibt es noch schräge, die entweder nur auf weißen oder nur auf schwarzen Feldern fortlaufen und zwei Felder, oder 3, oder 4 bis 8 Felder enthalten, z. B.

B 1, A 2.

C 1, B 2, A 3.

D 1, C 2, B 3, A 4.

Welche Felder enthält die folgende Linie?

A. E 1, D 2, C 3, B 4, A 5.

F. Wie viel Felder enthalten die folgenden 9 Linien?

A. 6, 7, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 Felder.

8. Ober: G 1, H 2.
 F 1, G 2, H 3.
 E 1, F 2, G 3, H 4.

Wie viel Linien gibt das Schachbret auch in dieser Richtung?

II. 13.

Jetzt, lieber Leser, Muth und Geduld! Nimm Dein Schachbret — das Du unbezeichnet lassen magst — und nenne mir die Felder dieser zweimal dreizehn Linien, dann auch rückwärts, indem Du anfängst bei B 8, A 7 und G 8, H 7. Hierauf versuche die Felder auch außer der Reihe zu nennen und zeige mir das Feld:

G 8	B 2	F 6	C 5	H 2	A 6	E 3	D 7
A 3	E 6	H 5	F 2	B 5	D 3	G 6	C 2
H 8	A 1	C 8	F 3	B 8	G 2	E 1	D 5
E 2	F 8	B 6	H 6	C 1	A 8	C 7	E 8
D 1	B 4	H 3	A 5	E 4	G 1	D 8	F 4
G 4	C 3	A 4	F 5	B 3	H 7	D 2	G 5
E 7	A 2	H 1	C 6	B 1	F 7	G 3	D 6
A 7	H 4	E 5	G 7	D 4	B 7	F 1	C 4.

Diese Uebung magst Du oft, sehr oft wiederholen, bis Du jedes beliebige Feld ebenso sicher, als schnell triffst. Du mußt die Felder im Griffe haben, wie der Clavierspieler die Tasten beim Anblick der Noten. Je größer die Fertigkeit, die Du erlangst, desto leichter die folgenden Uebungen. Uebrigens denke nicht, daß Du bei dieser ersten Uebung noch kein Schach lernest. Du gelangst zu einem Ueberblick, und Ueberblick ist des Schachspielers Fundament.

Drittes Kapitel.

Die Schachsteine.

F. Die sogenannten Schachsteine, die man auch mit dem Namen Schachspiel bezeichnet, sind von sehr verschiedener Größe zu haben. Kleiner oder größer magst Du sie wählen, nur stets im Verhältnisse mit Deinem Schachbrette. Ein kleines Bret und große Figuren, die dicht an einander stehen, sind ein Uebelstand. Was ist aber nicht im Geringsten ein Uebelstand?

A. Kleine Figuren auf großem Brette.

F. Was für ein Schachspiel wirst Du dem künstlich gedrechselten, das so leicht zerbricht, auch nicht mehr in der Mode ist, vorziehen?

A. Ein einfaches und stämmiges.

F. Wie nennt man die eine, und wie die andere Hälfte der Steine, die ein Schachspiel enthält?

A. Die Weißen, die Schwarzen.

F. Und welcher Ausdruck bleibt für die Steine, sowie für die Felder, mögen auch diese, sowie jene, mehr oder weniger bunt erscheinen?

A. Weiß, Schwarz.

F. Wie viel weiße und wie viel schwarze Steine enthält ein Schachspiel?

A. Sechszehn.

F. Nämlich einen weißen und einen schwarzen   ?

A. König.

F. Eine weiße und eine schwarze   ?

A. Dame oder Königin.

F. Zwei weiße und zwei schwarze   ?

A. Thürme oder Rochen.

F. Zwei weiße und zwei schwarze   ?

A. Laufer.

F. Zwei weiße und zwei schwarze   ?

A. Springer, auch Pferde oder Köffel genannt.

F. Und acht weiße und acht schwarze   ?

A. Bauern.

F. In anderer Gestalt, als im Diagramm, erscheinen die Steine auf dem Schachbrette. Welche Steine nur gleichen an Gestalt den hier abgebildeten?

A. Die Thürme, Springer und Bauern.

F. Welche Figur, wenn auch nicht immer mit einer Krone, ragt auf dem Schachbret über alle empor?

A. Der König.

F. Welche Figur ist nach dem Könige die längste?

A. Die Dame.

F. Und welche nach der Dame?

A. Der Laufer.

F. In sehr verschiedener Gestalt erscheint der Laufer nicht nur auf dem Brette, sondern auch in den Diagrammen. Wodurch bezeichnen englische Diagramme den Laufer, der oben abgebildet eine Mütze mit einer Feder trägt?

A. Durch eine Bischofsmütze.

F. Denn wie nennen die Engländer die Figur, die bei uns Laufer heißt?

A. Bischof.

F. Wodurch bezeichnen aber französische Diagramme den Laufer?

A. Durch ein Narrengeſicht mit einer Schellenkappe.

F. Denn wie nennt man diese Figur in Frankreich?

A. Narr (Fou).

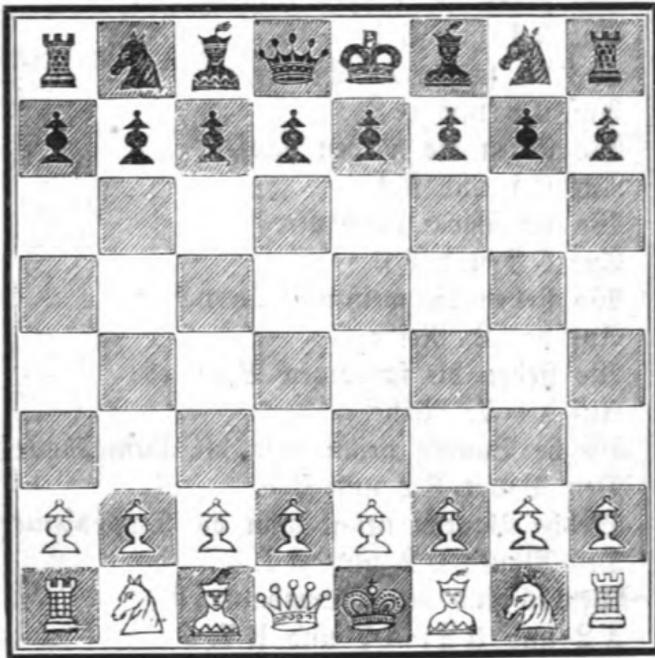
F. Noch ist zu merken: Wie nennt man zum Unterschiede von den Bauern die übrigen Schachsteine?

A. Figuren.

F. Mit welchem andern allgemeinen Namen bezeichnet man die Damen, Thürme, Springer und Laufer?

A. Mit dem Namen Offiziere.

Viertes Kapitel.

Der Aufsatz oder der Stand der Schachsteine,
wenn das Spiel beginnen soll.

F. Wo steht der weiße König?

A. Auf E 1.

F. Wo steht der schwarze König?

A. Auf E 8.

F. Wo die weiße Dame?

A. Auf D 1.

F. Wo die schwarze Dame?

A. Auf D 8.

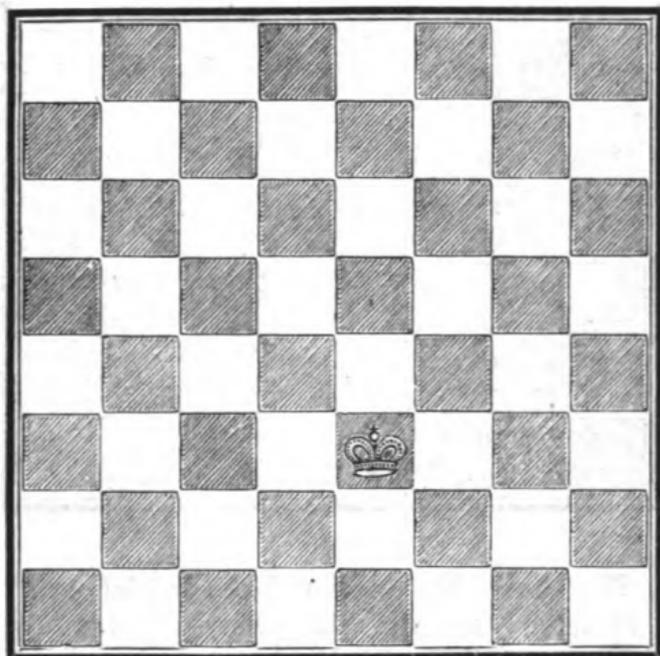
F. Auf was für einem Felde steht die weiße Dame, nach einer alten Regel, daß man die Dame nur auf das Feld ihrer Farbe setzen soll?

A. Auf einem weißen.

- F. Und auf was für einem Felde steht die schwarze Dame?
 A. Auf einem schwarzen.
- F. Wo stehen die weißen Thürme?
 A. Auf A 1 und H 1.
- F. Wo die schwarzen Thürme?
 A. Auf A 8 und H 8.
- F. Wo stehen die weißen Springer?
 A. Auf B 1 und G 1.
- F. Wo die schwarzen Springer?
 A. Auf B 8 und G 8.
- F. Wo stehen die weißen Laufer?
 A. Auf C 1 und F 1.
- F. Wo die schwarzen Laufer?
 A. Auf C 8 und F 8.
- F. Wo stehen die weißen Bauern?
 A. Auf der 2. Reihe.
- F. Wo stehen die schwarzen Bauern?
 A. Auf der 7. Reihe.
- F. Welche Bauern nennt man die Königsbauern?
 A. Den Bauer E 2 und E 7.
- F. Welche Bauern nennt man die Damenbauern?
 A. Den Bauer D 2 und D 7.
- F. Welches sind die Thurmbauern?
 A. A 2 und H 2; A 7 und H 7.
- F. Welches sind die Lauferbauern?
 A. C 2 und F 2, C 7 und F 7.
- F. Welches sind die Springerbauern?
 A. B 2 und G 2; B 7 und G 7.
- F. Wie pflegt man zu entscheiden, wer mit den weißen Steinen spielt und den ersten Zug (den Anzug) hat?
 A. In jeder Hand einen Bauer von verschiedener Farbe fragt man: Links oder rechts? Ist es nun ein weißer Stein, den die Wahl des Mitspielenden trifft, so hat er nicht nur das Recht, mit den weißen Steinen zu spielen, sondern er hat auch den Anzug.
- F. Wer hat aber bei den folgenden Partien den Anzug?
 Etwa der Gewinnende?
 A. Nein; sondern der Anzug wechselt.

Fünftes Kapitel.

Gang des Königs.



F. Wo steht der König?

A. Auf E 3.

F. Obgleich der König nicht weiter als auf das nächste Feld gehen, oder ziehen kann, auf wie viel Felder kann er doch ziehen?

A. Auf 8 Felder.

F. Welches sind diese Felder?

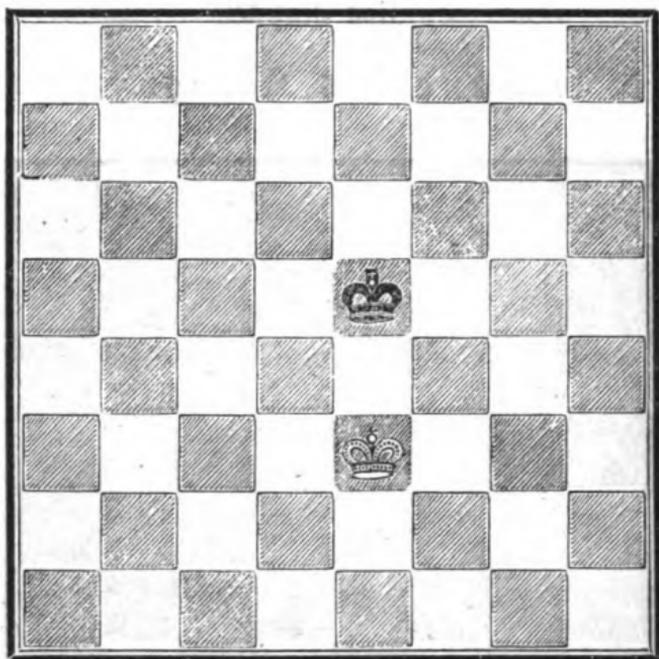
A. D 4, E 4, F 4, D 3, F 3, D 2, E 2, F 2.

F. Recht kurz nennt man die acht Felder, auf welche der König ziehen kann, sein Gebiet. Hat nun der König auf F 2 gezogen, was ist dann sein Gebiet?

A. E 3, F 3, G 3, E 2, G 2, E 1, F 1, G 1.

F. Was ist sein Gebiet, wenn er auf dem Felde G 1 steht?

A. F 2, G 2, H 2, F 1, H 1.



F. Wie darf der König das Gebiet des andern Königs betreten, auf wie viel Felder nur kann daher bei diesem Stande der weiße König ziehn?

A. Nur auf fünf.

F. Und diese Felder sind?

A. D 3, F 3, D 2, E 2, F 2.

F. Auf welche Felder darf daher bei diesem Stande auch der schwarze König nur ziehn?

A. Auf die Felder D 5, F 5, D 6, E 6, F 6.

F. Wenn nur der weiße König ziehen und um den schwarzen König herumgehen und auf D 3 zurückkehren soll, wie viel Züge braucht er?

A. Zwölf.

F. Welche Felder muß er auf dieser Bahn betreten, wenn er dem schwarzen König so nah als möglich bleiben will?

A. Die Felder F 3, G 4, G 5, G 6, F 7, E 7, D 7, C 6, C 5, C 4, C 3, D 3.

F. Soll er aber nicht so nah als möglich dem schwarzen Könige bleiben, wie kann er auch ziehen, ohne aber mehr als zwölf Züge zu thun?

A. Auf die Felder F 3, G 4, H 5, G 6, F 7, E 7, D 7, C 6, B 5, C 4, D 3, E 3.

F. Wenn wir auch das Feld, das uns zur Rechten liegt, zuerst nahmen und dies ferner thun werden, auf welches Feld konnte er eben so gut zuerst ziehen?

A. Auf D 3.

F. Soll er abwechselnd auf ein weißes, dann auf ein schwarzes Feld ziehen, wie viel Züge braucht er auf seiner Bahn um den schwarzen König?

A. Sechszehn.

F. Soll Dir aber diese Uebung nützen und zu dem Blicke, den ein Schachspieler haben muß, verhelfen, was mußt Du auszählen, ohne den König fortzusetzen und ohne etwa mit dem Finger die Felder des Schachbretes zu berühren?

A. Die Felder.

F. Soll er auf kein weißes Feld ziehen, sondern nur auf schwarzen Feldern um den König gehen, wie viel braucht er Züge?

A. Ebenfalls sechszehn.

F. Diese sind?

A. F 2, G 3, H 4, G 5, H 6, G 7, F 8, E 7, D 8, C 7, B 6, C 5, B 4, C 3, D 2, E 3.

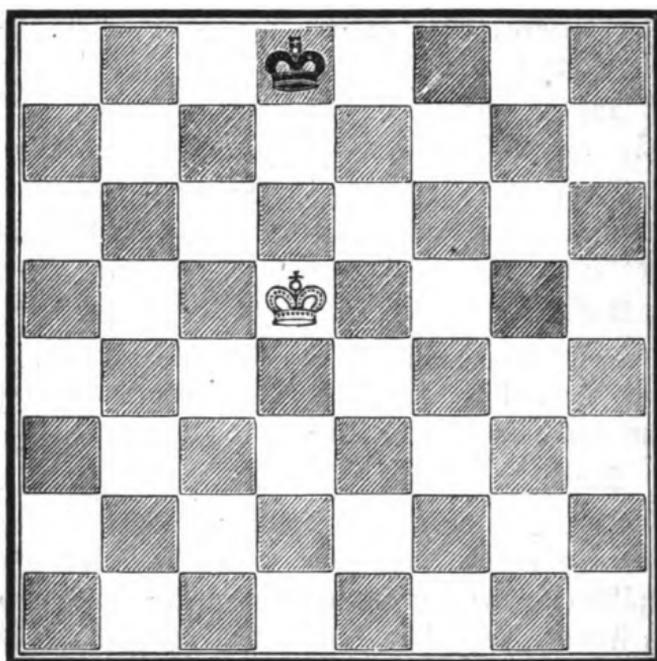
F. Wie geht der schwarze König um den weißen König in zwölf Zügen und zwar auf verschiedene Weise herum?

A. F 5, G 4, G 3 (oder H 3), G 2, F 2, E 1, D 1, C 2, C 3, (oder B 3), C 4, D 5, E 5.

F. Sieh, ob der schwarze König um den weißen herumgehen kann, ohne andere, als schwarze Felder zu betreten?

A. F 6, G 5, H 4, G 3, H 2, G 1. — Hier kann er nicht weiter.

Setze die Könige auf D 4 und D 6, oder auf E 4 und C 4, diese Uebungen zu wiederholen.



F. Wie zieht der weiße König, um in drei Zügen auf die 8. Reihe zu gelangen?

A. Auf die Felder E 6, F 7, F 8 (G 8), oder C 6, B 7, B 8 (A 8).

F. Aber wir wollen nun ziehen, wie sich's gehört; wenn Weiß einen Zug gethan hat, zieht Schwarz. Wie muß nun der weiße König ziehn, um in drei Zügen auf die Linie 8 zu gelangen?

A. Er muß auf D 6 ziehen.

F. Wem stellt er sich auf diesem Felde entgegen?

A. Dem schwarzen Könige.

F. Und wie nennt man diese **Entgegenstellung**, die im Schach eine sehr wichtige Rolle spielt, mit dem gewöhnlichen Kunstausdrucke?

A. Opposition.

F. Wie muß nun der schwarze König ziehn?

A. Entweder auf E 8 oder C 8.

F. Zieht er auf E 8, wie zieht Weiß im zweiten Zuge?

A. Auf C 7.

F. Zieht aber der schwarze König auf C 8, wie zieht Weiß?

A. Auf E 7, und in seinem dritten Zuge auf die 8. Reihe.

F. Zieht aber Weiß im ersten Zuge nicht auf D 6, sondern auf E 6, wie zieht Schwarz?

A. Auf E 8.

F. Und wer hat jetzt die Opposition erlangt?

A. Der schwarze König.

F. Kann nun der weiße König auf die 8. Reihe gelangen?

A. Nein, nicht einmal auf die 7. Reihe kann er kommen.

Wir wollen ihn alle Versuche anstellen lassen. Also Weiß zog im ersten Zuge von D 6 auf E 6, und Schwarz von D 8 auf E 8.

Weiß.

- 2) E 6 — F 6.
- 3) F 6 — G 6.
- 4) G 6 — H 6.
- 5) H 6 — G 6.
- 6) G 6 — F 6.
- 7) F 6 — E 6.
- 8) E 6 — D 6.
- 9) D 6 — C 6.
- 10) C 6 — B 6.
- 11) B 6 — C 5.

Schwarz.

- 2) E 8 — F 8.
- 3) F 8 — G 8.
- 4) G 8 — H 8.
- 5) H 8 — G 8.
- 6) G 8 — F 8.
- 7) F 8 — E 8.
- 8) E 8 — D 8.
- 9) D 8 — C 8.
- 10) C 8 — B 8.
- 11) B 8 — C 7.

Jetzt kann Weiß nicht einmal auf die 6. Reihe gelangen.

- 12) C 5 — D 5.

- 12) C 7 — D 7.

Wohin auch der weiße König gehen mag, wer erlangt die Opposition?

A. Der schwarze König.

- 13) D 5 — E 5.
- 14) E 5 — F 5.
- 15) F 5 — G 5.
- 16) G 5 — F 4.
- 17) F 4 — E 3.
- 18) E 3 — D 2.
- 19) D 2 — C 2.

- 13) D 7 — E 7.
- 14) E 7 — F 7.
- 15) F 7 — G 7.
- 16) G 7 — F 6.
- 17) F 6 — E 5.
- 18) E 5 — D 4.
- 19) D 4 — C 4. u. f. f.

Jetzt nimm Dein Schachbret und setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen König aber auf D 4 und frage Dich: Kann der weiße König die Opposition erlangen und auf die 8. Reihe vordringen?

A. Nein.

F. Denn zieht Weiß von D 4 auf D 5, wie zieht Schwarz?

A. Auf D 7.

F. Zieht aber Weiß von D 4 auf E 5 oder C 5, wie zieht Schwarz, ebenfalls die Opposition erlangend?

A. E 7 oder C 7.

Setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen aber auf D 3 und frage Dich: Kann der weiße König auf Linie 8 gelangen?

A. Gewiß.

1) D 3 — D 4.

D 8 — D 7.

2) D 4 — D 5.

D 7 — E 7 oder C 7.

3) D 5 — C 6 oder E 6

und in zwei Zügen auf die 8. Reihe.

Setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen aber auf D 2, und frage Dich: Kann der weiße König auf die 8. Reihe gelangen?

A. Nimmermehr.

Doch wollen wir einen Versuch machen.

Weiß.

Schwarz.

1) D 2 — C 2, also nicht vorwärts.

1) D 8 — C 7.

2) C 2 — C 3.

2) C 7 — C 6.

3) C 3 — C 4.

Der weiße König hat die Opposition und kann die 8. Reihe erreichen.

Aber Schwarz konnte im zweiten Zuge anders ziehen:

2) C 7 — D 7 oder auf B 7.

F. Wie kann Weiß in beiden Fällen ziehen, um seinen Zweck zu erreichen?

3) C 4 — B 5.

F. Wie aber muß Schwarz im zweiten Zuge ziehen, um die Opposition zu erhalten?

A. Zurück auf C 8.

F. Wenn nun aber Weiß so klug ist, nicht vorwärts zu gehen, sondern auf der 4. Reihe zu bleiben, was thut der schwarze König?

A. Er ist so klug, auf der 8. Reihe zu bleiben, aber stets dem Könige gegenüber.

F. Wie konnte aber Schwarz schon im ersten Zuge ziehn, als Weiß D 2 — C 2 gezogen hatte?

A. D 8 — C 8.

Setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen König aber auf D 1, und frage Dich, kann der weiße König auf die 8. Reihe gelangen? Versuch's!

1) D 1 — D 2.

1) D 8 — D 7.

2) D 2 — D 3.

2) D 7 — D 8.

3) D 3 — D 4.

und Weiß erlangt seinen Zweck.

Schwarz kann im ersten Zuge anders ziehn:

1) D 1 — D 2.

1) D 8 — E 7.

2) D 2 — C 3.

2) E 7 — D 7.

3) C 3 — B 4.

3) D 7 — C 8.

4) B 4 — A 5.

4) C 8 — C 7.

5) A 5 — A 6.

3) C 7 — B 8.

6) A 6 — B 6.

6) B 8 — C 8 oder A 8.

7) B 6 — A 7 oder C 7

und im nächsten Zuge auf die 8. Reihe.

F. Kann Schwarz durch andere Züge den König aufhalten?

A. Nimmermehr.

Noch eine Uebung dieser Art. Setze den schwarzen König auf F 8 und den weißen auf A 1, und frage Dich: Kann der weiße, der den Anzug hat, auf die 8. Reihe gelangen? Diese Frage sollst du aber beantworten, ohne ein Feld zu berühren. Dies ist nicht so schwer als es scheint und als es hundert Schachspielern scheinen mag, die nie gelernt haben zu berechnen. Es soll Dir leicht fallen. Bis auf welches Feld kann Weiß in vier Zügen ziehn?

A. Bis auf das Feld A 5.

F. Bis auf welches Feld kann aber Schwarz in vier Zügen kommen?

A. Bis auf das Feld B 8 oder B 7.

F. Ist Schwarz bis auf das Feld B 8 gegangen, wo erlangst Du die Opposition?

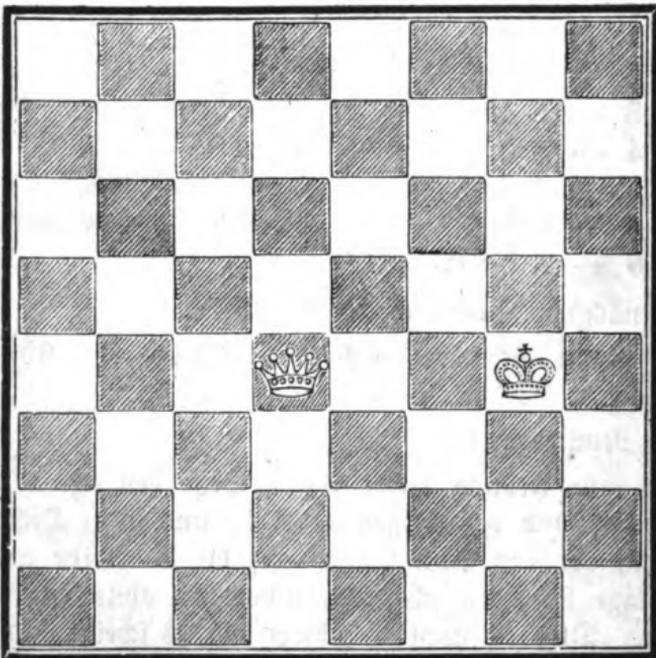
A. Auf dem Felde B 6.

F. Ist aber Schwarz bis auf das Feld B 7 gegangen, auf welchem Felde erlangst Du da die Opposition?

A. Auf dem Felde B 5.

Sechstes Kapitel.

Gang der Dame.



F. Welche Figur kann ebenso, wie der König, auf alle um sie liegenden acht Felder ziehen?

A. Die Dame.

F. Aber wie weit kann sie auch die Reihe, oder die Linie, die sie betritt, verfolgen, ohne mehr als einen Zug zu thun?

A. Bis zu Ende des Bretes oder bis zu einem ihrer Steine.

F. Die Dame, die hier auf D 1 steht, kann daher auf D 5 ziehen, aber auf welche Felder dieser Reihe noch?

A. Auf D 6, oder D 7, oder D 8.

F. Sie kann von D 4 auf E 5 ziehen, aber auch?

A. Auf F 6, oder G 7, oder H 8.

F. Sie kann von D 4 auf E 4 ziehen, aber auch?

A. Auf F 4 bis zu ihrem Könige.

F. Sie kann von D 4 auf E 3 ziehen, aber auch?

A. Auf F 2, oder G 1.

F. Sie kann von D 4 auf D 3 ziehen, aber auch?

A. Auf D 2, oder D 1.

F. Ferner von D 4 auf C 3, aber auch?

A. Auf B 2, oder A 1.

F. Von D 4 auf C 4, aber auch?

A. Auf B 4, oder A 4.

F. Von D 4 auf B 5, aber auch?

A. Auf B 6, oder A 7.

F. Auf wie viel Felder zu ziehen, hat sie daher bei diesem Stande die Wahl?

A. Auf fünfundzwanzig.

F. Setze die Dame auf D 5 und sage, auf wie viel Felder sie von diesem Standpunkte aus ziehen kann?

A. Auf 27 Felder.

F. Und diese Felder, kurz ihr Gebiet genannt, sind

A. D 6, D 7, D 8, E 6, F 7, G 8, E 5, F 5, G 5, H 5, E 4, F 3, G 2, H 1, D 4, D 3, D 2, D 1, C 4, B 3, A 2, C 5, B 5, A 5, C 6, B 7, A 8.

F. Ueber wie viel Felder erstreckt sich ihr Gebiet, wenn sie auf A 1 steht?

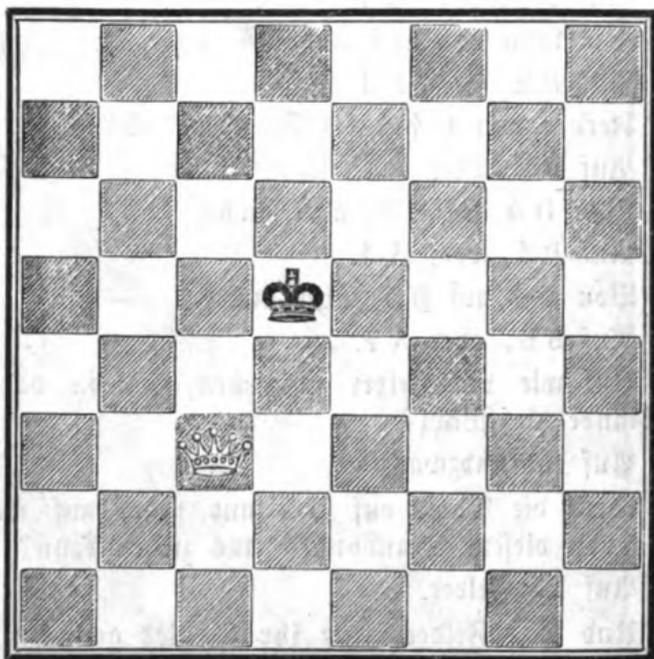
A. Ueber 21 Felder.

Uebung.

Setze die Dame auf B 1 und so fort bis H 8 und lerne die Felder überblicken, die auf ihrem jedesmaligen Standpunkte ihr Gebiet sind. Dabei nenne die Anzahl der Felder.

Siebentes Kapitel.

Die Dame, ohne ihren König zur Hilfe zu haben, treibt den schwarzen König an den Rand des Schachbretes.



F. Nie darf der König das Gebiet einer feindlichen Figur betreten. Auf welche Felder darf daher der König bei obiger Stellung nicht ziehen?

A. Nicht auf C 4, nicht auf C 5, nicht auf C 6, noch auf die Felder D 4 und E 5.

Darum ist es leicht, mit der Dame den König an den Rand zu treiben, auf die achte Reihe, wie auf die erste, auf Linie A, wie auf Linie H; es ist leicht, obgleich auch die Dame sich hüten muß, das Gebiet des Königs zu betreten.

Wie treibt 1) die Dame den König auf die erste Reihe?

- | | |
|-----------------|--|
| 1) D. C3 — F6. | 1) K. D5 — C5. |
| 2) D. F6 — E6. | 2) K. C5 — B5. |
| 3) D. E5 — D6. | 3) K. B5 — A5. |
| 4) D. D6 — C6. | 4) K. A5 — B4. |
| 5) D. C6 — D5. | 5) K. B4 — A4. |
| 6) D. D5 — C5. | 6) K. A4 — B3. |
| 7) K. C5 — D4. | 7) K. B3 — A3. |
| 8) K. D4 — C4. | 8) K. A3 — B3. |
| 9) K. C4 — D3. | 9) K. B3 — A2. |
| 10) D. D3 — C3. | 10) König muß auf die
1. Reihe (B 1) gehen. |

Wie treibt 2) die Dame den König auf die 8. Reihe?

- | | |
|----------------|----------------|
| 1) D. C3 — B4. | 1) K. D5 — E5. |
| 2) D. B4 — C4. | 2) K. E5 — F5. |
| 3) D. C4 — D4. | 3) K. F5 — G5. |
| 4) D. D4 — E4. | 4) K. G5 — H5. |
| 5) D. E4 — F4. | 5) K. H5 — G5. |
| 6) D. F4 — E5. | 6) K. G5 — H5. |
| 7) D. E5 — F5. | 7) K. H6 — G6. |
| 8) D. F5 — E6. | 8) K. G7 — H7. |
| 9) D. E6 — F6. | 9) muß auf G8. |

F. Wie zieht Du aber, wenn der König im ersten Zuge auf C 6 geht?

A. D. B 4 — A 5.

F. Hier hat der König drei Züge; er kann auf D 6, auf D 7 und auf B 7 gehen. Wie zieht die Dame, wenn er auf D 6 geht?

A. A 5 — B 5.

F. Wenn er auf D 7 geht?

A. A 5 — B 6.

F. Welche Züge erfolgen aber, wenn er auf B 7 geht?

Weiß.

- 3) D. A 5 — C 5.
4) D. C 5 — B 4.
5) K. B 4 — B 5.

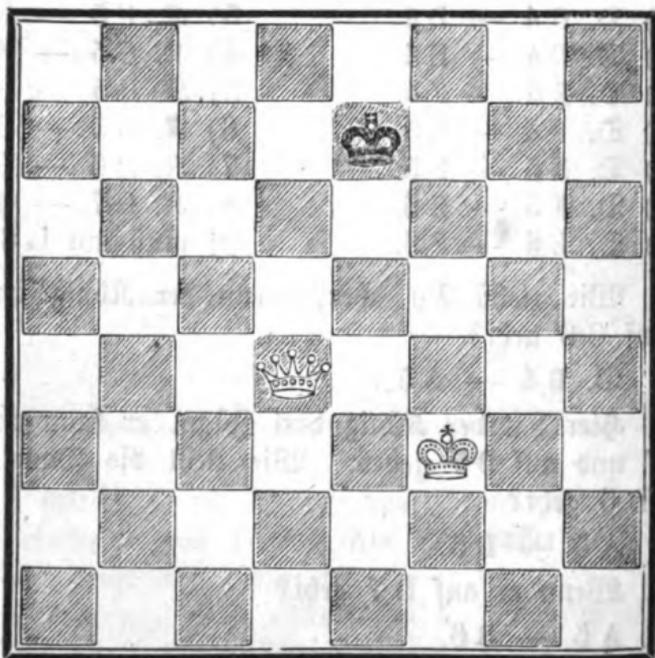
Schwarz.

- 3) K. B 7 — A 6.
4) K. A 6 — A 7.
muß schon im 5. Zuge
auf die 8. Reihe. (A 8.)

Du siehst, welche bestimmte Stellung gegen den König die Dame jedesmal einnehmen muß, um ihn zu treiben, und es wird Dir nun auch gelingen, den König auf die Linie A und H zu treiben, welche Linien er jetzt freiwillig betrat. Dabei wirst Du aber auch finden, daß es Fälle gibt, wo die Dame von ihren regelmäßigen Zügen abweichen hat.

Achstes Kapitel.

Schach: (†). Schlagen. En prise. Matt. Blindes Matt. Patt. Remis. Roi dépouillé. Pièce touchée — pièce jouée. J'adoube.



F. Wenn die Dame im vorstehenden Diagramme von D 4 auf E 4 zieht, auf wessen Gebiete steht dann der schwarze König?

A. Auf dem Gebiete der Dame.

F. Oder worin steht er mit dem Kunstausdrucke zu reden?

A. In Schach.

F. So oft Du aber den feindlichen König in Schach setzt (ihm Schach gibst) was mußt Du dabei sagen? (bieten?)

A. Schach!

F. Wie bezeichnet die Schriftsprache den Ausruf „Schach!“?

A. Durch ein Kreuz.

F. Nicht bloß durch D 4 — E 4, sondern wie kannst Du bei obiger Stellung noch + geben?

A. Durch D 4 — E 3 +, D 4 — E 5 +, D 4 — H 4 +, D 4 — G 7 +, D 4 — B 4 +, D 4 — C 5 +, D 4 — A 7 +.

F. Darf die Dame — und jeder andre Stein — das Gebiet des feindlichen Königs betreten?

A. Sehr wohl.

F. Was kann da aber der König thun, wenn der, in sein Gebiet tretende Stein nicht durch einen andern geschützt (gedeckt) ist?

A. Der König kann ihn schlagen (nehmen).

F. Wie macht er das?

A. Er stellt sich auf das Feld dieses Steines, der vom Brete genommen wird.

F. Böge daher die Dame D 4 — D 6 +, auf welches Feld zieht der König, die Dame schlagend?

A. Auf D 6.

F. Auf welchen Feldern darf Weiß auch nicht + geben, wenn nicht die Dame verloren gehen soll?

A. Nicht auf D 7, nicht auf D 8 und nicht auf F 6.

F. Was sagt man mit einem, auch bei uns gewöhnlichen, französischen Ausdruck von einem Steine, der geschlagen werden kann?

A. Er steht en prise.

F. Wohin muß der König, dem + geboten worden ist, ziehen, wenn er nicht schlagen kann?

A. Auf ein Feld, wo er nicht im Schach steht.

F. Hast Du aber den feindlichen König in Schach gesetzt, und er hat kein Feld mehr, auf das er ziehen kann, was hast Du da errungen?

A. Den Sieg.

F. Was hast Du bei diesem „Schach!“, wodurch das Spiel beendet ist, zu sagen?

A. „Schach und Matt!“ oder bloß „Matt!“

F. Es kommt vor, daß unaufmerksame Spieler Matt setzen, ohne es zu sehen, und daher bloß „Schach“, oder auch das nicht einmal sagen; wie nennt man ein solches Matt, das zwar auch gewinnt, aber nicht ehrenvoll ist?

A. Ein blindes.

Jetzt nimm Dein Schachbret, setze die beiden Könige und die Dame auf, wie sie im Diagramme stehn, und laß uns Matt setzen.

Weiß.

1) K. F 3 — F 4.

Schwarz.

1) K. E 7 — E 6.

Nur auf einem Randfelde kann der schwarze König Matt gesetzt werden, darum sucht derselbe vom Rande sich entfernt zu halten.

2) K. F 4 — G 5.

2) F 6 — E 7.

3) K. G 5 — F 5.

3) K. E 7 — F 7.

4) D. D 4 — D 7 +.

4) K. F 7 — F 8.

Schwarz mußte nun auf ein Randfeld, auf F 8 oder G 8 gehen.

5) K. F 7 — G 6 oder F 6. 5) K. F 8 — G 8.

F. Auf wie vielerlei Weise kann nun Weiß im 6. Zuge Matt setzen?

A. Auf viererlei Weise.

D. D 7 — C 8 + und Matt,
 oder D 7 — D 8 + und Matt,
 oder D 7 — E 8 + und Matt,
 oder D 7 — G 7 + und Matt.

F. Weiß konnte im 5. Zuge eben so gut auch den König auf F 6 ziehen, welches Matt kann dann aber nur erfolgen?

A. D 7 — G 7 + und Matt.

Wir wiederholen dieses Spiel mit einigen andern Veränderungen.

Weiß.

Schwarz.

1) K. F 3 — F 4.

1) E 7 — E 6.

2) K. F 4 — G 5.

2) E 6 — F 7 (anstatt E 7).

Dieser Zug von Schwarz ist zu tabeln, weil es sich nicht so gut vertheidigt, als möglich, und um einen Zug früher Matt wird.

3) D. D 4 — D 7 +.

3) F 7 — G 8.

4) K. G 5 — G 6.

4) G 8 — H 8 (oder F 8).

F. Auf welche verschiedene Art kann nun Weiß Matt setzen?

A. Die Dame kann von D 7 auf C 8, oder auf D 8, oder auf E 8, oder auf G 7 oder auf H 7 ziehen und Matt setzen.

F. Stände aber der schwarze König auf F 8, wohin er im 4. Zuge auch ziehen konnte, wie könnte da Weiß nur Matt setzen?

A. D 7 — D 8 + und Matt, oder D 7 — F 7 + und Matt.

Setze von Neuem auf, und siehe, ob Weiß nicht anders und eben so gut ziehen kann.

Weiß.

Schwarz.

1) K. F 3 — E 4.

1) E 7 — E 6.

2) D. D 4 — D 8.

2) E 6 — F 7 kein andrer Zug.

3) K. E 4 — F 5.

3) F 7 — G 7 kein andrer.

4) D. D 8 — E 8.

4) G 7 — H 7.

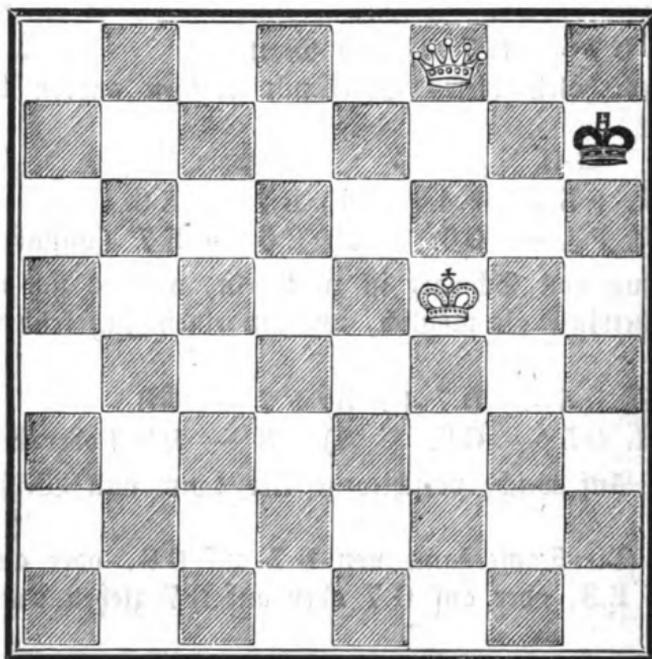
Schwarz kann auch auf H 6 ziehen, ist da aber sogleich Matt. Denn wie zöge Weiß?

A. D. D 8 — H 8 + und Matt, oder D 8 — G 6 + und Matt.

F. Indem nun aber Schwarz auf H 7 gezogen hat, wie zieht Weiß im 5. Zuge, um dann im 6. dieses Matt zu geben?

A. 5) K. F 5 — F 6.

F. Aber kann Weiß nicht auch ziehen D 8 — F 8



Schwarz — am Zuge ist — Patt.

A. Dieser Zug wäre ein grobes Versehen, wodurch das Spiel beendet würde, ohne daß Weiß gewonnen hätte. Schwarz, ohne im Schach zu stehen, kann nicht mehr ziehen. In diesem Falle hat Weiß nicht Matt, sondern Patt gesetzt.

F. Hätte Weiß gezogen D 8 — H 8 +, worauf Schwarz die Dame schlagen mußte, so wäre der Zug nicht schlechter, denn das Spiel wäre remis — partie remise — von keiner Seite gewonnen. Was ist aber auch beim Patt der Fall?

A. Das Spiel ist von keiner Seite gewonnen. Es versteht sich, daß eine Pattstellung nur dann stattfindet, wenn der König, wie hier, auch keinen Stein mehr hat, mit dem er ziehen kann.

F. Ist aber nicht auch das Spiel als Remis anzusehen, so bald ein König aller seiner Steine beraubt ist, nach einer alten Regel: Roi dépouillé hebt das Spiel auf?

A. Eine alte Regel, die aber durchaus nicht mehr gilt.

F. Ist Deinem Gegner nur möglich Dich matt zu setzen, wie viel Züge mußt Du dir gefallen lassen, mit dem bloßen Könige noch zu thun, wenn Du Dich nicht für besiegt erklären willst?

A. 49 Züge.

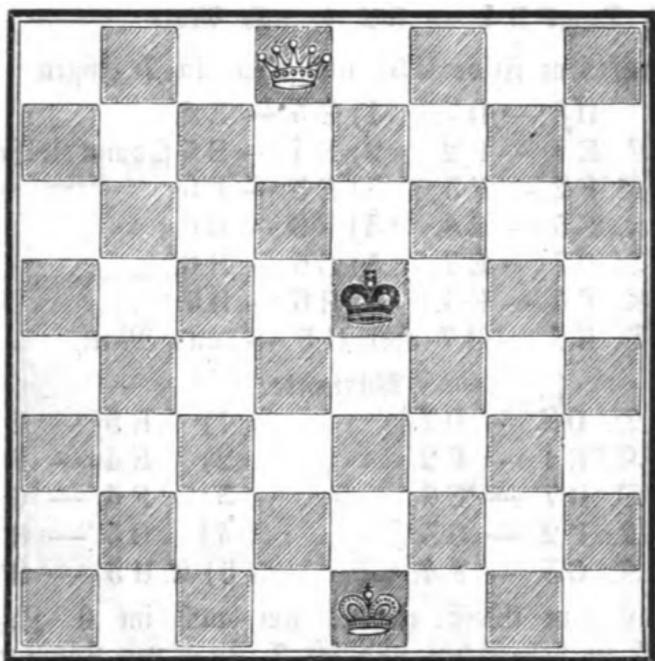
F. Hat aber Dein ungeschickter Gegner mit dem 50. Zuge das Matt nicht bewerkstelligt, wozu hast Du dann nach den jetzt geltigen Gesetzen, ein Recht?

A. Das Spiel für remis zu erklären.

Aufgabe.

Weiß zieht an, treibt den schwarzen König auf ein bestimmtes Feld — das Schwarz zu meiden sucht — und macht ihn auf diesem Felde Matt.

1) auf dem Felde A 1.



Versuch' es, eh Du die Lösung nachspielst.

1) D. D8 — B 6.

2) D. B 6 — H 6.

3) K. E 1 — F 2.

4) K. F 2 — F 3.

5) D. H 6 — G 6.

1) K. E 5 — F 5.

2) E 5 — G 4.

3) G 5 — F 5.

4) F 5 — E 5.

5) E 5 — D 5.

Zieht Schwarz auf D 4, so erfolgt D. G 6 — F 5 und das Matt früher.

- | | |
|---------------------|----------------|
| 6) D. G 6 — F 6. | 6) D 5 — C 5. |
| 7) D. F 6 — E 6. | 7) C 5 — B 5. |
| 8) D. E 6 — D 6. | 8) B 5 — A 5. |
| 9) K. F 3 — E 3. | 9) A 5 — B 5. |
| 10) K. E 3 — D 3. | 10) B 5 — A 5. |
| 11) D. D 6 — C 6. | 11) A 5 — B 4. |
| 12) D. C 6 — B 6 +. | 12) B 4 — A 4. |
| 13) K. D 3 — C 3. | 13) A 4 — A 3. |

Weiß könnte hier schon Matt geben; aber die Bedingung ist, den König auf A 1 matt zu machen.

- | | |
|-------------------------------|----------------|
| 14) D. B 6 — B 5. | 14) A 3 — A 2. |
| 15) D. B 5 — B 4. | 15) A 2 — A 1. |
| 16) Dame B 4 — B 2 + und Matt | |

2) auf dem Felde H 5, und zwar in 7 Zügen.

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| 1) D 8 — D 7. | 1) E 5 — E 4. |
| 2) K. E 1 — F 2. | 2) E 4 — E 5 f. dann die Variante. |
| 3) K. F 2 — F 3. | 3) E 5 — F 6. |
| 4) K. F 3 — F 4. | 4) F 6 — G 6. |
| 5) D. D 7 — E 7. | 5) G 6 — H 6. |
| 6) K. F 4 — F 5. | 6) H 6 — H 5. |
| 7) D. E 7 — H 7 oder G 5 + und Matt. | |

Variante.

- | | |
|------------------|------------------|
| 1) D. D 8 — D 7. | 1) E 5 — E 4. |
| 2) K. E 1 — F 2. | 2) E 4 — F 4. |
| 3) D. D 7 — E 6. | 3) F 4 — G 5. |
| 4) K. F 2 — G 3. | 4) G 5 — H 5. |
| 5) K. G 3 — F 4. | 5) K. H 5 — H 4. |

Wie muß nun Weiß ziehen, um auch im 6. Zuge das Feld H 3 zu beherrschen und im 7. Zuge den König auf H 5 Matt zu setzen?

- | | |
|-----------------------------|---------------|
| 6) K. E 6 — D 7. | 6) H 4 — H 5. |
| 7) D. D 7 — H 7 + und Matt. | |

Es wird Dir nun nicht schwer sein, 3) den König auf B 1 und so fort auf allen übrigen Randfeldern matt zu setzen, welches Du versuchen mögest, am besten mit einem Freunde.

Nehmt abwechselnd die Weißen und seht, wer in den wenigsten Zügen matt macht. Hütet Euch vor Patt! Thut jeden Zug nach reiflicher Ueberlegung, denn kein Zug darf zurückgenommen werden, und der einmal berührte Stein muß gezogen werden. *Pièce touchée — pièce jouée.*

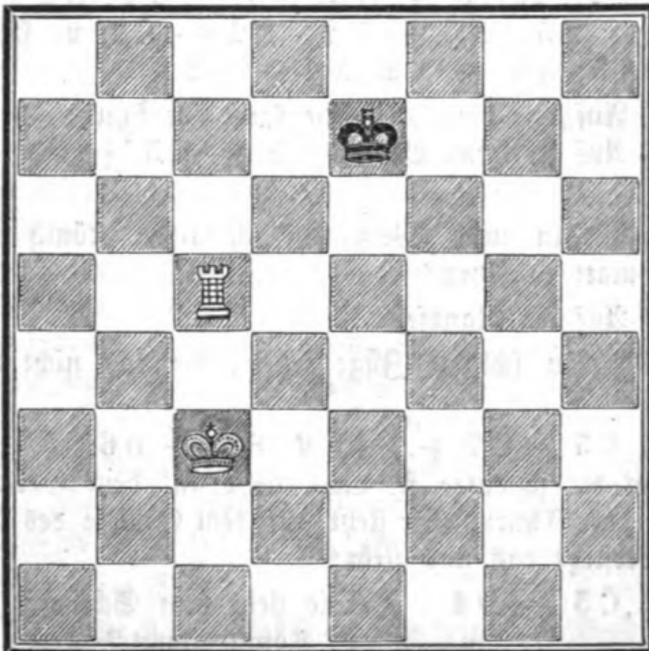
F. Wenn man aber einen, nicht gehörig auf dem Felde stehenden Stein nur zurecht rücken will, dann kann man ihn doch berühren, ohne ihn ziehen zu müssen?

A. Auch nicht, ohne diese Absicht vorher zu erklären, oder ohne des französischen Wortes: «j'adoube» (ich rücke zurecht) sich zu bedienen.

Wollt Ihr Euern Sieg verherrlichen, so sagt das Matt, das Ihr in wenigen Zügen geben könnt, voraus. z. B. „in zwei“, in drei Zügen Matt!

Neuntes Kapitel.

Gang und Wirkung des Schurmes. Ein Tempo gewinnen.



F. Wie unterscheidet sich der Gang des Thurmes von dem Gange der Dame?

A. Der Thurm geht wie die Dame, aber nur nicht schräg.

F. Auf welche Felder kann er daher bei obiger Stellung ziehen?

A. Auf A 5, B 5, D 5, E 5, F 5, G 5, H 5, auf C 4, C 6, C 7 und C 8.

F. Ober welche Reihe und welche Linie sind sein Gebiet?

A. Die fünfte Reihe und Linie C.

F. Soll der Thurm von C 5 auf D 4 kommen, wie viel Züge braucht er, um dahin zu gelangen?

A. Zwei: 1) C 5 — D 5, 2) D 5 — D 4, oder 1) C 5 — C 4, 2) C 4 — D 4.

F. Wie muß er ziehen, um in zwei Zügen auf G 1 zu kommen?

A. 1) C 5 — G 5, 2) G 5 — G 1.

F. Auf wie vielerlei Weise kann er in drei Zügen auf C 2 gelangen?

A. Auf siebenerelei Weise: 1) C 5 — H 5, H 5 — H 2, H 2 — C 2, 2) C 5 — G 5, G 5 — G 2, G 2 — C 2, 3) C 5 — F 5, F 5 — F 2, F 2 — C 2 u. s. f. bis C 5 — A 5, A 5 — A 2, A 2 — C 2.

F. Auf wie vielerlei Weise kann der Thurm + geben?

A. Auf zweierlei Weise: C 5 — E 5 + und C 5 — C 7 +.

F. Wohin muß Weiß den schwarzen König treiben, um ihn matt zu setzen?

A. Auf ein Randfeld.

Hier sollst Du schlechte Züge sehen, die das nicht bewerkstelligen.

1) **L.** C 5 — C 7 +. 1) **R.** E 7 — D 6.

Jetzt steht der schwarze **R.** nicht mehr auf dem Gebiete des Thurms, der Thurm aber steht auf dem Gebiete des Königs. Weiß übersteht das und zieht:

2) **R.** C 3 — D 4. Wie zieht nun Schwarz.

2) König nimmt Thurm. Remis.

Weniger ungeschickt:

1) \mathfrak{L} . C 5 — E 5 +. 1) \mathfrak{K} . E 7 — D 6.

2) \mathfrak{K} . C 3 — D 4.

Hier ist Weiß doch so klug gewesen, den Thurm zu decken.

2) \mathfrak{K} . D 6 — C 6.

3) \mathfrak{L} . E 5 — C 5 +. Dieses + ist ganz zwecklos, indem der schwarze \mathfrak{K} . wieder auf D 6 geht.

Setzt laß uns richtig ziehn:

1) \mathfrak{K} . C 3 — D 4. 1) \mathfrak{K} . D 7 — E 6.

2) \mathfrak{L} . C 5 — D 5. 2) \mathfrak{K} . E 6 — F 6.

3) \mathfrak{L} . D 5 — E 5. 3) \mathfrak{K} . F 6 — G 6 (oder F 7).

4) \mathfrak{K} . D 4 — E 4. 4) \mathfrak{K} . G 6 — F 6.

Der weiße König konnte eben so gut auf D 5 und dann auf D 6 gehen.

5) \mathfrak{K} . E 4 — F 4. 5) \mathfrak{K} . F 6 — G 6.

6) \mathfrak{L} . E 5 — F 5. 6) \mathfrak{K} . G 6 — H 6.

Der Thurm konnte eben so gut ziehen E 5 — E 6 +.

7) \mathfrak{L} . F 5 — G 5 (oder auf F 6 +). 7) \mathfrak{K} . H 6 — H 7.

8) \mathfrak{K} . F 4 — F 5. 8) \mathfrak{K} . H 7 — H 6

(oder H 8).

9) \mathfrak{K} . F 5 — F 6. 9) \mathfrak{K} . H 6 — H 7.

10) \mathfrak{L} . G 5 — H 5 +. 10) \mathfrak{K} . H 7 — G 8.

11) \mathfrak{L} . H 5 — H 6.

Dieser Zug hat keinen andern Zweck, als abzuwarten, daß Schwarz zieht. Diese Abwartung konnte auch auf H 4, 3, 2 und 1 stattfinden. Mit einem italienischen, auch bei uns gebräuchlichen Ausdrucke gewinnt ein solcher, oder ähnlicher Zug ein **Tempo** (Zeit); bei Verabsäumung eines solchen Zuges verliert man ein **Tempo**. „Ein Tempo gewinnen“ bezeichnet immer, daß die Stellung des Gegners eben darum, weil er am Zuge ist, sich verschlechtert. 11) \mathfrak{K} . G 8 — F 8.

12) \mathfrak{L} . H 6 — H 8 + und Matt.

Setze den Thurm wieder auf G 5 und den schwarzen König auf H 7. So stand das Spiel nach dem 9. Zuge. Wie kann Weiß eben so gut ziehen, als \mathfrak{L} . G 5 — H 5 +?

10) \mathfrak{K} . F 6 — F 7.

10) \mathfrak{K} . H 7 — H 6,

geht der schwarze König auf H 8, so erfolgt das Matt sogleich.

11) $\text{L. G5} - \text{F5}$ (Abwartung). 11) $\text{K. H6} - \text{H7}$.

12) $\text{L. F5} - \text{H5} +$ und Matt.

Setze das Spiel auf, wie es im 5. Zuge stand, den weißen K. auf F4 , den Thurm auf E5 und den schwarzen K. auf G6 . Weiß zieht im 6. Zuge anders:

6) $\text{L. E5} - \text{E6} +$. 6) $\text{K. G6} - \text{F7}$.

Geht Schwarz auf H5 , so zieht der Thurm, bleibt aber auf der 5. Reihe, um im nächsten Zuge auf H6 Matt zu geben.

7) $\text{K. F4} - \text{F5}$. 7) $\text{K. F7} - \text{G7}$.

8) $\text{L. E6} - \text{F6}$. 8) $\text{K. G7} - \text{H7}$.

9) $\text{L. F6} - \text{F7} +$ 9) $\text{K. H7} - \text{H8}$.

oder $\text{L. F6} - \text{G6}$.

10) $\text{K. F5} - \text{G6}$. 10) $\text{K. H8} - \text{G8}$.

11) $\text{L. F7} - \text{F6}$. 11) $\text{K. G8} - \text{H8}$.

12) $\text{L. F6} - \text{F8} +$ und Matt.

Setze den Thurm auf F6 zurück, und mache den König, anstatt sogleich auf H8 , in 5 Zügen auf dem Felde H6 matt.

1) $\text{K. G6} - \text{F7}$. 1) $\text{K. H8} - \text{H7}$.

2) $\text{L. F6} - \text{E6}$. 2) $\text{K. H7} - \text{H8}$.

3) $\text{L. E6} - \text{E8} +$. 3) $\text{K. H8} - \text{H7}$.

4) $\text{K. F7} - \text{F6}$. 4) $\text{K. H7} - \text{H6}$.

5) $\text{L. E8} - \text{H8} +$ und Matt.

Laß die Könige stehen, wo sie stehen, den Thurm aber stelle auf E8 , um den König auf H4 matt zu machen.

1) $\text{L. E8} - \text{E7}$. 1) $\text{K. H6} - \text{H5}$.

2) $\text{K. F6} - \text{F5}$. 2) $\text{K. H5} - \text{H6}$.

3) $\text{L. E7} - \text{D7}$. 3) $\text{K. H6} - \text{H5}$.

4) $\text{L. D7} - \text{D6}$. 4) $\text{K. H5} - \text{H4}$.

5) $\text{K. F5} - \text{F4}$. 5) $\text{K. H4} - \text{H3}$.

6) $\text{L. D7} - \text{D2}$. 6) $\text{K. H3} - \text{H4}$.

7) $\text{L. D2} - \text{H2} +$ und Matt.

Stelle den schwarzen König auf H3 , den weißen auf F3 , den Thurm aber auf A4 . Wie machst Du da in zwei Zügen Matt?

1) $\text{K. F3} - \text{F2}$. 1) $\text{K. H3} - \text{H2}$.

2) $\text{L. A4} - \text{H4} +$ und Matt.

Wie machst Du aber in vier Zügen matt, wenn der Thurm nicht auf Linie H ziehen und von der Linie A sich nicht entfernen soll?

- | | |
|---------------------------|----------------|
| 1) K. F3 — F2. | 1) K. H3 — H2. |
| 2) L. A4 — A3. | 2) K. H2 — H1. |
| 3) K. F2 — G3. | 3) K. H1 — G1. |
| 4) L. A3 — A1 + und Matt. | |

Du siehst, daß man den König auf jedes beliebige Randfeld treiben und ihn da matt setzen kann.

Stelle nun die Steine auf, wie sie im Diagramm stehen.

F. Weiß zog 1) K. C3 — D4; darauf Schwarz K. D7 — E6, warum aber nicht K. D7 — D6?

A. Weil das Matt dann früher (im elften Zuge) erfolgt.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|------------------------|----------------|
| 2) L. C5 — E5. | 2) K. D6 — C6. |
| 3) L. E5 — D5. | 3) K. C6 — B6. |
| 4) L. D5 — C5 u. f. f. | |

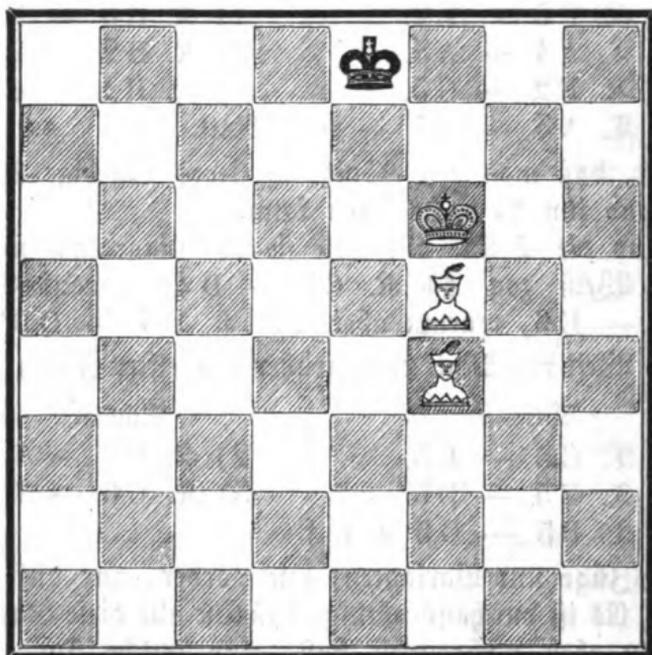
Dieselben Züge und Varianten, wie vorher, nur auf andern Feldern. Es ist durchaus nöthig, daß Du alle diese Varianten, welche Du oben nachgespielt hast, und welche Du, um sie genau zu kennen, wiederholen mußt, auch auf der linken Seite des Bretes mit Leichtigkeit ausführen lernst. Nachdem Dir das gelungen, laß Dir und Deinem Freunde folgende Uebungen anempfohlen sein:

Treibe den schwarzen König auf die erste Reihe und setze ihn auf A1, B1 u. f. w. Matt.

Hütet Euch, Matt zu setzen und den Thurm en prise stehen zu lassen.

Zehntes Kapitel.

Gang und Wirkung der Läufer.



F. Welche Züge hat der Läufer mit der Dame gemein?

A. Die schrägen.

F. Wodurch unterscheiden sich die beiden weißen Läufer?

A. Der eine steht auf einem weißen Felde und kann auch nur auf weiße Felder ziehen; der andere steht auf einem schwarzen Felde und kann auch nur auf schwarze Felder ziehen.

F. Wie nennt man der Kürze wegen auch einen Läufer von weißer Farbe, um zu bezeichnen, daß er auf schwarzen Feldern gehe?

A. Den schwarzen Läufer.

F. Welche Felder sind das Gebiet des Läufers F 4? (oder die Felder, auf welche er ziehen kann?)

A. C 1, D 2, E 3, G 5, H 6, H 2, G 3, E 5, D 6, C 7, B 8.

F. Welche Felder sind das Gebiet des Läufers F 5?

A. B 1, C 2, D 3, E 4, G 6, H 7, H 3, G 4, E 6, D 7, C 8.

F. Auf welche (bei dieser Stellung aber ganz unnütze) Weise kann + gegeben werden?

A. ♔. F 5 — G 6 + und ♚. F 5 — D 7 +, wo aber der Läufer en prise stände.

F. Auf was für ein Feld mußt Du den König treiben, wenn Du matt machen willst?

A. Auf ein Eckfeld.

Weiß.

Schwarz.

1) ♔. F 4 — C 7.

1) ♚. E 8 — F 8.

2) ♔. F 5 — D 7.

2) ♚. F 8 — G 8.

3) ♚. F 6 — G 6.

3) ♚. G 8 — F 8

(oder H 8, worauf Weiß zieht, wie folgt, nur ohne +).

4) ♔. C 7 — D 6 +.

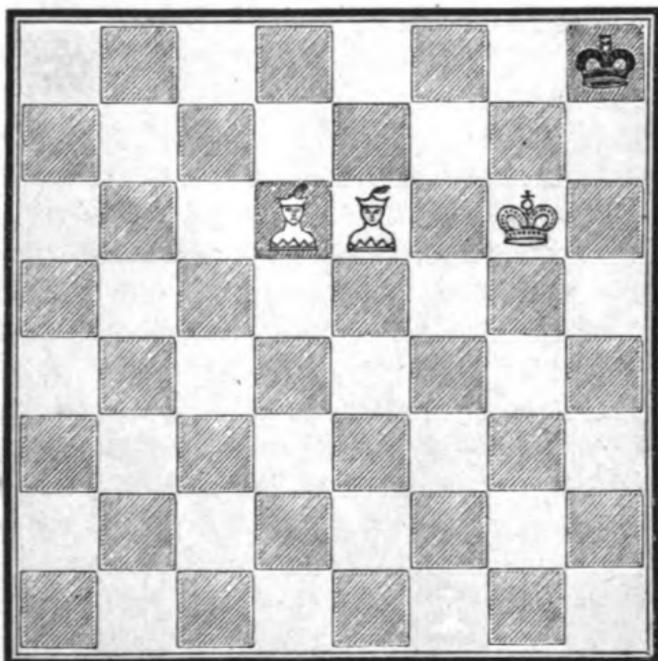
4) ♚. F 8 — G 8.

5) ♔. D 7 — E 6 +.

5) ♚. G 8 — H 8.

6) ♔. D 6 — E 5 + und Matt.

Auch der weiße Läufer kann Matt geben. Wie aber mußt Du ziehen, um bei folgender Stellung durch den Läufer E 6 mit dem vierten Zuge matt zu setzen?



Bedenke wohl, daß Du dem schwarzen Könige erst einen Zug eröffnen mußt, damit er nicht matt sei.

Weiß.

- 1) K. G6 — F7.
- 2) L. D6 — F8.
- 3) L. F8 — G7 +.
- 4) L. E6 — F5 + und Matt.

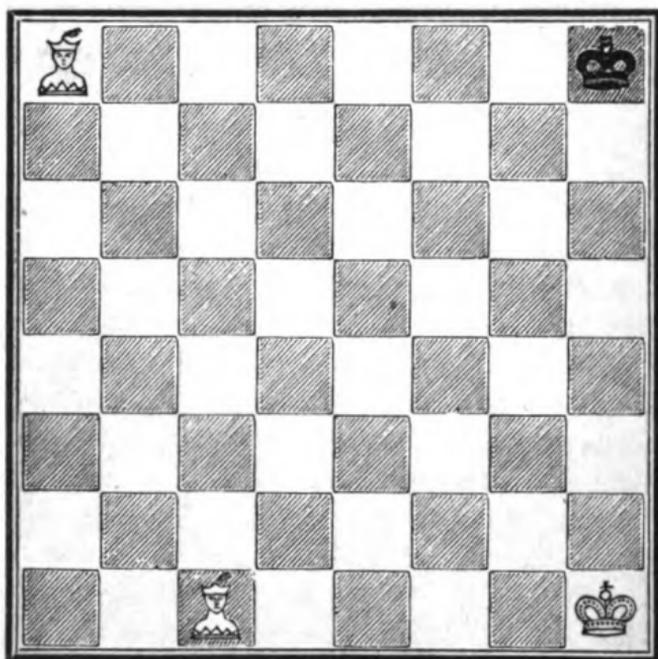
Schwarz.

- 1) K. H8 — H7.
- 2) K. H7 — H8.
- 3) K. H8 — H7.

Wie mußt Du aber ziehen, um den König auf G8 matt zu machen?

- 1) den Laufer E6, damit der König ziehen kann. 1) K. H8 — G8.
- 2) denselben Laufer, ohne aber + zu geben. 2) K. G8 — H8
(auch der andre Laufer konnte ziehen).
- 3) L. D6 — F8. 3) K. H8 — G8.
- 4) L. F8 — H6. 4) K. G8 — H8.
- 5) L. H6 — G7. +. 5) K. H8 — G8.
- 6) L. gibt auf E6 + und Matt.

Um mit den Läufern umgehen zu lernen, fasse folgende Stellung ins Auge



und prüfe folgende Züge aus einer englischen Schachanweisung von Charles Kenny.

Weiß.

- 1) ♔. C 1 — B 2 +.
- 2) ♔. A 8 — D 5 +.
- 3) ♔. B 2 — F 6.
- 4) ♔. D 5 — E 6.

Schwarz.

- 1) ♚. H 8 — G 8.
- 2) ♚. G 8 — F 8.
- 3) ♚. F 8 — E 8.
- 4) ♚. E 8 — F 8.

♠. Auf welche Felder ist jetzt der schwarze ♚ beschränkt?

♚. Auf E 8 und F 8.

♠. Wohin geht nun in den nächsten 5 Zügen der weiße ♔?

♚. Auf G 6.

♠. Wo aber steht im 9. Zuge der schwarze König?

♚. Auf E 8.

Welche Züge folgen?

- | | |
|------------------------------|-------------------|
| 10) ♔. F 6 — G 5. | 10) ♚. E 8 — F 8. |
| 11) ♔. E 6 — D 7. | 11) ♚. F 8 — G 8. |
| 12) ♔. G 5 — H 6. | 12) ♚. G 8 — H 8. |
| 13) ♔. H 6 — G 7 +. | 13) ♚. H 8 — G 8. |
| 14) ♔. D 7 — E 6 + und Matt. | |

♠. Gefällt Dir das? Gewiß! Aber sind denn die Züge, die Schwarz thut, forcirt, gezwungen?

♚. Schwarz konnte schon im ersten Zuge anders, nämlich H 8 — H 7 ziehen.

Welche Züge folgen nun? Das überläßt der englische Schachmeister, der genug gezeigt zu haben glaubt, dem Anfänger. Nun noch einmal das Diagramm aufgesetzt.

- | | |
|--------------------|------------------|
| 1) ♔. C 1 — B 2 +. | 1) ♚. H 8 — H 7. |
| 2) ♔. A 8 — E 4 +. | 2) ♚. H 7 — H 6. |
| 3) ♚. H 1 — G 2. | 3) ♚. H 6 — G 5. |

Sein bester Zug, denn geht er auf H 5, so folgt ♔. C 3 — D 2, wodurch dem Könige wieder eine Linie abgeschnitten wird, welches jetzt nicht geschehen kann, denn zöge der ♔. auf D 2, so ginge der ♚. auf F 6 und wäre vor der Hand frei. Eben so wenig darf der Läufer auf E 5 gehen, um das Feld F 4 zu decken, welches der weiße König decken und einnehmen muß. Also:

4) ♚. G 2 — F 3.

4) ♚. G 5 — H 6.

5) ♚. F 3 — F 4.

5) ♚. H 6 — H 5.

♚. Nur ja nicht auf G 4! Warum?

♚. Matt.

6) ♚. B 2 — G 7.

6) ♚. H 5 — H 4.

7) ♚. E 4 — G 6.

7) ♚. H 4 — H 3.

8) ♚. F 4 — F 3.

8) ♚. H 3 — H 4.

9) ♚. G 7 — F 6 +.

9) ♚. H 4 — H 3.

10) ♚. G 6 — F 5 +.

10) ♚. H 3 — H 2.

11) ♚. F 3 — F 2.

11) ♚. H 2 — H 1.

12) ♚. F 5 — G 4 (Abwartung). 12) ♚. H 1 — H 2.

Nicht + geben. Auch der andre
 Käufer kann ziehen, nur ja nicht
 auf E 5!

13) ♚. F 6 — E 5 +.

13) ♚. H 2 — H 1.

14) ♚. G 4 — F 3 + und Matt.

Hier hätte denn der englische Schachmeister in so fern Recht, daß das Matt im 14. Zuge erfolgt. Aber ist denn dieses Matt ein forciertes? Mit Nichten; denn schon im zweiten Zuge konnte Schwarz anders ziehen.

Der erste Zug war:

1) ♚. C 1 — B 2 +.

1) ♚. H 8 — H 7.

Wie zieht Schwarz, anstatt auf H 6?

2) ♚. A 8 — E 4 +.

2) H 7 — G 8.

Wie muß Weiß jetzt ziehen, um den König zu beschränken?

3) ♚. E 4 — G 6.

3) ♚. G 8 — F 8.

4) ♚. B 2 — F 6.

4) ♚. F 8 — G 8.

Nun weißt Du, daß der König marschieren muß und wie Du matt machst. Versuch's! Du kommst im 8. Zuge mit Deinem König auf G 5 an. Da wirst Du finden, daß der Käufer auf G 6, welches Feld Dein König einnehmen muß, Dir im Wege steht. Du mußt nun ziehen:

9) ♚. G 6 — F 5.

9) ♚. G 8 — F 8.

(zieht er auf F 7, so erfolgt das Matt
 im 15. Zuge.)

10) ♚. G 5 — G 6.

10) ♚. F 8 — E 8.

11) ♔. F 5 — E 6.

11) ♚. E 8 — F 8.

12) ♔. E 6 — D 7 u. f. w. Erst im 16. Zuge Matt!

Demnach hätte der englische Schachmeister sehr Unrecht, wenn er von 14. Zügen spricht. Allein wir wollen noch einen andern Versuch machen.

1) ♔. C 1 — B 2 +.

1) ♚. H 8 — H 7.

2) ♔. A 8 — D 5 (also nicht +).

2) ♚. H 7 — G 6.

3) ♔. H 1 — G 2.

3) ♚. G 6 — G 5.

Jetzt kann Weiß nicht etwa ♔. D 5 — E 4 ziehen, um dem Könige eine Linie abzuschneiden, weil derselbe auf F 4 ginge und dadurch nur Züge gewönne, also

4) ♚. G 2 — F 3.

4) ♚. G 5 — F 5.

5) ♔. B 2 — C 3 (Abwartung).

5) ♚. F 5 — G 5.

kann sehr gut auch auf G 6 gehen.

6) ♔. D 5 — E 4.

6) ♚. G 5 — H 6.

7) ♔. F 3 — F 4.

7) ♚. H 6 — H 5.

8) ♔. C 3 — G 7 u. f. w., wie dagewesen. Es ist nun im 16. Zuge Matt und jeder Versuch, den Engländer zu rechtfertigen, vergeblich. Dennoch ist bei obiger Stellung ein forcirtes Matt, und zwar in 15 Zügen, ausführbar, nur muß man von Grund aus anders ziehen, als der englische Schachmeister gethan. Ein geübtes Schachauge, und vielleicht auch schon das Deinige, sieht, wie Weiß schon in den ersten drei Zügen den schwarzen König auf sechs Felder (G 7, F 7 und die dahinter liegenden) beschränken kann. Es ist gleichgültig, welcher von den beiden Läufern zuerst zieht; der Läufer C 1 mag anfangen, aber nur ja kein nutzloses + geben.

F. Diese drei Züge sind?

A. 1) ♔. C 1 — G 5, 2) ♔. A 8 — E 4 und 3) ♔. E 4 — F 5.

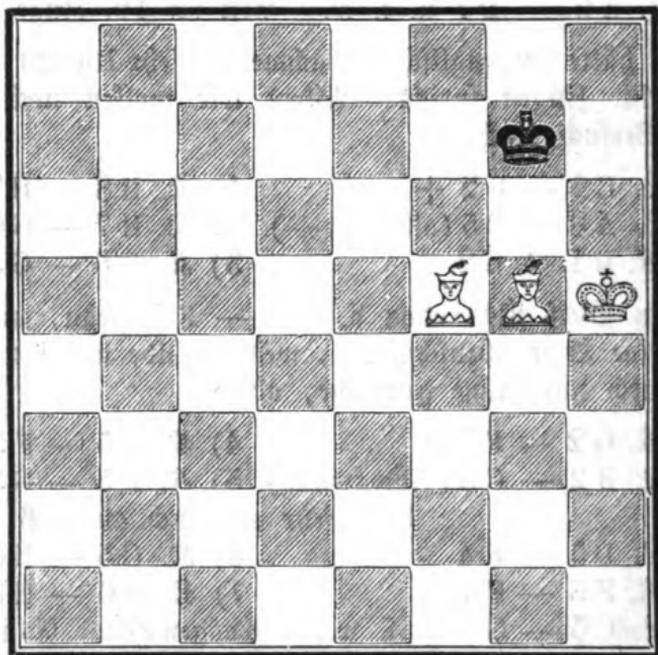
F. Wie zieht Weiß in den folgenden vier Zügen?

A. Den König von H 1 — H 5.

F. Hat Schwarz so gut als möglich gezogen, wo steht dann der schwarze König in seinem 7. Zuge?

A. Auf G 7 (oder auch auf F 7).

Weiß zieht den 8. Zug und setzt mit dem 15. Matt.



8) ♗. F 5 — D 7.

8) ♔. G 8 — F 7.

9) ♔. H 5 — H 6. Wie muß Schwarz ziehn, um nicht schon im 13. Zuge Matt zu sein? 9) ♔. F 7 — G 8; denn zöge der König auf F 8, so folgte: ♔. H 5 — G 6 und dann ♗. G 5 — H 6.

10) ♔. H 6 — G 6.

10) ♔. G 8 — F 8.

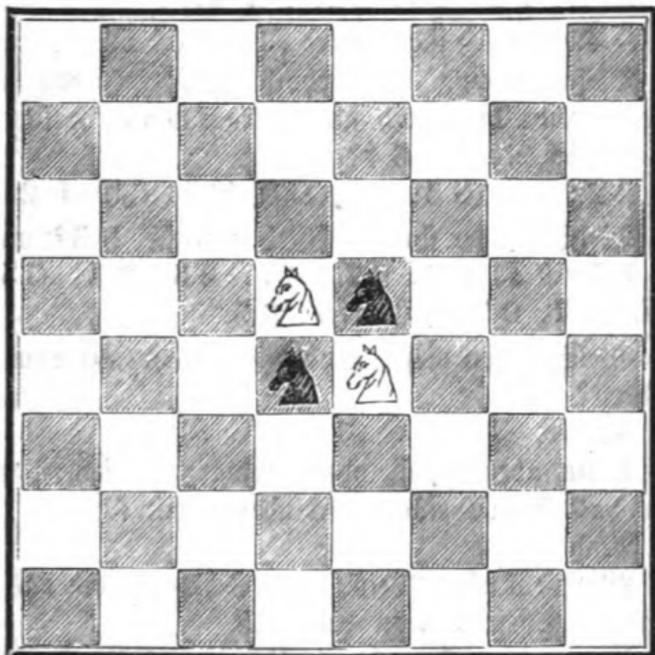
11) ♗. G 5 — F 6 u. f. w. im 15. Matt.

Uebung.

Diese Spiele mit den Läufern möget Ihr, Du und Dein Freund, wiederholen und die Varianten ergänzen, die hier nur angedeutet sind. Auch möget Ihr bei beliebigen Stellungen, die Ihr wählet, einander aufgeben, die rechten Züge zu suchen. Nur Geduld! Gewiß werdet Ihr interessante Stellungen finden und auf alle Fälle größere Entdeckungen machen, als Master Kenny.

Erstes Kapitel.

Gang des Springers.



F. Hier hast Du alle vier Springer. So nah sie beisammen stehn, so hindert doch keiner den andern im Ziehen, denn was ist ihnen gestattet?

A. Steine zu überspringen.

F. Sie ziehen nicht weit; nur ein Feld weiter, als der König zieht, und zwar von einem schwarzen Felde auf was für eins und umgekehrt?

A. Von einem schwarzen Felde auf ein weißes, und von einem weißen auf ein schwarzes.

F. Auf wie viel Felder kann bei obiger Stellung jeder Springer ziehn.

A. Auf acht.

F. Welche 8 Felder sind das Gebiet des schwarzen Springers D 4?

A. E 2, F 3, F 5, E 6, C 6, B 5, B 3 und C 2.

F. Diese Felder sieh Dir genau an und so lange, bis Du sie alle im Auge hast. Ueberschaue die Felder in einer

andern Ordnung, z. B. C 6, E 6, C 2, E 2 — Die übrigen?

A. B 3, B 5, F 3, F 5.

F. Oder: B 5, C 6, E 2, F 3 und?

A. C 2, B 3, E 6, F 5.

F. Diese Uebung wiederholst Du bei den übrigen Springern, wenn hier auch nur gefragt wird, welche Felder sind das Gebiet des S. E 4?

A. F 2, G 3, G 5, F 6, D 6, C 5, C 3, D 2.

F. Welche Felder sind das Gebiet des S. D 5? und E 5?

A. E 3, F 4, F 6, E 7, C 7, B 6, B 4, C 3; F 3, G 4, G 6, F 7, D 7, C 6, C 4, D 3.

F. Welcher von diesen Springern steht auf dem Gebiet eines andern?

A. Keiner.

F. Kann aber Weiß, oder Schwarz so ziehen, daß sein Springer das Gebiet eines feindlichen betritt?

A. Auch nicht.

F. Wie zieht aber Weiß, oder Schwarz, um das Gebiet seines andern Springers zu betreten?

A. Ein weißer S. zieht auf C 3 oder F 6; ein schwarzer auf F 3 oder C 6.

F. Jetzt nimm Dein Bret, setze einen Springer auf A 1 und sage, auf wie viel Felder er ziehen kann?

A. Nur auf 2, (B 3 und C 2).

F. Das merke Dir, um eine Lebensfrage zu beantworten, die das nächste Kapitel an Dich thun wird. Rücke den Springer auf B 1, wie viel Felder sein Gebiet?

A. Drei (A 3, C 3, D 2).

F. Auf C 1, D 1, E 1, F 1 — wie viel Felder?

A. Vier.

F. So fahre fort. Auf jedes Feld stelle den Springer und übe dich, sein Gebiet zu überblicken. Dann stelle den Springer wieder auf A 1 und sage, wie muß der Springer ziehn, um, in den wenigsten Zügen, von A 1 auf B 1 zu kommen?

A. 1) A 1 — B 3, 2) B 3 — D 2, 3) D 2 — B 1, oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — A 3, 3) A 3 — B 1.

F. Wie muß er ziehn, um von A 1 auf das schwarze Feld B 2 zu kommen?

A. 1) A 1 — B 3, 2) B 3 — A 5, 3) A 5 — C 4, 4) C 4 — B 2 oder im 2. Zuge auf C 5, im 3. auf A 4 oder D 3; oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — B 4, 3) B 4 — D 3, 4) D 3 — B 2, oder im 2. Zuge auf E 3 und von da auf C 4 oder D 1.

F. Um auf das Feld C 3 zu kommen?

A. 1) A 1 — B 3, 2) B 3 — C 5, 3) C 5 — A 4 (oder E 4) 4) A 4 — C 3, oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — A 3 (oder B 4, D 4, E 3), 3) A 3 — B 1 (oder B 5) 4) B 1 — C 3.

F. Wie viel Züge braucht er, um von A 1 auf das Feld F 8 zu gelangen?

A. Auch nur vier.

F. Um von A 1 auf E 8 zu gelangen?

A. Fünf: 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — B 4, 3) B 4 — D 5, 4) D 5 — C 7, 5) C 7 — E 8, und auf viele andere Weise, z. B. 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — E 3, 3) E 3 — G 4, 4) G 4 — F 6, 5) F 6 — E 8.

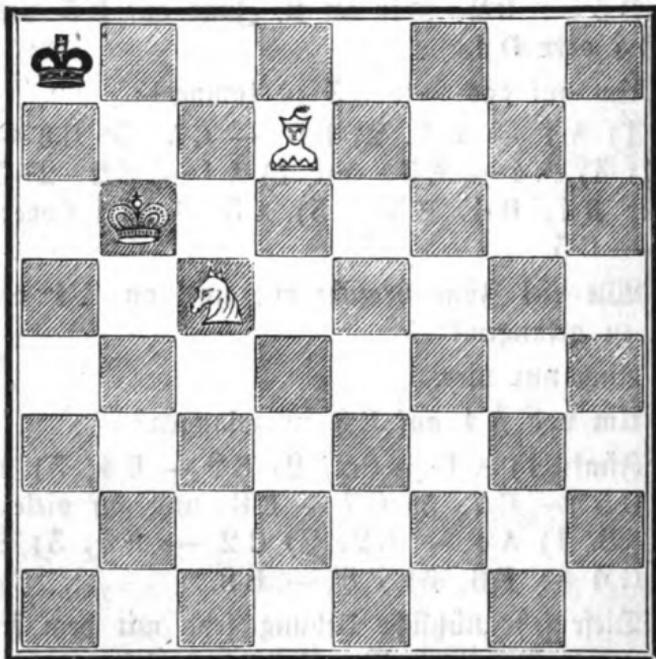
F. Diese sehr nützliche Übung setze mit dem Freunde fort. Er zeige Dir, und Du ihm, das Feld, auf welches der Springer ziehen soll. Ehe Ihr aber den Springer berührt, müßt Ihr sagen, in wie viel Zügen ihr das Ziel erreichen wollt. Es giebt so Manchen, der, ob er gleich seit Jahren sich zu den Schachspielern zählt, doch nicht mit den Springern umzugehen weiß, weil er nie diese Übung machte. Das Schwerste, was sich mit dem Springer ausführen läßt, ist: mit demselben alle Felder des Bretes zu betreten in 63 Zügen, oder auch in 64, indem der Springer auf das Feld, von dem er ausgegangen, zurückkehrt. Wie nennt man dieses Kunststück, mit dem kein Schachspieler, am wenigsten ein Anfänger vertraut zu sein nöthig hat?

A. Den Rösselsprung.

Zwölftes Kapitel.

Matt durch Laufer und Springer.

Weiß zieht an und setzt mit dem dritten Zuge Matt.



Zwei Springer gegen den entblößten König können kein, wenigstens kein forciertes Matt geben, wohl aber der Springer und Laufer.

F. Auf welche Felder ist der schwarze König bei obiger Stellung beschränkt?

A. Auf die Felder A 8 und B 8.

F. Was für ein Zug wäre es, wenn Weiß zöge C. C 5 — A 6?

A. Der schlechteste, denn Schwarz wäre Patt.

F. Wie muß Weiß ziehen?

1) L. D 7 — E 6 (Abwartung). 1) K. A 8 — B 8.

2) C. C 5 — A 6 +. 2) K. B 8 — A 8.

3) L. E 6 — D 5 + und Matt.

Stelle den Laufer wieder auf D 7, den Springer aber auf H 1. Es fragt sich nun, muß auch jetzt der Laufer ziehen,

um ein Tempo zu gewinnen, oder kommt der S. zur rechten Zeit auf A 6 an, wo er dem Könige + giebt? Diese Berechnung kannst Du Dir sehr erleichtern. In dem ersten Zuge, den Weiß und Schwarz gethan, steht der schwarze König auf B 8, auch im 3. und 5. Zuge, und so oft die Anzahl der Züge ungleich sind.

F. So oft aber die Anzahl der Züge gleich sind, wohin hat der schwarze König gezogen?

A. Auf A 8.

F. In wie viel Zügen kommt der Springer von H 1 bis A 8?

A. In vier Zügen.

F. Und da dieß eine gleiche Zahl ist, auf welches Feld muß Schwarz in seinem 4. Zuge ziehn?

A. Auf A 8.

F. Und was erfolgt nun im 5. Zuge?

A. E. D 7 — C 6 + und Matt.

Jetzt stelle den Springer auf G 1 — die übrigen Steine wie im Diagramme — und nun eine Frage, die Du um so eher beantworten wirst, wenn Du die Uebungen nicht unterließeßt, die das vorhergehende Kapitel Dir anempfahl. Kann die Anzahl der Züge, in welchen der Springer von G 1 auf A 6 geht, auch jetzt eine gleiche sein oder durch künstliche Winkelzüge werden?

A. Unmöglich; nur ungleich muß die Zahl der Züge sein, in welcher der Springer von einem schwarzen Felde auf irgend ein weißes gelangte.

F. Was wirst Du thun, um bei dieser Stellung Matt zu machen?

A. Den Laufer ziehn, um ein Tempo zu gewinnen.

F. Auf welchem Felde kann dann der Springer + geben?

A. Auf A 6.

F. Und zwar im wievielten Zuge?

A. Im sechsten.

F. Also im 7. Matt. Aber schon im sechsten Zuge muß — wenn Du besser ziehst — das Matt erfolgen. Stände der Laufer auf C 8 oder A 6, auf welchem Felde könntest Du mit demselben + geben?

A. Auf B 7.

F. Und stände der Springer in gehöriger Nähe, was könnte er?

A. Matt geben.

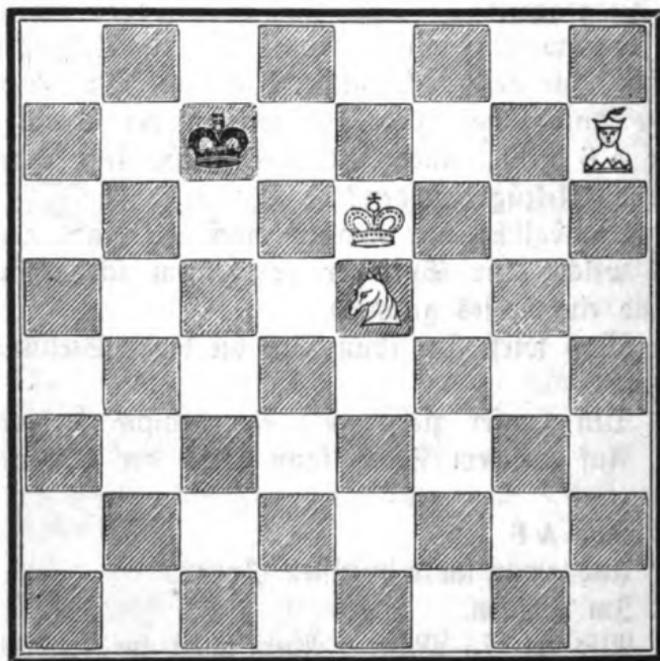
F. Welche Vorbereitungszüge mußt Du thun?

- | | |
|--------------------------|----------------|
| 1) ♔. D7 — C8 (oder B5). | 1) ♚. A8 — B8. |
| 2) ♔. C8 — A6. | 2) ♚. B8 — A8. |
| 3) ♚. G1 — E2. | 3) ♚. A8 — B8. |
| 4) ♚. E2 — D4. | 4) ♚. B8 — A8. |

Und nun?

- | | |
|---------------------------|----------------|
| 5) ♔. A6 — B7 +. | 5) ♚. A8 — B8. |
| 6) ♚. D4 — C6 + und Matt. | |

Also auch auf einem schwarzen Felde kann der König matt gesetzt werden, unmöglich aber auf einem schwarzen Eckfelde (auf H8 oder A1) noch auf den anstoßenden. Auf schwarzem Eckfelde könnte dann nur der König Matt gesetzt werden, wenn Weiß einen schwarzen Laufer hätte.



Bei dieser Stellung mußt Du daher den König auf A8 treiben. Dieses Treiben kann nur dann glücklich von Statten gehen, wenn Du künstlich den Springer so benutzest, daß

er die Stelle eines schwarzen Laufers vertritt, indem er dem Könige die schwarzen Felder abschneidet. Wie mußt Du bei obiger Stellung mit dem Springer ziehen, um die Felder B 6 und C 5 zu nehmen?

1) ♖. E 4 — D 7.

1) ♚. C 7 — C 6.

Und wie ziehst Du nun?

2) ♜. H 7 — D 3.

2) ♚. C 6 — C 7.

3) ♜. D 3 — E 4.

3) ♚. C 7 — D 8.

4) ♚. E 6 — D 6.

4) ♚. D 8 — E 8.

5) ♜. E 4 — G 6 +.

5) ♚. E 8 — D 8.

6) ♖. D 7 — C 5.

6) ♚. D 8 — C 8.

7) ♜. G 6 — F 7.

7) ♚. C 8 — D 8.

8) ♖. C 5 — B 7 +.

8) ♚. D 8 — C 8.

9) ♚. D 6 — C 6.

9) ♚. C 8 — B 8.

10) ♚. C 6 — B 6.

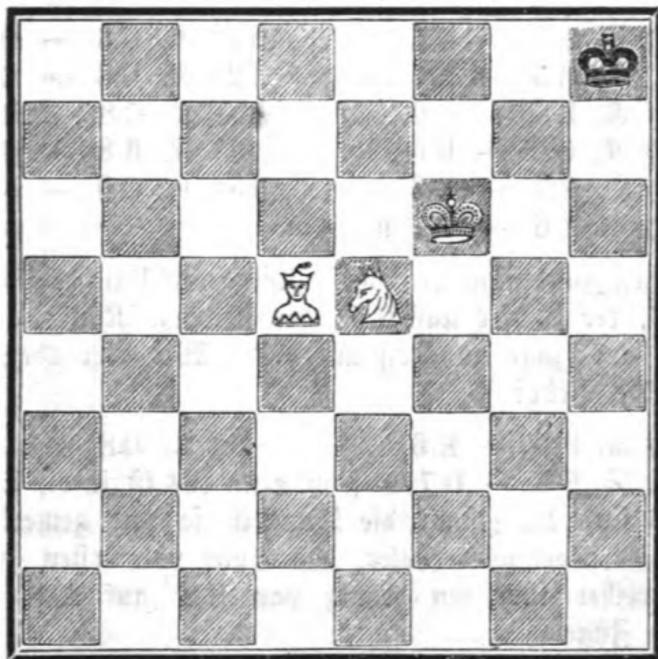
10) ♚. B 8 — C 8.

11) ♜. F 7 — E 6 +.

11) ♚. C 8 — B 8.

12) ♖. B 7 — C 5

u. s. w., wie Dir bekannt. Obige Stellung hast Du zu merken und diese Züge zu wiederholen, bis sie Dir geläufig sind. Dann erst lerne, wie der König von einem schwarzen Gafelbe auf ein weißes getrieben wird:



Bei dieser Stellung kannst Du den König eben so gut auf H 1, als auf A 8 matt setzen; auf H 1 wenn Du beginnst: $\text{S. E 5} - \text{G 6} +$; auf A 8, wenn Du beginnst

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| 1) $\text{S. E 5} - \text{F 7} +$. | 1) $\text{K. H 8} - \text{H 7}$. |
| 2) $\text{L. D 5} - \text{E 4} +$. | 2) $\text{K. H 7} - \text{G 8}$. |
| 3) $\text{L. E 4} - \text{F 5}$ | |
| ein Tempo zu gewinnen. | 3) $\text{K. G 8} - \text{F 8}$. |

Wie nimmt Weiß das Feld G 8?

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 4) $\text{L. F 5} - \text{H 7}$. | 4) $\text{K. F 8} - \text{E 8}$. |
|-----------------------------------|-----------------------------------|

Nun ist das Feld F 8 zu nehmen. Das kann nur durch den Springer in zwei Zügen geschehen, indem er zieht

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 5) $\text{S. F 7} - \text{E 5}$. | 5) $\text{K. E 8} - \text{F 8}$
(konnte auch auf D 8 ziehen). |
| 6) $\text{S. E 5} - \text{D 7} +$. | 6) $\text{K. F 8} - \text{E 8}$. |
| 7) $\text{K. F 6} - \text{E 6}$. | 7) $\text{K. E 8} - \text{D 8}$. |
| 8) $\text{K. E 6} - \text{D 6}$. | 8) $\text{K. D 8} - \text{E 8}$. |
| 9) $\text{L. H 7} - \text{G 6} +$. | 9) $\text{K. E 8} - \text{D 8}$. |
| 10) $\text{L. G 6} - \text{F 7}$. | 10) $\text{K. E 8} - \text{C 8}$. |

Jetzt wiederholt sich dasselbe Manoeuvre, das der Springer im 5. und 6. Zuge machte:

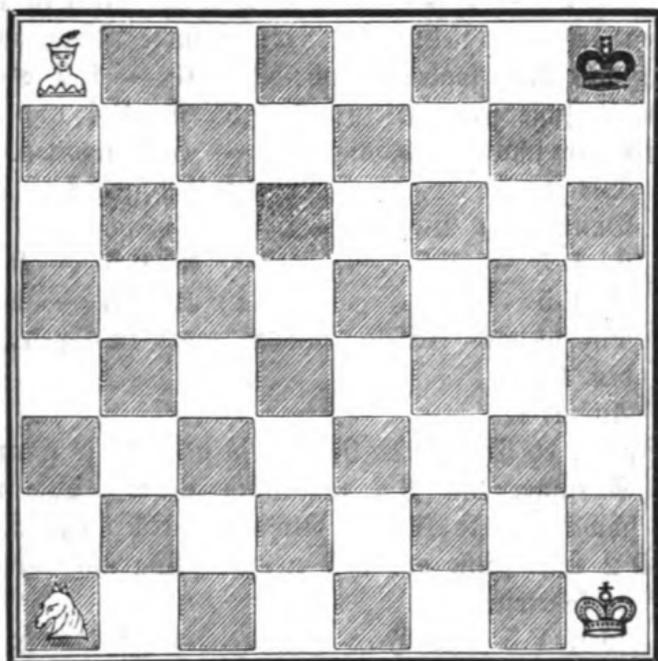
- | | |
|---|------------------------------------|
| 11) $\text{S. D 7} - \text{C 5}$. | 11) $\text{K. C 8} - \text{D 8}$. |
| 12) $\text{S. C 5} - \text{B 7} +$. | 12) $\text{K. D 8} - \text{C 8}$. |
| 13) $\text{K. D 6} - \text{C 6}$. | 13) $\text{K. C 8} - \text{B 8}$. |
| 14) $\text{K. C 6} - \text{B 6}$. | 14) $\text{K. B 8} - \text{C 8}$. |
| 15) $\text{L. F 7} - \text{E 6} +$. | 15) $\text{K. C 6} - \text{B 8}$. |
| 16) $\text{L. E 6} - \text{D 7}$ u. s. w. | |

Im vierten Zuge stand der weiße König auf F 6, der Springer auf E 5, der Laufer auf H 7, der schwarze König auf E 8. Er war am Zuge und zog auf F 8. Wie nun aber, wenn er auf D 8 zieht?

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 5) $\text{K. F 6} - \text{E 6}$. | 5) $\text{K. D 8} - \text{C 7}$. |
| 6) $\text{S. E 5} - \text{D 7}$ u. s. w. denn das ist ja die Stellung | |

und das sind die Züge, die Du Dir so gut gemerkt hast. Wiederhole, oder wiederhole, das Spiel vom ersten Zuge an. Dann treibet auch den König von H 8 auf A 1. Ganz dieselben Züge.

Dann macht Each einander matt, bei dieser Stellung das Spiel beginnend.



Wie hier ungefähr zu verfahren sei, mögen folgende Züge andeuten.

- | | |
|------------------------------|-------------------|
| 1) ♔. H 1 — G 2. | 1) ♚. H 8 — G 7. |
| 2) ♔. H 2 — F 3. | 2) ♚. G 7 — F 6. |
| 3) ♔. F 3 — F 4. | 3) ♚. F 6 — E 6. |
| 4) ♖. A 1 — B 3. | 4) ♚. E 6 — F 6. |
| 5) ♘. A 8 — D 5. | 5) ♚. F 6 — G 6. |
| Wie nimmt Weiß das Feld F 6? | |
| 6) ♖. B 3 — D 2. | 6) ♚. G 6 — F 6. |
| 7) ♖. D 2 — E 4 +. | 7) ♚. F 6 — G 6. |
| 8) ♔. F 4 — G 4. | 8) ♚. G 6 — H 6. |
| 9) ♔. G 4 — F 5. | 9) ♚. H 6 — G 7. |
| 10) ♖. E 4 — D 6. | 10) ♚. G 7 — H 6. |
| 11) ♘. D 5 — F 7. | 11) ♚. H 6 — G 7. |
| 12) ♘. F 7 — E 8. | 12) ♚. G 7 — H 6, |

konnte auch auf F 8 gehen; auch bei diesem Zuge erfolgt, da der ♚. durch den Springer gedeckt ist:

12) R. F 5 — F 6.

12) R. H 6 — H 7.

13) L. E 8 — G 6 +. Der schwarze König geht nun auf H 8, worauf S. D 6 — F 7 + und das Matt in 18 oder 20 Zügen erfolgt; zieht aber der schwarze König auf H 6, so erfolgt das Matt sogleich durch: S. D 6 — F 7 oder F 5. Im neunten Zuge stand Weiß: R. F 5, S. E 4 und L. D 5. Hier hatte der schwarze König H 6 — G 7 gezogen.

F. Wie nun aber, wenn er auf H 5 geht?

A. Dann zieht Weiß:

10) L. D 5 — F 7 +.

10) R. H 5 — H 4.

11) R. F 5 — F 4.

11) R. H 4 — H 3.

F. Auf welches Eckfeld, um da matt zu setzen, treibst Du nun den König?

A. Auf H 1.

Das versuche, eh Du weiter liest. Es ist nicht so ganz leicht, weil der Springer auf E 4 ungünstig steht. Wie nimmst Du das schwarze Feld H 4? Etwa dadurch, daß Du den S. auf D 2 und dann auf F 3 ziehst? Warum wäre dieser Zug der verkehrteste?

A. Weil F 3 das Feld ist, welches der weiße König einnehmen muß.

F. Welches aber ist das Feld, das der Springer betreten muß, um das Feld H 4 zu nehmen?

A. Das Feld G 2.

F. In wie viel Zügen kommt der Springer von E 4 auf G 2?

A. In vier Zügen.

F. Und diese Züge sind?

A. 1) von E 4 auf F 2 + oder C 5, 2) von da auf D 3, 3) von D 3 auf E 1, 4) von E 1 auf G 2.

F. Geht Schwarz auf F 1, so sind nur die beiden ersten Springerzüge nöthig, denn wie zieht dann Weiß?

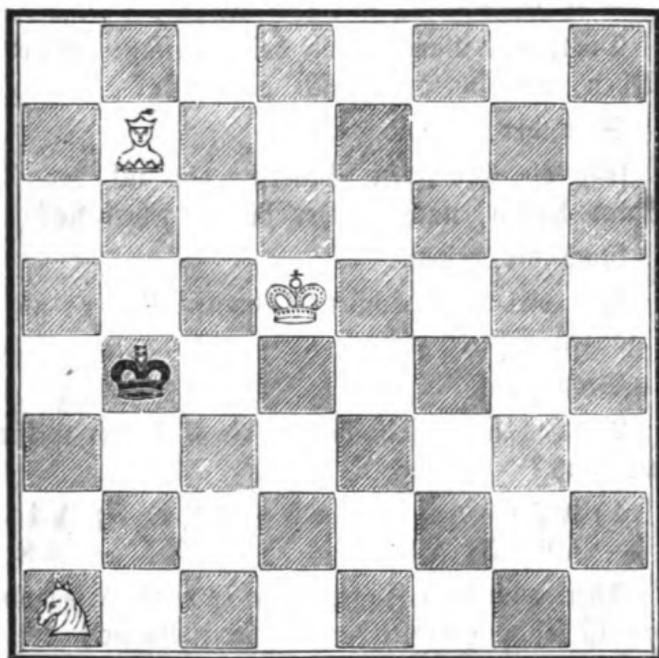
A. R. F 4 — F 3.

Die Stellung im obigen Diagramm läßt noch ganz andere Züge zu, als der schwarze König gethan. So kann derselbe ganz gut in den ersten vier Zügen auf D 6 gehen. Es bleibt daher für Euch noch genug zu thun übrig. Aber warum uns bei diesem Spiele so lange aufhalten? Weil es ganz besonders sich dazu eignet, den Anfänger Schachlogik zu lehren.

Es läßt ihn mit Verstand und Ueberlegung spielen und bringt ihn weiter, als Manche, die Jahre lang gespielt haben, gekommen sind; denn das Heer der Schachspieler heißt Legion, die gedankenlos drauf los ziehn, bis ein plumper Zufall es macht, daß Einer den Andern matt setzt, welches mit desto größerem Jubel zu geschehen pflegt, je weniger die Kunst daran Antheil hat.

Zum Schlusse dieses Kapitels noch eine kleine Aufgabe:

Schwarz zieht an und macht das Spiel remis.



Das wird Dir ein Leichtes sein, wenn Du Dich erinnerst, daß der Springer auf A 1 nur auf zwei Felder ziehen kann. Der schwarze König geht im ersten Zuge auf C 3, im 2. auf B 2, um im 3., wie Weiß auch ziehe, den Springer zu schlagen. Zieht Weiß im 1. oder 2. Zuge den Springer, so geht derselbe noch eher verloren. Stände der weiße König auf E 4, so könnte der Laufer zur Hilfe kommen; auf D 5 deckte er das Feld B 3.

Dreizehntes Kapitel.

D i e B a u e r n .

F. Wenn alle Figuren eben so gut vorwärts, als rückwärts gehen können, wie nur kann der Bauer gehn?

A. Nur vorwärts, nie rückwärts.

F. Die weißen Bauern, die beim Aufzuge auf der zweiten Reihe stehen, nach welcher Reihe gehen sie?

A. Nach der achten.

F. Und die schwarzen Bauern, die auf der 7. Reihe ihren Stand haben, nach welcher Reihe gehen sie?

A. Nach der ersten.

F. Wie viel mal höchstens kann ein Bauer, als Bauer, in dem ganzen Spiele ziehn?

A. Sechs mal.

F. Welches sind die 6 Züge, die z. B. der weiße Bauer A 2 thun kann?

A. 1) A 2 — A 3, 2) A 3 — A 4, 3) A 4 — A 5, 4) A 5 — A 6, 5) A 6 — A 7, 6) A 7 — A 8.

F. Aber auch in 5 Zügen kann er diesen Weg vollenden, denn was ist ihm (wie jedem andern Bauer) bei seinem ersten, aber auch nur bei seinem ersten, Zuge verstattet?

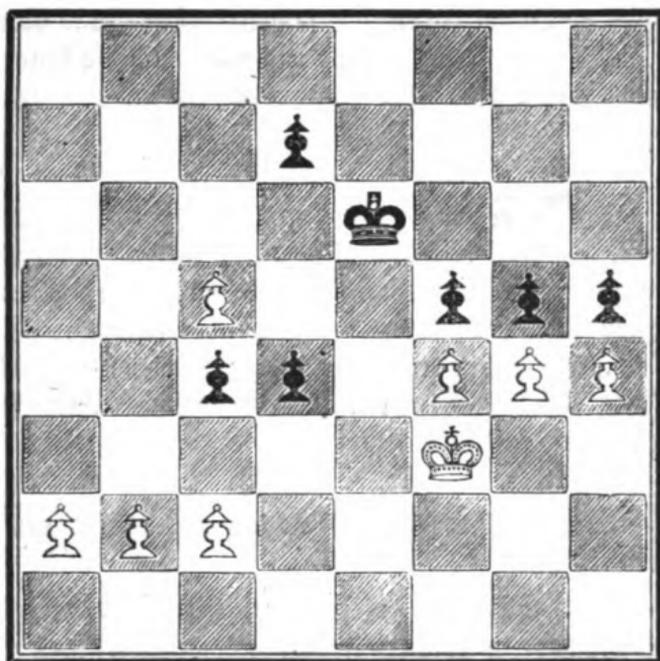
A. Zwei Felder weit zu gehen.

F. Der Bauer geht gerade aus, nicht aber, wenn er schlägt; wie schlägt er nur?

A. Schräg.

F. Und zwar links, wie rechts, auf das nächste Feld, aber nie rückwärts. Schlägt ein Bauer einen Stein, wohin stellt er sich, nachdem der Stein vom Brete genommen worden ist?

A. Auf das Feld des geschlagenen Steines.



Der Anziehende gewinnt. Davon nachher.

Nimm Dein Schachbret und setze dieses Endspiel auf.

F. Welche von den weißen Bauern können schlagen?

A. Die Bauern F 4, G 4 und H 4.

F. Wie kann Weiß schlagen?

A. F 4 nimmt G 5; oder G 4 nimmt H 5, oder derselbe Bauer nimmt F 5 +, oder H 4 nimmt G 5.

F. Wie kann Schwarz schlagen und zugleich + bieten?

A. F 5 nimmt G 4 +, oder H 5 nimmt G 4 +.

F. Wie schlägt Schwarz ohne + zu bieten?

A. G 5 nimmt H 4, oder G 5 nimmt F 4.

F. Auf welche Felder darf der weiße König bei obiger Stellung nicht ziehen, weil er sich in + stellte?

A. Nicht auf E 3, denn dahin schlägt der Bauer D 4, und nicht auf E 4, denn dahin schlägt der Bauer F 5.

F. Auf welche Felder darf der schwarze König nicht ziehen?

A. Nicht auf D 6, noch auf E 5.

F. Der Bauer kann bei seinem ersten Zuge zwei Felder weit gehn, nicht etwa aber zugleich auch schlagen. Wie kann daher der Bauer B 2 nur ziehn, wenn er zwei Schritte thun soll?

A. B 2 — B 4.

F. Indem er aber B 2 — B 4 zieht, überschreitet er das Gebiet eines feindlichen Bauers (des Bauers C 4). Das braucht sich dieser nicht gefallen zu lassen und kann den Bauer schlagen. Will er ihn aber schlagen, so schlägt er ihn so, als wäre er (der weiße Bauer) nur ein Feld weit (auf B 3) gegangen. Auf welches Feld stellt sich daher auch der schwarze Bauer?

A. Auf B 3.

F. Wie nennt man dieses Schlagen, das nur den Bauern gestattet ist?

A. Das Schlagen en passant (im Vorübergehn).

F. Welcher Bauer kann bei obiger Stellung ebenfalls en passant genommen werden?

A. Der schwarze Bauer D 7, wenn er nämlich D 7 — D 5 ziehen will?

F. Auf welches Feld stellt sich dann der weiße Bauer C 5?

A. Auf D 6.

F. Wie pflegt man beim Schreiben, um deutlich zu sein, dieß zu bezeichnen?

A. C 5 nimmt en passant.

F. Obgleich keiner dieser Bauern matt setzen kann, so sind sie doch von großer Bedeutung, denn was wird jeder weiße Bauer, sobald er auf die achte Reihe — und jeder schwarze, sobald er auf die erste Reihe gelangt?

A. Offizier.

F. Für jeden dahin gelangenden Bauer kann man eine Dame — was aber auch eben so gut wählen?

A. Einen Springer, Thurm, oder Laufer.

F. Gewöhnlich nimmt man den Bauer vom Brete und setzt den verlangten Offizier an seine Stelle. Doch ist dieses Umtauschen, besonders wenn nur noch wenige Steine sich

auf dem Brete befinden, nicht nöthig. Welche Erklärung aber ist nöthig, sobald man einen Bauer auf sein letztes Feld zieht?

A. Ob er eine Dame, ein Thurm, Laufer oder Springer sein solle.

F. Kann man aber für den Bauer einen Offizier verlangen, den man noch nicht verloren hat, und den das Schachspiel gar nicht enthält, eine zweite Dame, einen dritten Springer u. s. w.? So sonderbar die Regel scheinen mag, welche dieses gestattet, so weiß sie doch den tapfern Bauer, der das letzte Feld erringt, unter allen Umständen, auch dann, wenn kein einziger Offizier geschlagen worden ist, zu belohnen. Welche Regel mußt Du aber um so mehr anerkennen, da alle große Schachspieler und alle namhaften Schachklubs dieselbe angenommen haben?

A. Die Regel, daß man den Bauer auch zu einer zweiten Dame, zu einem dritten Springer u. s. w. erheben kann.

F. Wie nennt man einen Bauer, der bei keinem feindlichen Bauer vorbeizugehen hat, und daher um so eher das letzte Feld erreichen kann?

A. Einen Freibauer.

F. Welcher Bauer ist in obigem Diagramm ein Freibauer?

A. A 2.

F. Wie nennt man einen Bauer, der von einem andern Bauer unterstützt oder gedeckt ist?

A. Einen verbundenen Bauer.

F. Schlägt Weiß F 4 — G 5, durch welchen Bauer ist dann der weiße Bauer G 5 gedeckt?

A. Durch H 4.

F. Wie nennt man zwei Bauern, die auf einer und derselben Linie stehen?

A. Einen Doppelbauer.

F. Welche Bauern sind hier ein Doppelbauer?

A. C 2 und C 5; D 4 und D 7.

F. Wie nennt man drei Bauern auf einer Linie, die auch vorkommen können?

A. Einen dreifachen Bauer oder Triplebauer.

Bei obiger Stellung macht der Anziehende, indem er zuerst eine Dame erlangt, matt. Weiß soll anziehen. Welchen Bauer wirft Du zuerst ziehen? Etwa den Freibauer? Versuchs!

Weiß.

- 1) A 2 — A 4.
- 2) K. F 3 — G 3.
- 3) K. nimmt H 4.
- 4) C 2 nimmt D 3.
- 5) A 4 — A 5.
- 6) A 5 — A 6.
- 7) A 6 — A 7.

Schwarz.

- 1) F 5 nimmt G 4 +.
- 2) G 5 — H 4 +.
- 3) D 4 — D 3.
- 4) C 4 nimmt D 3.
- 5) D 3 — D 2.
- 6) D 2 — D 1 wird Dame.
- 7) Dame D 1 — D 5.

Die schwarze Dame kann nun auf A 1, oder A 4 sich stellen, um im nächsten Zuge den Bauer A 7, oder wenn derselbe eine Dame geworden ist, die weiße Dame A 8 zu nehmen. Auch folgender Zug, der ein Matt vorbereitet, ist gut:

- 8) B 2 — B 4.

Länger hält sich Weiß, wenn es die Dame, die es bekommen kann, sich schlagen läßt.

- 8) K. E 6 — F 5.

- 9) K. H 4 — G 3; schlägt nicht, um nicht durch die Dame auf H 1 matt zu werden.

- 9) Dame D 5 — F 3 +.

- 10) K. G 3 — H 2.

- 10) G 4 — G 3 +.

- 11) K. H 2 — H 3. Hier könnte Schwarz den Bauer G 3 — G 2 ziehen und + geben, nämlich durch die Dame, indem dieselbe in Wirkung tritt.

⊗. Wie nennt man ein solches +, das nicht mit dem Steine, mit welchem man zieht, sondern durch einen dahinter stehenden Stein gegeben wird?

⊗. Ein aufgedecktes +.

⊗. Ein solches +, oft von großem Nutzen, wäre hier ein verlorener Zug. Wie aber kann Schwarz in 2 Zügen Matt setzen?

- ⊗. 11) D. F 3 — F 2.

- 12) A 7 — A 8 wird Dame. 12) D. F 2 — H 2 + und Matt.

Zieht der weiße König im 10. Zuge, anstatt auf H 3, auf G 1, so giebt die Dame auf F 2 + und dann auf H 2 Matt.

Weiß hat das Spiel verloren, das er hätte gewinnen müssen. Er? Ist das richtig gesagt?

A. Sehr gut; man versteht darunter den Herrn Weiß, der darum so heißt, weil er mit den Weißen spielt.

Wie hätte er ziehen sollen?

1) G 4 nimmt F 5 +.

1) R. nimmt F 5.

2) F 4 nimmt G 5.

Was soll Schwarz thun?

Auf den Bauer C 5 losgehn, denselben nehmen und verhindern, daß A 2 zur Dame gehe? Das kann er. Aber Weiß zieht sogleich G 5 — G 6 und bringt entweder diesen oder den Bauer A 2 zur Dame.

Er versucht: 2) D 4 — D 3.

3) C 2 nimmt D 3.

3) C 4 nimmt D 3.

4) A 2 — A 4.

4) D 3 — D 2.

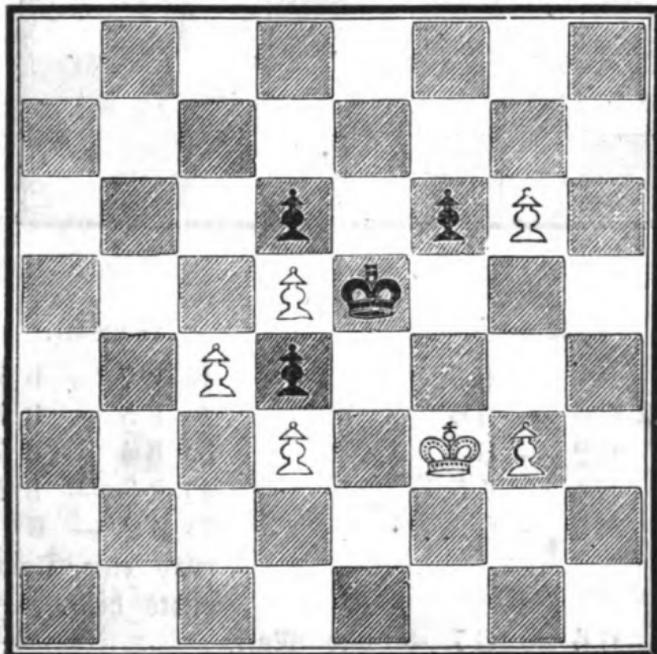
5) R. F 3 — E 2.

Kein Schachspieler spielt

dieses Spiel weiter; steht er so schlecht, als Schwarz, so „gibt er die Partie auf“. Du aber sollst es mit Deinem Freunde fortsetzen und das Matt durch die wenigsten Züge zu bewerkstelligen suchen.

In den beiden folgenden Endspielen braucht Weiß keinen Offizier.

Weiß zieht an und setzt mit dem dritten Zuge Matt.



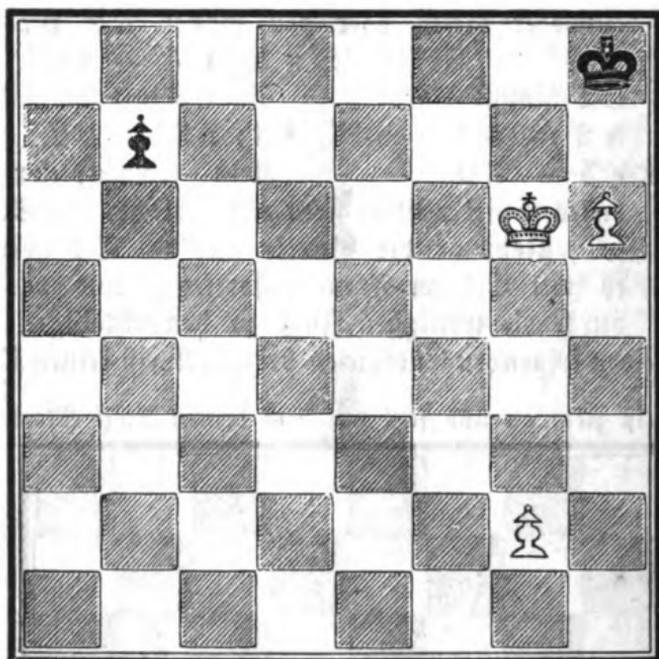
Weiß.

1) $\text{K. F 3} - \text{G 4}$.2) $\text{K. G 4} - \text{G 5}$.3) G 3 nimmt $\text{F 4} +$ und **Matt**.

Schwarz.

1) $\text{F 6} - \text{F 5} +$.

Schwarz hat keinen andern Zug.

2) $\text{F 5} - \text{F 4}$.Weiß zieht an und setzt mit dem sechsten Zuge **Matt**.

Weiß.

1) $\text{H 6} - \text{H 7}$.2) $\text{K. G 6} - \text{H 6}$.3) $\text{G 2} - \text{G 4}$.4) $\text{G 4} - \text{G 5}$.5) $\text{G 5} - \text{G 6}$.6) $\text{G 6} - \text{G 7} +$ und **Matt**.

Schwarz.

1) $\text{B 7} - \text{B 5}$.2) $\text{B 5} - \text{B 4}$.3) $\text{B 4} - \text{B 3}$.4) $\text{B 3} - \text{B 2}$.5) $\text{B 2} - \text{B 1}$

wird eine Dame, die nichts hilft.

F. Steht aber der schwarze Bauer nicht auf B 7, sondern auf C 6, so muß Weiß ganz anders ziehn, warum?

A. Weil dann der schwarze Bauer im 5. Zuge auf C 1 + bietet.

Darauf folgt:

Weiß.

Schwarz.

6) K. H 6 — H 5.

6) Dame C 1 — G 1.

7) K. H 5 — H 6.

Geht der K. auf H 4, so nimmt die Dame den Bauer G 6 sogleich.

7) D. G 1 — G 4.

8) G 6 — G 7 +.

8) D. nimmt G 7 +.

9) K. H 6 — H 5.

9) K. nimmt H 7.

F. In wie viel Zügen Matt?

A. In vier Zügen, indem die Dame auf G 2 und der schwarze König in zwei Zügen von H 7 auf F 6 geht.

F. Aber auch wenn Schwarz einen Bauer auf C 7 hat, muß Weiß beim Anzuge gewinnen, nur muß er den König nicht auf H 6, sondern auf F 7 stellen. Aber darf er das im ersten Zuge?

A. Rein; der schwarze K. würde auf H 7 ziehen und den Bauer angreifen. Darum:

1) G 2 — G 4.

1) C 7 — C 5.

2) G 4 — G 5.

2) C 5 — C 4.

3) K. G 6 — F 7.

3) K. H 8 — H 7.

Zieht Schwarz C 4 — C 3, so erfolgt das Matt schon im 7. Zuge: 4) G 5 — G 6, 5) G 6 — G 7 +, 6) G 7 — G 8 Dame +, der schwarze K. nimmt den Bauer H 6, 7) D. G 8 — G 6 + und Matt.

4) G 5 — G 6 +.

4) K. nimmt H 6.

5) G 6 — G 7.

5) C 4 — C 3.

6) G 7 — G 8 Dame.

6) K. H 6 — H 5.

Weiß kann in 2 Zügen den schwarzen Bauer bekommen, aber wie in drei Zügen Matt geben?

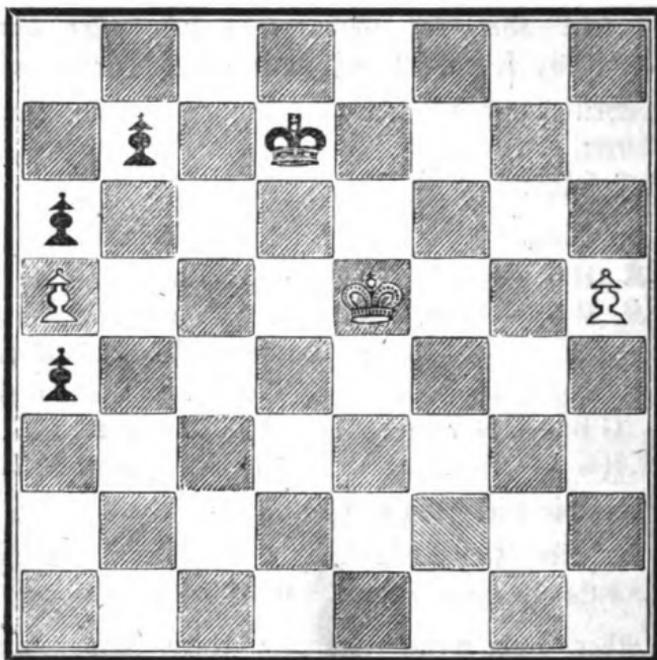
7) D. G 8 — G 3.

7) C 3 — C 2.

8) K. F 7 — F 6.

8) C 2 — C 1 Dame.

9) D. G 3 — H 3 + und Matt.



Kann Weiß beim Anzuge gewinnen?

Weiß bekommt eher eine Dame, als Schwarz.

1) H 5 — H 6.

1) A 4 — A 3.

2) H 6 — H 7.

2) A 3 — A 2.

3) H 7 — H 8 Dame.

3) A 2 — A 1 bekommt

auch eine Dame, bietet zugleich +, der weiße König muß ziehen, die Dame A 1 nimmt die Dame H 8 und gewinnt.

F. Worauf muß daher Weiß bedacht sein, anstatt den Bauer A 5 zur Dame bringen zu wollen?

A. Den Bauer A 4 zu erobern.

1) K. E 5 — D 4.

1) A 4 — A 3.

2) K. D 4 — C 3.

2) A 3 — A 2.

3) K. C 3 — B 2.

3) A 2 — A 1 Dame +.

F. Weiß nimmt die Dame; was aber soll nun Schwarz thun? Der schwarze König kann in drei Zügen den Bauer A 5 gewinnen; aber was thut unterdessen Weiß?

A. Der Bauer H 5 geht zur Dame und gewinnt das Spiel.

F. Kann Schwarz das hindern?

A. Sehr wohl; der schwarze König muß nicht auf den Bauer A 5, sondern auf den Bauer H 5 losgehen.

F. In wie viel Zügen kann er diesen Bauer gewinnen, mag derselbe stehen bleiben, oder vorwärts gehen?

A. In vier Zügen.

F. Was thut unterdessen Weiß, anstatt den Bauer A 5, der einmal nicht gerettet werden kann, zu ziehen und ein Tempo zu verlieren?

A. Der weiße König geht in vier Zügen von A 4 auf C 5.

F. Was thut derselbe König in den nächsten vier Zügen?

A. Er geht auf B 6, nimmt B 7, dann A 6 und zieht auf B 7, damit der Bauer zur Dame gehe und gewinne.

Dennoch konnte Schwarz das Spiel remis machen. Nur mußte er gleich anfangs besser ziehen und nicht dadurch, daß er den Bauer A 4 zur Dame zog, ein Tempo verlieren.

Also noch einmal!

Weiß.

Schwarz.

1) K. E 5 — D 4.

1) K. D 7 — E 6 (anstatt A 4 — A 3).

2) K. D 4 — C 4.

2) K. E 6 — F 6.

3) C 4 — B 4.

3) K. F 6 — G 5.

4) K. nimmt A 4.

4) K. nimmt H 5.

5) K. A 4 — B 4.

5) K. H 5 — G 5.

6) K. B 4 — C 5.

6) K. G 5 — F 5.

7) K. C 5 — B 6.

7) K. F 5 — E 5.

8) K. nimmt B 7.

8) K. E 5 — D 5.

9) K. nimmt A 6.

9) K. D 5 — C 6.

Hier hat Schwarz die Opposition erlangt, die er nicht erlangen konnte, wenn er den Bauer A 4 zur Dame zog.

10) K. A 6 — A 7.

10) K. C 6 — C 7.

Nur ja nicht auf B 5, weil dann der Bauer zur Dame geht.

11) A 5 — A 6.

11) K. C 7 — C 8.

Nur ja nicht auf C 6, weil der weiße König auf B 8 zieht.

12) K. A 7 — B 6.

12) K. C 8 — B 8.

Weiß kann nicht gewinnen, auch wenn er noch einen schwarzen Laufer, der + bieten könnte, hätte.

13) A 6 — A 7 +. 13) K. B 8 — A 8.

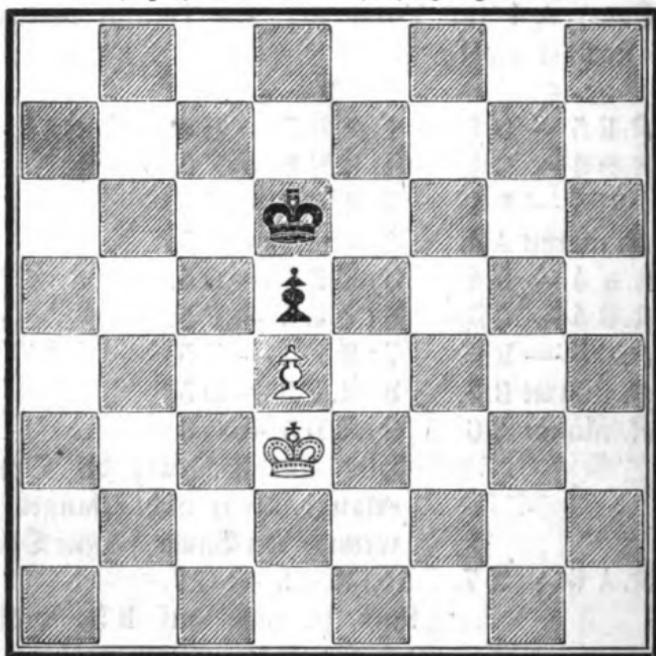
14) K. B 6 — A 6 macht patt.

Zieht Weiß anders, so nimmt Schwarz den Bauer; oder, wenn dieser durch einen Laufer gedeckt wurde, so folgt auf 14) R. A 6 — B 5. 14) R. A 6 — B 7 immer remis; das Feld A 8 kann dem schwarzen Könige nicht genommen werden.

Dies Spiel ist vom 1. Zuge an zu wiederholen. Bei jedem Zuge fragt Euch, ob Weiß oder Schwarz auch anders ziehen kann und wie dann das Spiel sich gestaltet.

Dann stellet den schwarzen König auf B 8, den weißen König auf B 6 und laßt denselben noch einen Bauer auf Linie A und einen schwarzen Laufer haben. Ueberzeugt Euch, daß Schwarz remis machen kann, ebenso, wenn der schwarze K. auf G 8 stände und Weiß einen Bauer auf Linie H und einen weißen Laufer hätte.

Weiß zieht an und versucht zu gewinnen.



1) R. D 3 — E 3.

2) R. E 3 — F 4.

3) R. F 3 — G 4.

4) R. G 4 — G 5.

5) R. G 5 — F 5.

6) R. F 5 — F 6.

7) R. F 6 — E 5.

1) R. D 6 — E 6.

2) R. E 6 — F 6 recht gezogen.

3) R. F 6 — E 6 schlecht gezogen,

Schwarz mußte sich dem Könige entgegenstellen.

4) R. E 6 — E 7.

5) R. E 7 — D 6.

6) R. D 6 — D 7.

7) R. D 7 — C 6.

8) K.E 5 — E 6. Jetzt muß der schwarze König die Deckung aufgeben.

8) K.C 6 — C 7.

9) K. nimmt Bauer. 9) K.C 7 — D 7.

Schwarz hat die Opposition und kann remis machen.

10) K.D 5 — E 5. 10) K.D 7 — E 7.

11) D 4 — D 5. 11) K.E 7 — D 7.

12) D 5 — D 6. 12) K.D 7 — E 8 sehr schlecht, denn nun gewinnt Weiß die Opposition.

15) K.E 5 — E 6. 13) K.E 8 — D 8.

14) D 6 — D 7. 14) K.D 8 — C 7.

15) K.E 6 — E 7 und im nächsten Zuge eine Dame.

Setze den schwarzen König auf D 7 zurück, den weißen König auf E 5 und den Bauer auf D 6.

Wie muß Schwarz ziehen, anstatt auf E 8?

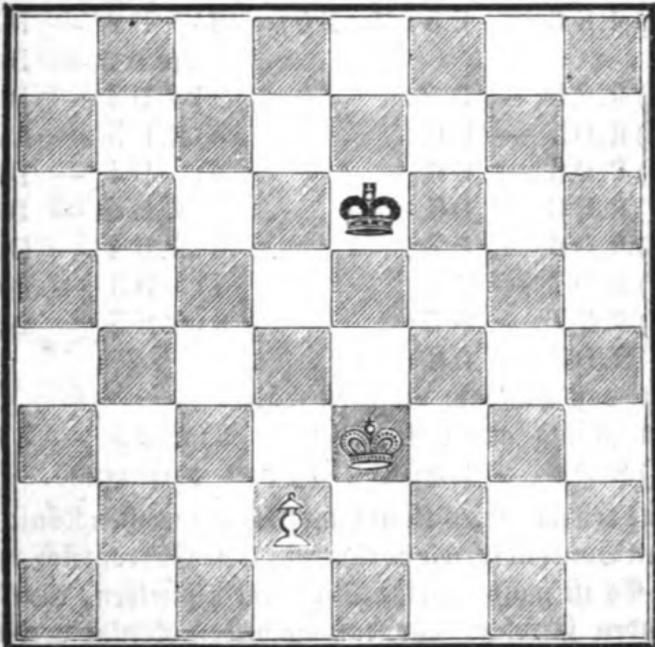
11) K.D 7 — D 8.

12) K.E 5 — E 6. 12) K.D 8 — E 8.

13) D 6 — D 7 +. 13) K.E 8 — D 8.

Weiß muß nun entweder den Bauer sich nehmen lassen, oder den K. auf D 6 ziehen und patt setzen.

Weiß zieht an und gewinnt. Zieht aber Schwarz an, so macht er remis.



Weiß.

1) K.E 3 — D 4.

F. Durch welchen Zug gewinnt jetzt Weiß die Opposition und dadurch das Spiel?

A. 2) D 2 — D 3.

3) K.D 4 — E 5.

4) K.E 5 — D 5.

5) K.D 5 — E 6.

6) D 3 — D 4.

7) D 4 — D 5.

Schwarz.

1) K.E 6 — D 6.

2) K.D 6 — C 6 (oder E 6).

3) K.C 6 — D 7.

4) K.D 7 — C 7 (oder E 7).

5) K.C 7 — C 6.

6) K.C 6 — C 7.

7) K.C 7 — D 8.

Zieht Schwarz auf C 8, so geht Weiß sogleich mit dem K. auf E 7, oder auch eben so gut mit dem Bauer vor.

8) K.E 6 — D 6.

8) K.D 8 — C 8 (oder E 8).

9) K.D 6 — E 7, der Bauer geht nun zur Dame.

Wiederholet dieses Spiel, läßt Schwarz anders ziehen, besonders da, wo „oder“ steht. Ueberzeugt Euch, daß der weiße König, wenn er nun auch auf andere Linien gehen muß, doch immer nach derselben Regel zu ziehen hat.

Jetzt ziehe Schwarz an.

Schwarz.

1) K.E 6 — E 5 (oder D 5).

2) K.E 5 — D 5.

3) K.D 5 — D 6.

4) K.D 6 — E 6.

5) K.E 6 — D 6.

6) K.D 6 — D 7.

7) K.D 7 — E 7.

8) K.E 7 — D 7.

9) K.D 7 — D 8.

Weiß.

1) D 2 — D 3

(oder D 2 — D 4 +).

2) D 3 — D 4.

3) K.E 3 — E 4.

4) D 4 — D 5 +.

5) K.E 4 — D 4.

6) K.D 4 — E 5.

7) D 5 — D 6 +.

8) K.E 5 — D 5.

Du weißt, daß Schwarz verloren wäre, wenn der König auf E 8 ginge.

9) K.D 5 — E 6.

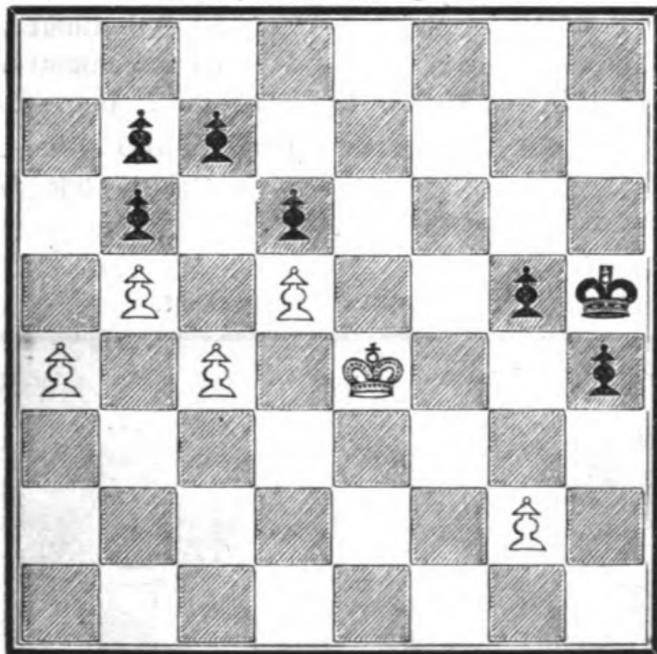
10) K.D 8 — E 8 u. s. w. patt oder remis.

Stelle den schwarzen König auf H 8, den weißen König auf H 1, den weißen Bauer aber, wie vorher, auf D 2. Es fragt sich, wie nun?

A. Es ist ganz dasselbe Spiel mit demselben, vom Anzuge abhängenden Erfolge, nur daß die beiden Könige drei Schritte

mehr zu thun haben. Sehr schön, wenn Ihr bei ähnlichen Stellungen, die Ihr Euch einander vorlegt, Euch übt zu berechnen, ob der Bauer zur Dame geführt werden kann, oder nicht.

Weiß zieht an und gewinnt.



Diese interessante Stellung, von Kieseritzky in einer französischen Schachzeitschrift gegeben, lehrt Dich, wie Bauern mit großem Verlust, aber doch glücklich die Bahn zur Dame erstürmen.

- | Weiß. | Schwarz. |
|--------------------------------------|--|
| 1) C 4 — C 5. | 1) D 6 nimmt C 5 (oder B 6 nimmt, oder G 5 — G 4). |
| 2) A 4 — A 5. | 2) B 6 nimmt A 5. |
| 3) B 5 — B 6. | 3) C 7 nimmt B 6 oder geht auf C 6. |
| 4) D 5 — D 6 und in zwei Zügen Dame. | |

1. Variante.

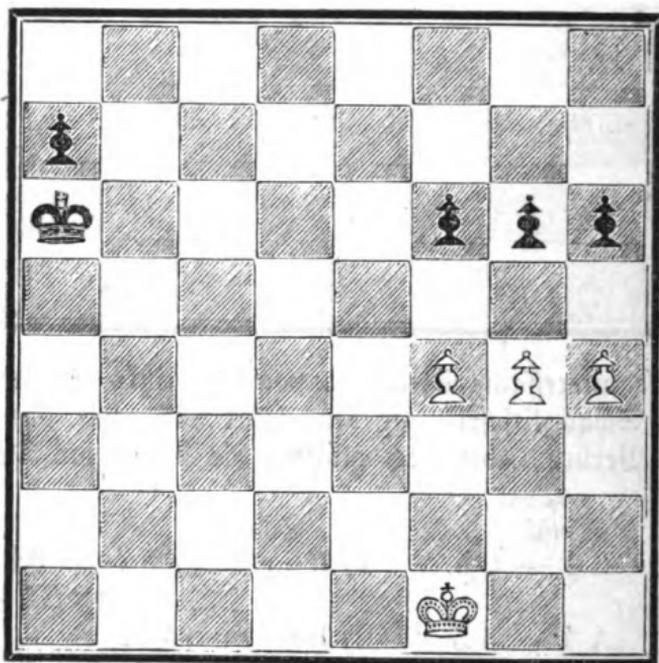
- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1) C 4 — C 5. | 1) B 6 nimmt C 5. |
| 2) A 4 — A 5. | 2) C 5 — C 4. |
| 3) A 5 — A 6. | 3) B 7 nimmt A 6. |
| 4) B 5 nimmt A 6. | 4) C 4 — C 3. |
| 5) K. F. 4 — D 3. | |

2. Variante.

- | | |
|--|-------------------|
| 1) C 4 — C 5. | 1) G 5 — G 4. |
| 2) A 4 — A 5. | 2) H 4 — H 3. |
| 3) G 2 nimmt H 3. | 3) G 4 — H 3. |
| 4) K. E 4 — F 3. | 4) H 3 — H 2. |
| 5) K. F 3 — G 2. | 5) B 6 nimmt C 5. |
| 6) A 7 — A 6. | 6) B 7 nimmt A 6. |
| 7) B 5 nimmt A 6 und wird in 2 Zügen Dame. | |

Hast Du mit dem Wesen dieses Spieles Dich vertraut gemacht, so dürftest Du nun wohl errathen, wie man bei folgender Stellung verfahren müsse.

Weiß zieht an und gewinnt.



Weiß.

Schwarz.

- | | |
|---------------|--|
| 1) G 4 — G 5. | 1) F 6 nimmt G 5, (oder H 6 nimmt). |
| 2) H 4 — H 5. | 2) G 6 nimmt H 5. |
| 3) F 4 — F 5. | F. Müßt es, wenn der schwarze König auf den Bauer F 5 losgeht? |
| | A. Nein, er kommt um einen Zug zu spät. |

F. Würde er auch zu spät kommen, wenn er auf B 6 oder B 4 stände?

A. Nein, er würde den Bauer und das Spiel gewinnen. Er stellt daher einen andern Versuch an.

4) F 5 — F 6.

5) F 6 — F 7.

6) F 7 — F 8 Dame +.

7) Dame nimmt H 6.

8) D. nimmt G 5.

9) D. nimmt H 5.

10) D. H 5 — E 5. Hier steht die Dame vortrefflich. Aber konnte sie nicht auch ziehn

10) H 5 — D 1 +? Dieß wäre ein sehr schlechter Zug, wovon Du Dich überzeugen magst.

11) D. D 1 — D 4 +.

12) D. D 4 — B 4 +.

3) K. A 5 — B 5.

4) K. B 5 — B 4.

5) A 7 — A 5.

6) K. B 4 — B 3.

7) A 5 — A 4.

8) A 4 — A 3.

9) A 3 — A 2.

10) K. B 3 — B 2.

11) K. B 2 — B 1.

12) K. B 1 — C 2. Ebenso

gut konnte der König auf A 1 gehen.

Weiß kann nichts thun, als Patt machen.

13) D. B 4 — A 3.

13) K. C 2 — B 1.

14) D. A 3 — B 3 +.

14) K. B 1 — A 1.

Weiß kann das Spiel nur remis halten.

Anstatt jenes schlechten Zuges sollst Du kühne und schöne Züge sehn. Setze das Spiel auf wie es nach dem achten Zuge stand:

Weiß: König F 1, Dame G 5.

Schwarz: K. B 3, B. A 3 und H 5.

Weiß zieht, anstatt mit der Dame H 5 zu nehmen:

9) K. F 1 — E 2.

9) A 3 — A 2.

10) K. E 2 — D 2.

10) A 2 — A 1 Dame.

11) D. G 5 — B 5 +.

11) K. B 3 — A 3

12) D. B 5 — A 5 +.

12) K. A 3 — B 2, um nicht die Dame zu verlieren.

13) D. A 5 — B 4 +.

13) K. B 2 — A 2.

Wie zieht nun Weiß?

14) K. D 2 — C 2.

Schwarz kann mit der Königin auf 5 Feldern + geben, verliert aber

dabei die Dame, oder wird sogleich matt. Bietet er aber nicht +, und giebt er die Dame auch nicht auf D 4 Preis, so setzt die weiße Dame sogleich auf A 4 Matt.

Zurück zum Diagramm! Setze auf und laß Schwarz im ersten Zuge anders ziehn.

1) G 4 — G 5.

1) H 6 anstatt F 6 nimmt G 5.

Wie muß nun Weiß ziehn, um durchzubrechen?

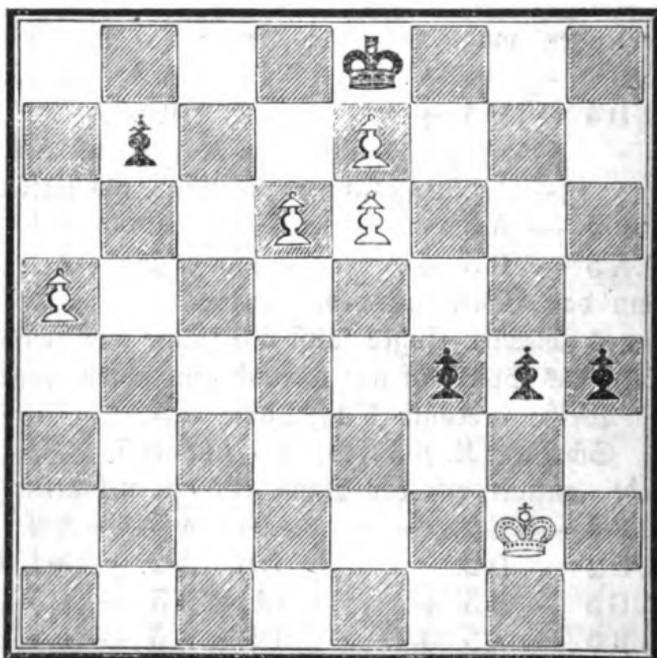
2) F 4 — F 5, und was ist

sein nächster Zug?

3) Entweder H 4 — H 5, oder F 5 nimmt G 6.

Durch unzählige merkwürdige Bauernstellungen kann man den Beweis liefern, daß des Schachspielers größte Kunst in Führung der Bauern besteht. Dies Kapitel aber sei mit folgender Stellung geschlossen.

Weiß zieht an und gewinnt.



Der Gewinn hängt nur von dem ersten Zuge ab, den Weiß thut, ein Zug, den ein Anfänger schwerlich findet.

F. Ist es A 5 — A 6?

A. Gewiß nicht; denn B 7 nimmt ja diesen Bauer.

F. Ober D 6 — D 7 + ?

A. Auch nicht; denn der schwarze König, der vorher gar nicht ziehen konnte, wird frei, nimmt den Bauer E 7 und, wenn Weiß durch D 7 — D 8 sich eine Dame machen will, auch diese.

Es bleibt nichts übrig, als mit dem Könige zu ziehen; aber wohin? Auf H 2? oder F 2? Wir wollen sehen:

Weiß.

Schwarz.

1) K. G 2 — H 2.

1) F 4 — F 3.

2) K. H 2 — G 1.

2) G 4 — G 3.

3) K. G 1 — F 1 (oder H 1)

3) H 4 — H 3.

4) K. F 1 — G 1.

4) H 3 — H 2 +.

5) K. G 1 — H 1, denn geht er auf F 1, so giebt H 2 — H 1 Dame sogleich Matt.

5) F 3 — F 2.

6) K. H 1 — G 2.

6) H 2 — H 1 Dame +.

Nimmt nun Weiß die Dame, so erfolgt F 2 — F 1 Dame + und Matt.

F. Also muß wohl der König im ersten Zuge nicht auf H 2, sondern auf F 2 gehen?

A. Ob er auf H 2 oder F 2 geht, muß ganz gleich sein, denn in beiden Fällen nimmt er dieselbe Stellung gegen die Bauern ein. Der Unterschied ist nur, daß Schwarz dann nicht F 4 — F 3, sondern den entsprechenden Zug: H 4 — H 3 zieht u. s. w. Ihr werdet nicht versäumen, die folgenden Züge zu thun. Dann habt Ihr zu untersuchen, ob Weiß im ersten Zuge auf F 1 oder H 1 zu ziehen hat. Es wird Euch leicht sein zu finden, daß er auch hier verlieren muß. Es ist nun klar, wie er zu ziehen hat:

1) K. G 2 — G 1.

1) H 4 — H 3, oder F 4 — F 3 bleibt ganz dasselbe.

2) K. G 1 — H 2.

2) F 4 — F 3.

3) K. H 2 — G 3.

3) F 3 — F 2 (oder H 3 — H 2)

4) K. nimmt F 2.

4) H 3 — H 2.

5) K. F 2 — G 2.

5) G 4 — G 3.

6) K. G 2 — H 1.

6) G 3 — G 2 +.

7) K. nimmt.

7) Bauer Dame +.

8) K. nimmt.

Schwarz muß nun den Bauer B 7 ziehen. Weiß nimmt denselben nicht, um nicht Matt, sondern in 3 Zügen Matt zu machen.

Ueberzeuge Dich, daß Schwarz nicht besser ziehen kann.
 Weiß. Schwarz.

1) K. G2 — G1.

1) G4 — G3.

2) K. G1 — G2.

2) F4 — F3 +.

3) K. nimmt F3 und dann auch die beiden andern

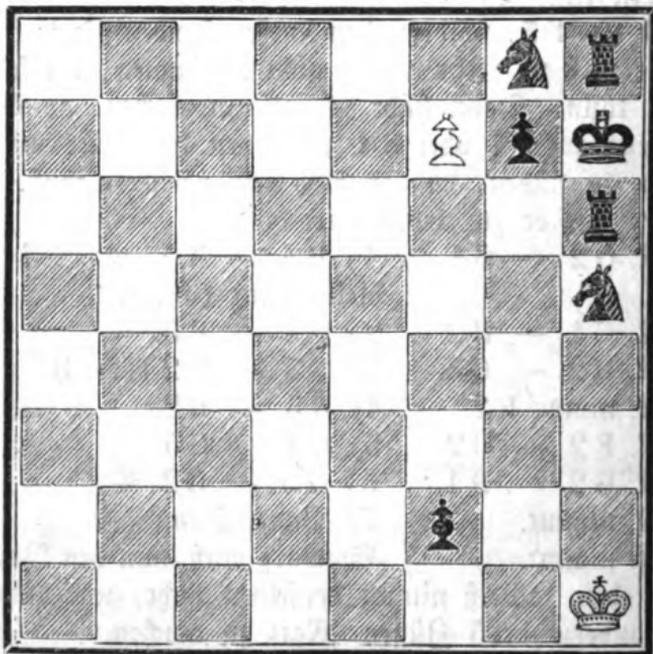
Bauern.

Vierzehntes Kapitel.

Spiel mit verschiedenen Steinen.

Bei allen nun folgenden Diagrammen, die verschiedene Steine enthalten, mußt Du, eh Du fragst, wie zu ziehen sei, vorher auf das Genaueste Dich orientiren: Wie viel und welche Steine hat Weiß, hat Schwarz? Wo stehn die Könige und wie stehn sie, bedroht, oder in Sicherheit? Kein Stein sei übersehen und bei jedem sei gefragt: kann er ziehen und wohin; kann er nehmen oder genommen werden? u. d. m. Wenn Du nun folgender Stellung diese Aufmerksamkeit gewidmet,

Weiß zieht an und setzt sogleich Matt; Schwarz beim Anzuge desgl.



so laß Dich fragen: Wie macht Weiß mit dem einzigen Bauer, den es hat, sogleich Matt?

A. F 7 — F 8 wird Springer + und Matt.

F. Auch Schwarz kann, wenn er anzieht, sogleich Matt machen. Etwa durch F 2 — F 1 Dame?

A. Nein, der König kann auf H 2 ziehen und hat dann auch noch mehre Züge.

F. Schwarz kann ein + geben, das oft von großer Wirksamkeit ist: C. H 5 — G 3, + nicht nur vom Springer, sondern auch vom Thurm aufgedeckt. Wie nennt man ein solches +?

A. Ein Doppelschach.

F. Wohin zieht aber Weiß, noch lange nicht Matt?

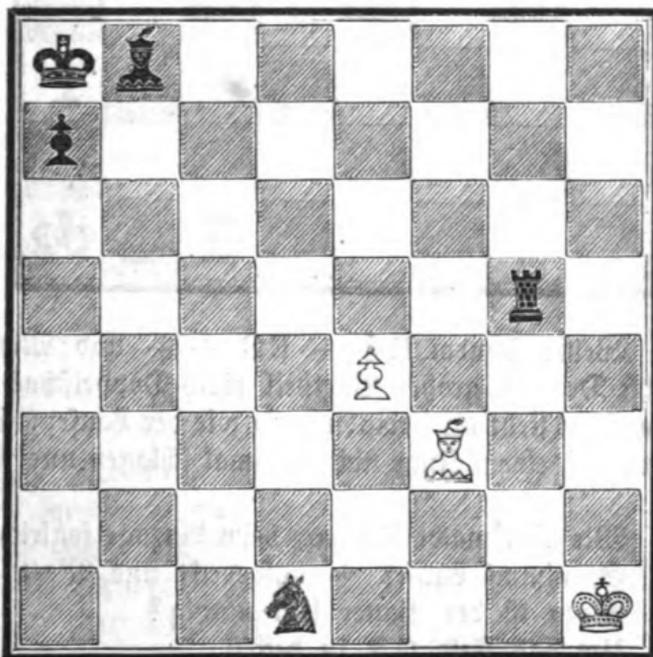
A. K. auf G 2.

F. Wie aber macht Schwarz sogleich Matt?

A. C. H 5 — F 4 + aufgedeckt und Matt.

Ob Du folgende Stellung gehörig ansehen wirst?

F. Wie macht Weiß, und wie macht auch Schwarz beim Anzuge sogleich Matt?



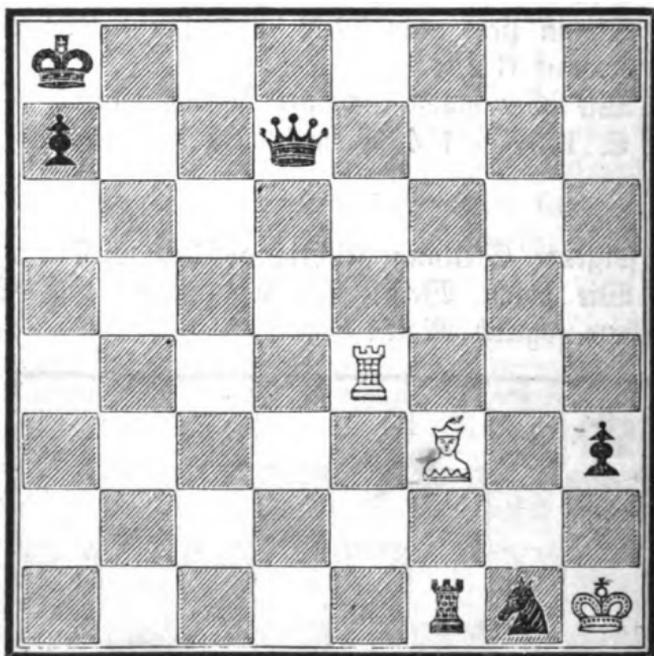
A. Weiß: E 4 — E 5 + aufgedeckt und Matt.

Schwarz: S. D 1 — F 2 + und Matt.

F. Könnte Weiß auch Matt setzen, wenn der schwarze Thurm auf G 7 stände?

A. Nein, Schwarz könnte vorziehen, L. G 7 — B 7 und Weiß wäre dann verloren.

F. Wie macht Weiß und wie macht auch Schwarz beim Anzuge sogleich Matt?



A. Weiß: Thurm E 4 — E 8 + + und Matt.

Hier siehst Du den großen Vortheil eines Doppelschachs: Der Thurm auf E 8 steht en prise, ebenso wie der Laufer; Schwarz aber kann mit einem Zuge nicht zweimal schlagen und ist drum Matt.

F. Wie aber macht Schwarz beim Anzuge sogleich Matt?

A. S. nimmt Laufer + aufgedeckt und Matt.

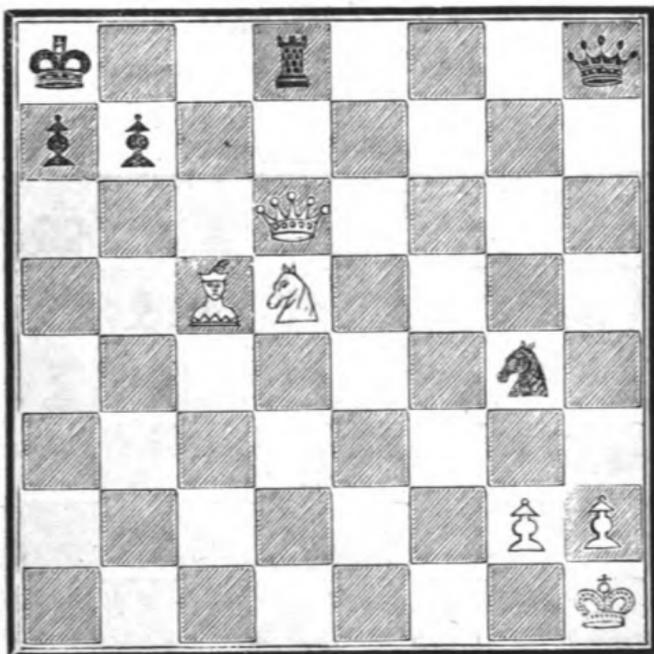
F. Wozu ist der Bauer H 3 nöthig?

A. Um das Feld G 2 zu decken.

F. Wenn der andre schwarze Bauer nicht auf A 7, sondern auf C 7 stände, wie könnte Weiß auch dann, wenn auch nicht im ersten Zuge, Matt machen?

- A. 1) ♔. E 4 — A 4 + +. 1) ♚. A 8 — B 8.
 2) ♔. A 4 — A 8 + und Matt.

Weiß zieht an und macht mit dem vierten Zuge Matt. Auch Schwarz, wenn er den Anzug hat, kann Matt setzen.



Weiß.

Schwarz.

- 1) ♖. D 5 — C 7 +. 1) ♚. A 8 — B 8.
 2) ♖. C 7 — A 6 + +. 2) ♚. B 8 — A 8, zöge
 der ♚. auf C 8, so erfolgt D. D 6 —
 C 7 Matt.

Wie zieht nun Weiß?

- 3) ♖. D 6 — B 8 +. 3) ♔. nimmt D.
 4) ♖. A 6 — C 7 + und Matt.

F. Wie nennt man ein solches Matt, das dem von seinen eigenen Steinen eingeschlossenen Könige gegeben wird?

A. Ein ersticktes Matt (mat étouffé).

F. Welcher Stein nur kann ein solches Matt geben?

A. Der Springer.

F. Braucht Weiß den Laufer C 5, um Matt zu machen?

A. Zu diesem Zwecke nicht.

F. Auch Schwarz kann Matt geben, und zwar mit dem wie vielsten Zuge? Sieh Dir's genau an und überlege Dich nicht! Etwa mit dem ersten? Dame nimmt H 2 +?

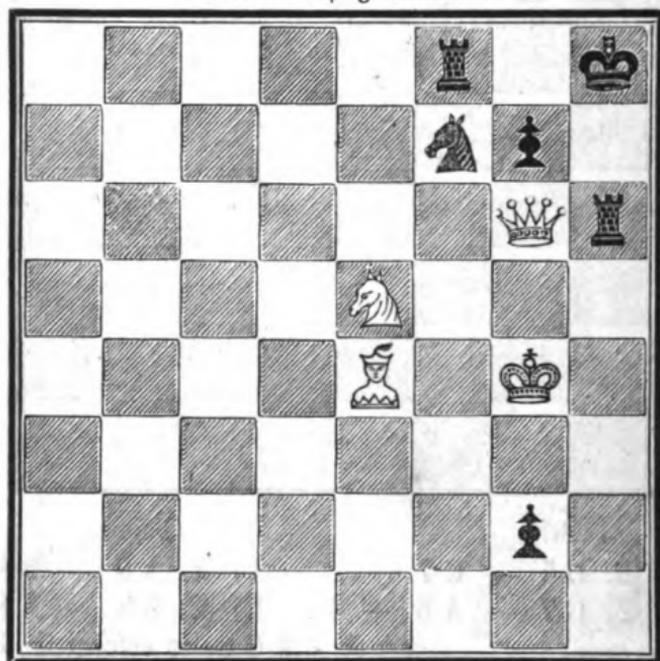
A. Nein, die weiße Dame nähme ja die schwarze, sondern:
Schwarz. Weiß.

1) Dame H 8 — A 1 +. 1) Laufer C 5 — G 1.

2) S. G 5 — F 2 + und Matt.

Also auch ein ersticktes Matt.

Kann Weiß gewinnen?



Wie soll Weiß, dessen Dame en prise steht vom Thurm und dem zwei verderbliche Schach drohen, einmal durch S. F 7 nimmt S. +, wodurch zugleich die Dame angegriffen wird, dann durch G 2 — G 1 Dame +, sich retten?

Weiß.

Schwarz.

1) S. nimmt S. +.

1) K. H 8 — G 8.

2) S. nimmt Thurm +.

2) K. G 8 — H 8, denn G 7 darf nicht schlagen, weil er den K. in + stellte.

3) D. G 6 — H 7 + und Matt.

F. Ist das richtig?

A. Nein, Schwarz muß im ersten Zuge mit dem Thurm den Springer nehmen, es folgt G 2 — G 1 Dame + und Weiß ist verloren. Ja, wenn Weiß, anstatt eines Laufers, einen Thurm auf E 4 hätte, dann wäre in drei Zügen Matt zu machen:

- 1) S. nimmt S. +. 1) Thurm nimmt L.
- 2) L. E 4 — E 8 +. 2) L. F 7 — F 8.
- 3) L. nimmt L. + und Matt.

Ein anderer Rettungsversuch:

- 1) S. nimmt S. +. 1) L. nimmt L.
- 2) D. nimmt Thurm H 6 +. 2) G 7 nimmt Thurm.
- 3) L. F 4 nimmt G 2.

Auch hier muß Weiß verlieren, denn Schwarz hat nicht nur einen Bauer mehr, sondern auch die Qualität.

F. Was heißt das? Wann hat man die Qualität?

A. Wenn man einen Thurm (oder gar eine Dame) gegen einen Läufer oder Springer hat.

F. Ein Läufer oder ein Springer, ohne Unterstützung anderer Steine, ist bei weitem nicht so stark, als ein Thurm. Wie werden daher diese beiden Offiziere zum Unterschiede von Thurm und Dame genannt?

A. Die leichten oder Kleinen Offiziere.

Ihr habt das Spiel vom dritten Zuge an (Schwarz hat zu ziehen) weiter zu spielen und zu studiren, wie Schwarz gewinnen muß. Er hat sich wohl in Acht zu nehmen. So ge er z. B. im 3. Zuge K. H 8 — G 8, wie machte dann Weiß remis? L. G 2 — D 5 und nimmt im nächsten Zuge den Thurm, der nicht ziehen kann. Auch ohne den Bauer H 6 muß Schwarz gewinnen. Ehe Ihr aber diesen Kampf beginnt noch einmal die Frage: wie rettet sich Weiß bei der Stellung, die das Diagramm zeigt?

Weiß.

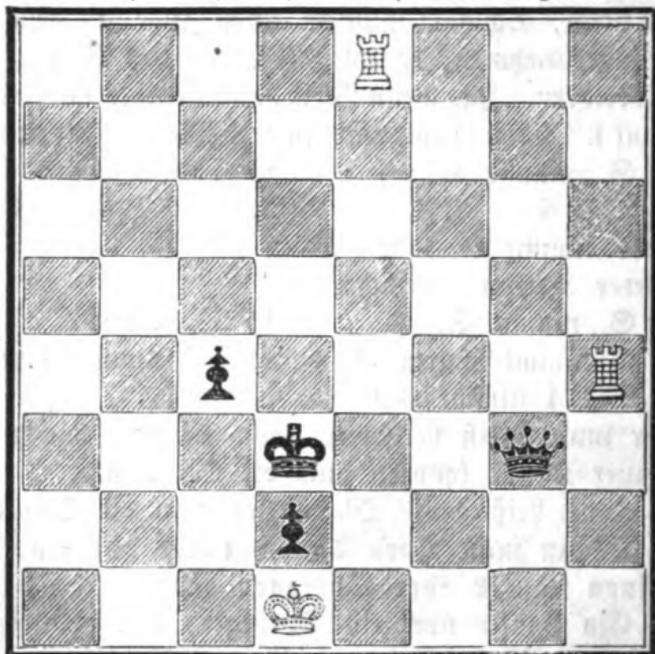
Schwarz.

- 1) Dame G 6 — H 7 +. 1) Thurm nimmt Dame.
- 2) S. E 5 — G 6 +. 2) K. H 8 — G 8.
- 3) S. G 6 — E 7 + und Weiß fährt fort auf G 6 und E 7 + zu geben — remis.

F. Wie nennt man ein solches +.

A. Ein immerwährendes oder ewiges Schach.

Wie macht Weiß auch bei dieser Stellung remis?



Weiß.

Schwarz.

- 1) ♖. E 8 — D 8 +. 1) ♠. D 3 — C 3.
- 2) ♖. H 4 — H 3. **Gardez!** So rufen sich nämlich Schachstümper einander zu, wenn Einer des Andern Dame angreift.
- ♠. Wie aber findet der Schachspieler diese Warnung vom Feinde?
- ♠. Lächerlich. 2) ♛. nimmt ♖. H 3.
- 3) ♖. D 8 — D 3 +. 3) Bauer, Dame oder König nimmt Thurm und macht Patt. Nimmt aber Schwarz den Thurm nicht, so gewinnt Weiß, aber nicht so leicht.
- 4) ♖. nimmt Dame H 3. 3) ♠. C 3 — B 2.
- 4) C 4 — C 3.
- Wie muß Weiß ziehn, da der Bauer C 3 + bieten und dann Dame werden kann?
- 5) ♖. H 3 — H 1. Wenn jetzt der Bauer C 5 zur Dame ginge, so nähme der weiße König den Bauer D 2 und dann der Thurm die Dame. Also:
- 5) ♠. B 2 — B 1 (oder B 3).
- 6) ♠. D 1 — E 2 + aufgeb. 6) ♠. B 1 — C 2, damit der weiße König nicht auf D 3 gehe.

F. Also Schwarz zieht an, und was ist sein vortrefflicher Zug? Thurm nimmt Springer — wirklich?

A. Nein, Schwarz wäre abermals verloren, denn Weiß zöge $\text{L. H 1} - \text{E 1} +$; der schwarze König müßte von Linie E auf Linie F ziehen, und den Thurm en prise stehen lassen.

F. Stände aber der schwarze König nicht auf E 5, sondern auf E 7, wie müßte Weiß ziehen, um den Thurm D 6 zu gewinnen?

A. $\text{L. H 1} - \text{H 7} +$.

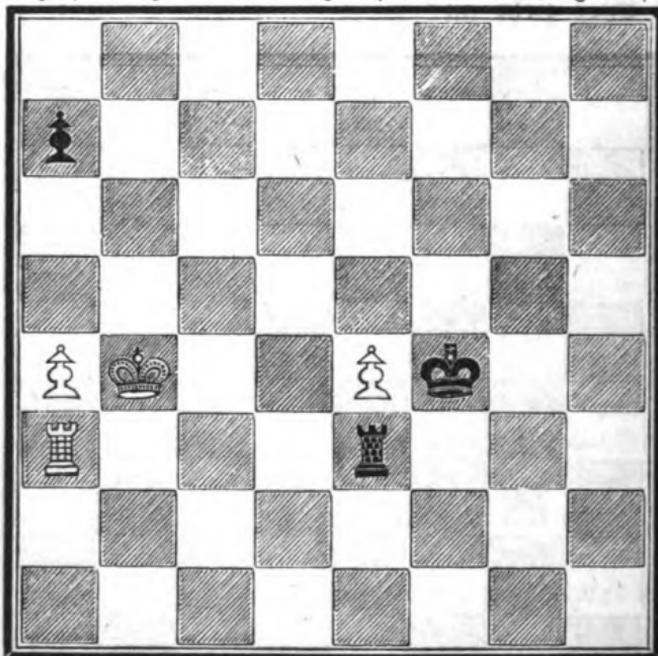
F. Wie zieht Schwarz am besten?

A. $\text{K. E 7} - \text{E 6}$.

F. Aber Weiß?

A. $\text{L. H 7} - \text{H 6} +$ gewinnt im nächsten Zuge den Thurm. Macht aber Schwarz keine verkehrten Züge, so kann Weiß wohl den König auf ein Randfeld treiben, aber nicht Matt setzen. Wohl dürfte es Euch gelingen, durch eignes Studium Euch davon zu überzeugen.

Der Anziehende gewinnt und gleich sein erster Zug entscheidet.



Weiß.

Schwarz.

1) L. nimmt L.

1) K. nimmt Thurm.

2) Nun geht der Bauer E 4 zur Dame, ohne daß der schwarze König ihn einholen kann.

Schwarz.

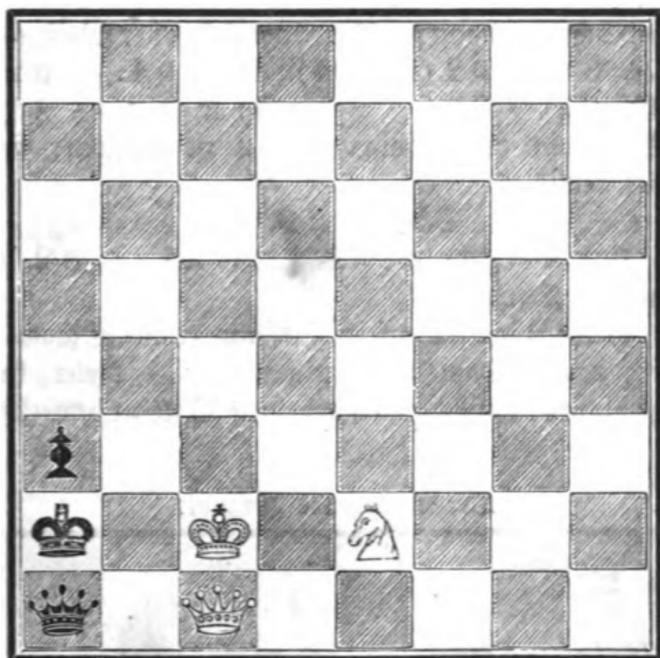
1) A 7 — A 5 +.

2) L. nimmt Thurm und gewinnt.

Weiß.

1) K. nimmt A 5.

Weiß zieht an und macht mit dem dritten Zuge Matt. Schwarz aber macht beim Zug remis.



Weiß.

1) Dame nimmt Dame +.

2) G. E 2 — C 1.

3) G. C 1 — B 3 + und Matt.

Schwarz.

1) König nimmt Dame.

2) A 3 — A 2.

Nicht bloß der König, noch ein anderer Stein muß helfen, wenn ein leichter Offizier matt setzen soll, und hier hilft ein schwarzer Bauer den schwarzen König einsperren.

Kann Weiß nicht auch ziehen

1) G. E 2 — C 3 +?

Ein schlechter Zug, denn es folgt: 1) Dame nimmt G. +. Nimmt Weiß die Dame, so setzt er Matt, um aber zu sehen, ob Weiß immer noch remis machen kann, lassen wir ihn ziehen:

2) D. C 2 — D 1.

Tauscht Schwarz die Dame, so ist das Remis fertig, denn der weiße König hält nun den schwarzen eingesperrt.

2) D. C 3 — D 3 +.

Zieht Weiß die Dame vor, so tauscht Schwarz und führt den Bauer zur Dame, darum

3) K. D 1 — E 1.

3) D. D 3 — B 1.

Tauscht Weiß, so ist er verloren, auch wenn die Dame auf D 1 zieht, weil Schwarz dann tauscht. Wie zieht aber Weiß ganz gut?

4) K. E 1 — D 2 (oder D 1). 4) D. B 1 — B 2 +.

5) D. C 1 — C 2.

5) K. A 2 — A 1.

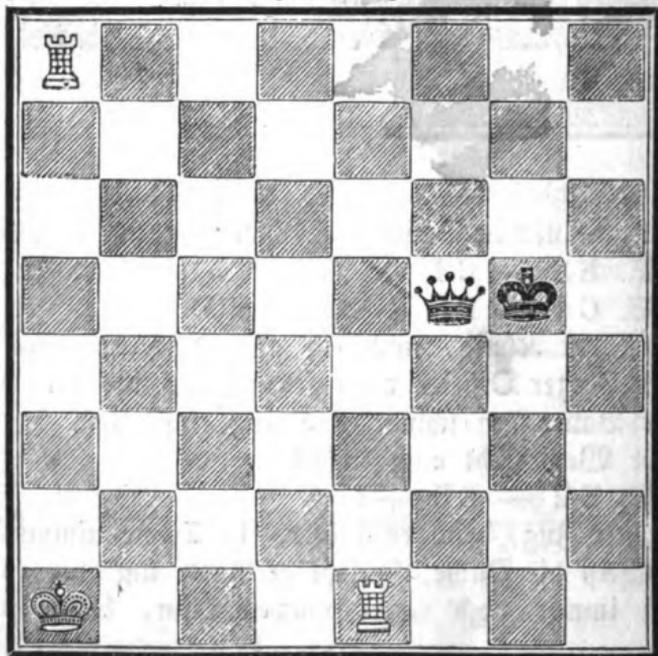
Auch Weiß zieht den König, anstatt zu tauschen, und hält das Spiel remis.

Schwarz zieht an.

F. Und wie zieht er? 1) Dame A 1 — B 2 + oder Dame nimmt Dame + ?

A. Beide Züge sind gleich gut, um Remis zu machen. Der Springer, der die Dame wiedernimmt und + bietet, kann kein Tempo gewinnen, um das oben gegebene Matt zu bewerkstelligen.

Der Anziehende gewinnt.



Weiß erobert mit großer Leichtigkeit die Dame und ohne einen Thurm zu verlieren, z. B.

- | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) $\text{L. E 1} - \text{G 1} +$. | 1) $\text{K. G 5} - \text{H 6}$. |
| 2) $\text{L. A 8} - \text{H 8}$. | 2) $\text{D. F 5} - \text{H 7}$. |
| 3) $\text{L. G 1} - \text{H 1} +$ u. nimmt im nächsten Zuge die Dame, | |
| oder: 1) $\text{L. E 1} - \text{G 1} +$. | 1) $\text{K. G 5} - \text{F 6}$ (oder F 4). |
| 2) $\text{L. A 8} - \text{F 8} +$. | 2) $\text{K. F 6} - \text{E 5}$. |
| 3) $\text{L. G 1} - \text{E 1} +$. | 3) $\text{K. E 5} - \text{F 4}$. |
| 4) $\text{K. E 1} - \text{F 1} +$. | 4) $\text{K. F 4} - \text{G 5}$. |
| 5) L. F 8 nimmt Dame +. | |

F. Und in wie viel Zügen Matt?

A. Hat Schwarz im 5. Zuge auf G 4 gezogen, in vier Zügen durch $\text{L. F 5} - \text{F 8}$, $\text{L. F 1} - \text{G 1}$ (Schwarz greift diesen Thurm an) $\text{L. F 8} - \text{G 8}$ und $\text{L. G 1} - \text{H 1}$ Matt; hat Schwarz aber im 5. Zuge $\text{G 5} - \text{G 6}$ gezogen, in 3 Zügen durch $\text{L. F 5} - \text{F 2}$, $\text{L. F 2} - \text{G 2} +$ und $\text{L. F 1} - \text{H 1} +$ und Matt.

Die beiden Thürme mit Hilfe ihres Königs können den schwarzen König mitten auf dem Brette, und auf jedem beliebigen Felde, z. B. auf E 4 Matt machen. Sehr natürlich, so viele Mühe auch diese kleine Aufgabe Manchem gemacht hat.

F. Steht ein weißer Thurm auf A 5, der schwarze König aber auf H 3, bis zu welcher Reihe kann da der schwarze König nur vorgehen?

A. Bis zur vierten Reihe.

F. Durch welchen Stein werden die Felder auf der vierten Reihe so gut wie Randfelder?

A. Durch den Thurm A 5.

F. Da Du nun gelernt hast, wie man mit einem Thurme den K. auf E 8 Matt macht, was mußt Du ebenso gut verstehen, sobald Du zwei Thürme hast, von denen der eine auf A 5 vier Reihen dem Könige abschneidet?

A. Den König auf E 4 Matt zu machen.

Jetzt setze die Steine auf, wie sie im Diagramm stehen. Schwarz zieht an und gewinnt, indem er sehr leicht den einen, sehr schwer aber auch den andern Thurm erobert.

- | Schwarz. | Weiß. |
|----------------------|--------------------|
| 1) Dame E 5 — E 6 +. | 1) K. A 1 — B 1. , |

F. Warum nicht auf A 2?

A. D. F 6 — F 2 + gewönne sogleich den Thurm.

2) D. F 6 — B 6 +. 2) R. B 1 — A 1.

F. Warum nicht auf C 1?

A. D. B 6 — C 6 + gewönne L. A 8.

3) D. B 6 — D 4 +. 3) R. A 1 — B 1 (nicht besser A 2).

4) D. D 4 — B 4 +. 4) R. B 1 — C 2.

5) D. nimmt L. E 1. 5) L. A 8 — G 8 +.

6) R. G 5 — F 6. **F.** Der König muß schlechterdings auf den Thurm losgehen, warum?

A. Um nicht unausgesetzt + zu bekommen.

6) L. G 8 — F 8 +.

7) R. F 6 — E 7. 7) L. D 8 — C 8. Auf A 8 ginge der Thurm sogleich verloren und auf B 8 in 3 Zügen; besser steht er auf C 8. Hier kann er sich auch mit seinem Könige verbinden und von demselben gedeckt noch lange sich halten.

8) D. E 1 — A 5. **F.** Zöge jetzt der Thurm auf B 8, was erfolgte?

A. D. A 5 — C 7 + gewinnt den L.

F. Und wenn der L. auf G 8 zöge?

A. D. A 5 — A 2 +.

F. Zöge aber der Thurm auf H 8, wie würde da Schwarz, wenn nämlich Weiß den Thurm zu erhalten sucht, Matt machen?

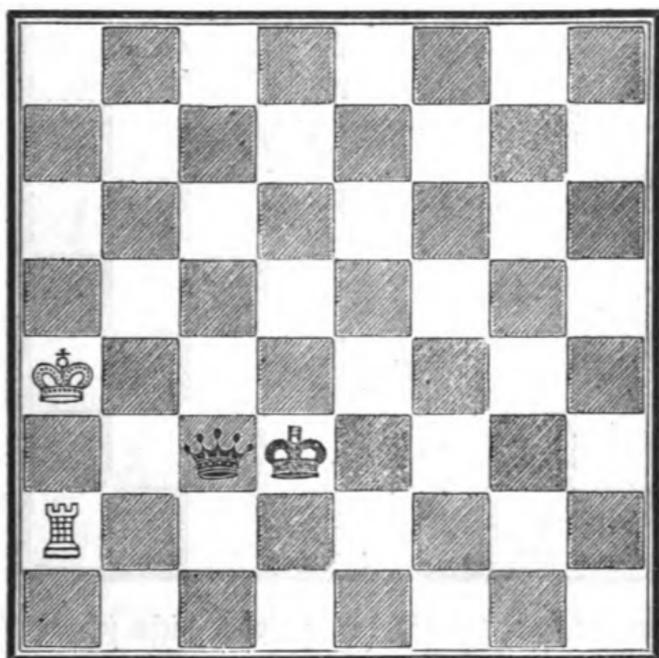
A. D. A 5 — A 2 +. Weiß geht nun, um den Thurm nicht zu verlieren, auf der weißen Linie von C 2 bis H 7. Die schwarze Dame verfolgt ihn, ebenfalls auf einer weißen Linie von A 2 bis E 6. Dann zieht Schwarz den König auf F 7, um in zwei Zügen Matt zu geben.

Das sind die Heldenthaten, zu welchen diese Vorkenntnisse Dich geschickt machen. Aber nun sollst Du doch auch lernen, wie Schwarz gewinnt, wenn Weiß besser zieht? Das hoffe nicht! Wenn der weiße König und sein Thurm nahe genug bei einander stehen, um sich gegenseitig decken zu können, dann vermag Schwarz nur durch sehr überlegte und künstliche Züge zu gewinnen. Wohl giebt es treffliche Anweisungen, die mit diesen Zügen bekannt machen — s. das berühmte, auch von uns benutzte, Handbuch des Schachspiels, das v. Bilguer und v. d. Lasa herausgegeben —;

aber was es nicht giebt und nicht geben kann, das sind zahllose Varianten, welche diese Anweisungen begleiten müßten, sollte nirgends der Anfänger rathlos bleiben. So mangelhaft nun aber auch die Belehrung ist, die Du bei Fortsetzung dieses Spieles empfängst, so wirst Du doch gebeten, ihr alle mögliche Aufmerksamkeit zu widmen. Ehe Du aber einen neuen Zug thust, mußt Du, um nicht planlos zu ziehen, die zu erringenden Stellungen kennen, in welchen Schwarz ein forcirtes Matt geben kann.

Eine dieser günstigen Stellungen ist die folgende.

F. Wer zieht an?



A. Offenbar Schwarz; denn zöge Weiß, so würde derselbe den K. auf A 3 stellen und dann die Dame schlagen.

F. Also Schwarz zieht an, und was ist der entscheidende Zug, den er thut?

A. K. D 3 — C 4.

F. Denn mag nun Weiß ziehen K. A 2 — A 3 oder K. A 2 — B 2 oder C 2, was erfolgt?

A. Die Dame giebt entweder auf B 4 Matt oder nimmt den Thurm.

F. Es versteht sich, daß die Steine nicht gerade auf diesen Feldern stehen müssen. Wie viel mal kann diese Stellung auf dem Schachbrette stattfinden?

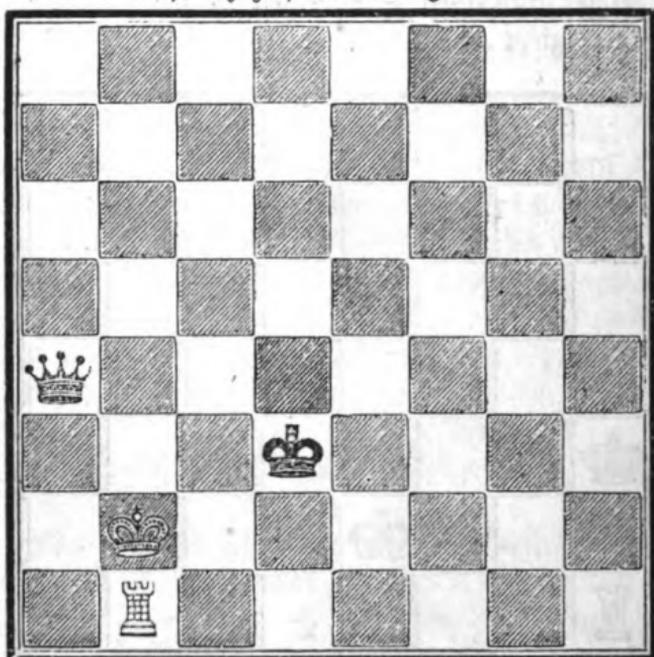
A. Vierundzwanzig mal.

F. Auch muß nicht nothwendiger Weise der schwarze König neben der Dame stehen, wo stände er ebenso gut, als auf D 3?

A. Auf D 5.

Eine andere günstige Stellung ist diese:

Schwarz zieht an und gewinnt.



Wie zieht Schwarz? Ei, das ist doch nicht schwer:

Schwarz.

1) D. A 4 — C 2 +.

2) R. D 3 — C 3.

3) R. C 3 — C 4.

4) R. C 4 — D 3.

Weiß.

1) R. B 2 — A 1, nur, ja

nicht auf A 3, weil dann die Dame den Thurm nähme.

Der weiße Thurm muß nun ziehen und von seinem Könige sich entfernen. So?

Er wird aber gar nicht weit gehen — Wie weit denn?

2) T. B 1 — B 3 +.

Nimmt Schwarz, so macht er patt, darum

3) R. C 3 — C 4.

4) R. C 4 — D 3.

3) T. B 3 — B 4 +.

4) T. B 4 — B 3 + und so

würde der Thurm, immer auf Linie B, den König verfolgen bis zur 8. Reihe und zurück.

5) K. D3 — D2. 5) L. B3 — B2 remis.

Setze von neuem auf, um besser zu spielen:

1) K. D3 — D2. 1) L. B1 — A1.

2) D. A4 — B4 +. 2) K. B2 — A2.

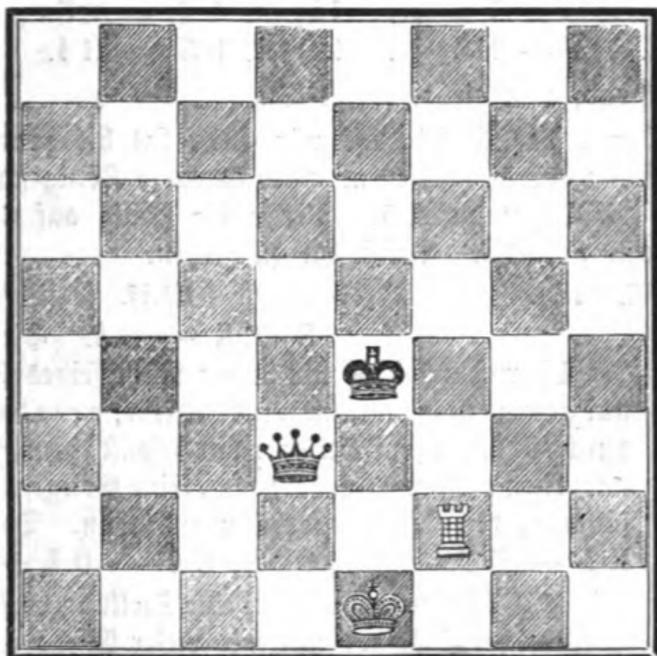
F. Welchen Zug, den Du bereits kennst, thut Schwarz, um im nächsten Zuge den Thurm zu gewinnen oder matt zu machen?

A. K. D2 — C2.

F. Geht aber der L. im ersten Zuge auf F1 oder G1, so ist er sogleich verloren, durch welche Züge aber, wenn er auf H1 geht?

A. Die Dame zieht auf B5, auf A6 und dann auf B7 +.

Ist die folgende Stellung nicht auch eine sehr günstige für Schwarz, um so mehr, da derselbe anzieht?



F. Zieht Schwarz K. E4 — E3, setzt er dann nicht im nächsten Zuge Matt?

A. Nicht doch, Weiß zöge L. F2 — F3 + und dann patt oder remis. Anstatt des Königs muß die Dame ziehn.

Schwarz.

Weiß.

1) D. D3 — B1 +. 1) K. E1 — D2 (ist besser, als auf E2).

2) D. B1 — B2 +. 2) K. D2 — E1.

3) D. B 2 — C 1 +. 3) R. E 1 — E 2.

Welcher Zug ist der beste, den Schwarz hat?

4) D. C 1 — G 1. Jetzt muß der Thurm ziehen.
4) L. F 2 — F 6 oder auf
andre Felder, auf denen er nicht besser steht.

5) D. G 1 — G 4 +. 5) R. E 2 — F 1.

6) R. E 4 — E 3. 6) L. F 6 — F 2.

7) D. G 4 — H 3 +. 7) R. F 1 — G 1.

8) D. H 3 — G 3 +. 8) R. G 1 — H 1; dieser Zug
ist besser, als den Thurm vorsetzen, weil Schwarz
dann mit der Dame auf E 1 + gegeben und darauf
den König auf F 3 gezogen hätte.

9) D. G 3 — H 4 +. 9) L. F 2 — H 2.

10) D. H 4 — E 1 +. 10) R. H 1 — G 2.

11) D. E 1 — F 2 +. 11) R. G 2 — H 3.

12) D. F 2 — F 3 +. 12) R. H 3 — H 4.

Wie Schwarz nun zieht, weißt Du.

Nun laß uns das Spiel, das wir Seite 80 bis zum achten
Zuge geführt haben, fortsetzen. Der schwarze König stand auf
E 7 und die Dame auf A 5. Der weiße König auf C 2 und
der Thurm auf C 8. Weiß hat zu ziehen.

Schwarz.

Weiß.

8) C 8 — C 4. Hier steht
der Thurm, obgleich nur in der Nähe seines Königs,
gut genug. Ganz unnütz würde es sein, wenn die Dame
durch + bieten auf A 2 oder durch sonst einen Zug ihn
angreifen wollte. Schwarz muß keine Gelegenheit ver-
säumen, den König vorrücken zu lassen. Darum

9) R. E 7 — D 6. 9) L. C 4 — D 4 +.

Dieses + könnte dem Weißen eine Stellung verschaffen,
aus welcher Schwarz nur mit vieler Mühe ihn ver-
treibt. Wie zieht Schwarz, damit Weiß eine solche
Stellung nicht einnehme?

10) R. D 6 — E 5 und nicht auf C 5; denn zöge er
auf C 5, so würde der weiße König — der doch auf ein
Randfeld getrieben werden muß — auf D 3 gehen. Ueber-
zeuge Dich, daß er diesen Zug ohne alle Gefahr und nur
dem Schwarzen zum Verdruß thun kann. Wollte aber auch

jetzt, nachdem der schwarze K. auf E 5 gegangen, der weiße K. auf D 3 ziehen, so würde der Thurm verloren sein. Darum

- | | |
|-------------------|---------------------------|
| | 10) Z. D 4 — D 3. |
| 11) K. E 5 — E 4. | 11) Z. D 3 — D 2. |
| 12) K. E 4 — E 3. | 12) Z. D 2 — D 3 +. |
| 13) K. E 3 — E 2. | 13) Z. D 3 — B 3. Auf C 3 |

würde der Z. verloren gehen durch D. A 2 +, dann D 2 +.

Wie zieht nun Schwarz, um den König von dem Felde C 2 zu treiben, ohne ihm eine bessere Stellung einzuräumen?

14) D. A 5 — F 5 + (nicht aber auf D 2, noch A 2, noch C 5 +). 14) K. C 2 — C 3 oder C 1.

15) D. F 5 — C 5 +. 15) K. C 3 — B 2.

16) K. E 2 — D 2. Zöge nun der weiße Thurm auf A 3, so würde die Dame auf E 5 (nicht aber auf C 2) und dann, wenn der weiße K. auf B 1 oder B 3 gezogen, auf B 5 + bieten, um darauf mit dem schwarzen Könige auf C 2 zu gehen.

Auf dieselbe Weise gelangt der schwarze König auf C 2, wenn Weiß im sechszehnten Zuge (anstatt des Thurmes) den König zieht: B 2 — A 2. Nur muß die Dame erst auf A 5 + geben. Setzt der Thurm vor, so folgt das + auf D 5 u. s. w. Setzt aber der Thurm nicht vor, sondern geht der König von A 2 auf B 1 oder B 2, so gewinnt die Dame ein Tempo, indem sie zieht D. A 5 — A 4. Darum

16) K. B 2 — B 1.

F. Warum?

A. Schwarz soll sich gelüsten lassen, auf C 2 + zu bieten und dann den Thurm zu nehmen.

17) D. C 5 — D 4. 17) Z. B 3 — B 2 +.

18) K. D 2 — C 3. Gäbe nun der Thurm auf C 2 + so zöge der König auf B 3. Darum

18) K. B 1 — A 1.

F. Was soll Schwarz thun? Auf A 4 und dann auf D 1, oder auf D 1 und dann A 4 + bieten?

A. Schwarz soll ein Tempo gewinnen:

19) D. D 4 — A 7 +. 19) K. A 1 — B 1.

20) D. A 7 — A 4. Zöge nun der weiße König B 1 — C 1, so folgte Dame A 4 — A 3 und schlug dann den Thurm. Darum 20) Z. B 2 — B 8.

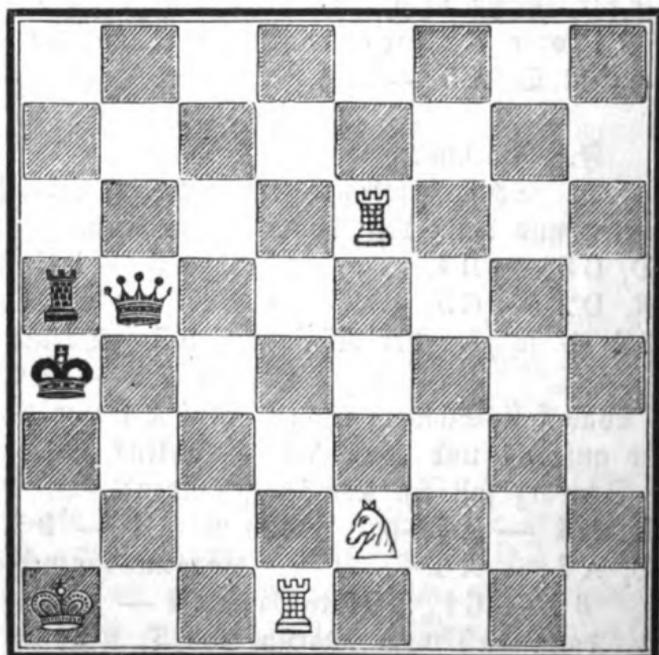
8. Durch welche Züge gewinnt nun Schwarz den Thurm?

1. 21) D. A 4 — D 1 +. 21) K. B 1 — A 2.
 22) D. D 1 — E 2 +. 22) K. A 2 — B 1.
 23) D. E 2 — F 1 +. 23) K. B 1 — A 2.
 24) D. F 1 — F 2 + aber nicht G 2 +, damit die
 Dame auf A 7 Matt geben könnte, wenn der weiße König auf
 A 5 ziehen sollte. 24) K. A 2 — B 1.
 25) D. F 2 — G 1 +. 25) K. B 1 — A 2.
 26) D. G 1 — H 2 + und in 3 Zügen Matt.

Dies Alles sei wiederholt, dann möget Ihr bei einer beliebigen, von Euch gewählten Stellung versuchen, diesen Kampf zu bestehen.

Ein Hauptcoup im Schach ist, mit einem Steine mehrere des Gegners anzugreifen, wozu jeder Stein, ganz besonders aber der Springer geschickt ist. Schrecklich, wenn er dem Könige + bietet und zugleich die Dame angreift. Jetzt siehe Dir das folgende Diagramm an:

Weiß zieht an.



F. und sprich, jedoch ohne Uebereilung, wie zieht Weiß?

A. 1) **L.** D 1 — B 1.

F. Ganz recht; denn zöge 1) **S.** E 2 — C 3 +, welche Züge thäte darauf Schwarz?

A. König A 4 — B 3 + aufgedeckt, König nimmt Springer + aufgedeckt (wenn nicht der vorgezogene Springer durch Dame oder Thurm zu nehmen ist) und Thurm A 5 — A 1 + und Matt.

F. Aber warum ist denn der Zug **L.** D 1 — B 1 ein vortrefflicher?

A. Weil er zu einem Remis führt.

F. Sogleich remis, wenn die Dame den Thurm B 1 nimmt; aber, wenn sie auf C 4 geht, wie zieht Weiß?

A. **L.** E 6 — E 4; denn nimmt die Dame den Thurm, so giebt der **S.** auf C 3 + und gewinnt die Dame wieder, oder **L.** E 6 — B 6 (anstatt E 4) denn nimmt die Dame den Springer, so macht Schwarz in 2 Zügen Matt. Dieses Spiel läßt sich von beiden Seiten auf sehr verschiedene Weise spielen und bei mancherlei interessanten Stellungen hat Jeder sich in Acht zu nehmen, um nur partie remise zu machen, wovon Ihr Euch überzeugen möget.

Jetzt sieh Dir noch einmal das Diagramm an, laß Schwarz anziehen und in fünf Zügen ein forcirtes Matt geben.

Schwarz.

Weiß.

1) **R.** A 4 — B 3 + aufged. 1) **R.** A 1 — B 1.

Wie muß nun Schwarz ziehen?

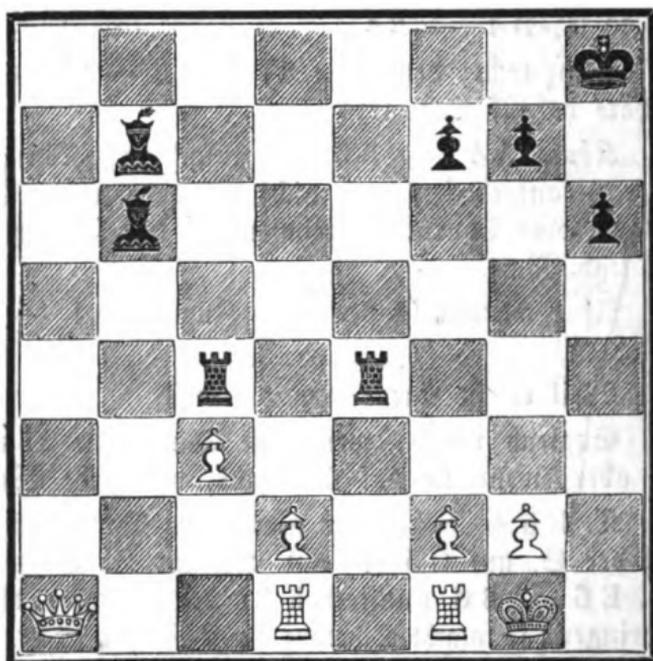
2) **L.** A 5 — A 1 +.

2) **R.** nimmt Thurm.

3) **D.** B 5 — A 4 +, dann auf A 2 + und auf B 2 Matt.

Auch mit einem Bauer kann man 2 feindliche Officiere angreifen, und dadurch, daß man einen davon gewinnt, den Gegner schwächen und besiegen. Nachdem Du das folgende Diagramm mit allem Fleiß studirt:

Weiß zieht an und gewinnt.



Sprich, welchen guten Zug hat Weiß?

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| 1) D2 — D3? | 1) ♔. E4 — G4. |
| 2) D3 nimmt Thurm. | 2) ♔. G4 nimmt G2 +. |
| 3) ♚. G1 — H1. | 3) ♔. nimmt F2 + aufgeb. |
| 4) ♚. H1 — G1. | 4) ♔. F2 — G2 +. |
| 5) ♚. G1 — H1. | 5) ♔. G2 — G5 + aufgeb. |
| 6) ♚. H1 — H2. | 6) ♙. B6 — C7 +. |
| 7) ♚. H2 — H3. | 7) ♙. C6 — G2 +. |
| 8) ♚. H3 — H4. | 8) ♙. C7 — G3 + u. Matt. |

Variante.

- | | |
|----------------------------------|----------------|
| 1) D2 — D3. | 1) ♔. E4 — G4. |
| 2) G2 — G3 (anstatt D3 nimmt ♔.) | |

F. Wie zieht Schwarz?

A. Thurm nimmt G3 +, denn der Bauer F2 darf ja nicht schlagen, da er seinen ♚. in + stellte.

F. Aber Schwarz hat einen noch viel bessern Zug, und dieser ist, anstatt den Bauer zu nehmen?

A. 3) ♔. G4 — H4.

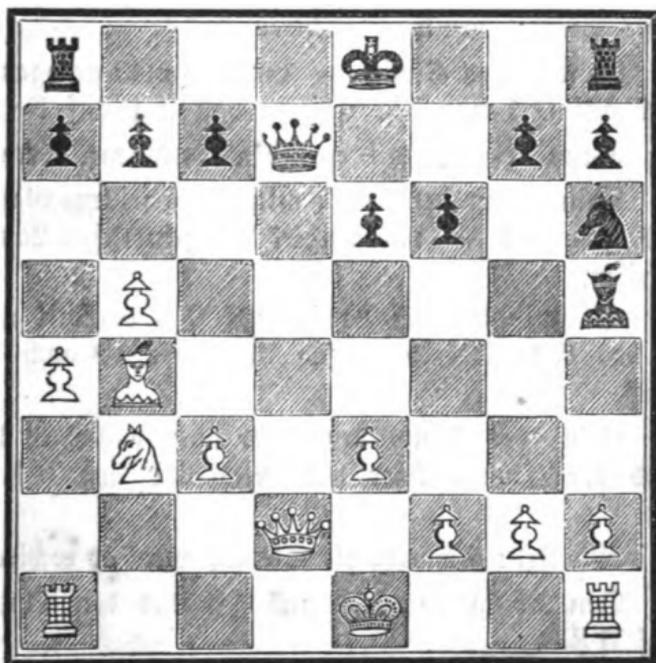
- 4) G3 nimmt L. 4) L. nimmt H4. Darauf folgt das Matt durch den Thurm auf H1, was Weiß nicht hindern kann. Siehe, welche Uebereilung es gewesen wäre, hätte Schwarz im 4. Zuge, anstatt den Bauer zu nehmen, auf G4 + geboten und den König auf H2 entwisphen lassen.

F. Nicht Schwarz aber, sondern Weiß soll gewinnen. Dann aber muß Weiß nicht angreifen, nicht offensiv sondern defensiv verfahren. Und welches ist der richtige Vertheidigungszug, den er zu thun hat?

A. D2 — D4, denn dadurch ist nicht nur die Verbindung der beiden Thürme aufgehoben, sondern es kann nun auch der Bauer F2 ziehen und die Dame, sowie der Thurm nach Belieben angreifen.

Die Rochade.

Weiß zieht an. Wird er rochiren?



F. Einmal im Spiele kann man mit dem König und dem Thurm zugleich ziehen, mit dem König nicht ein Feld sondern zwei Felder weit gehen, und mit dem Thurm über den König wegspringen und dicht an dessen Seite ihn stellen: Alles das ist ein Zug, und dieser Zug, der dazu dient, den König in Sicherheit und den Thurm in Thätigkeit zu bringen, heißt?

A. Die Rochade.

F. Unter welchen vier Bedingungen kann die Rochade stattfinden?

A. 1) Der König, sowie der Thurm, mit dem rochirt werden soll, dürfen noch nicht gezogen haben;

2) Zwischen dem Könige und dem Thurm darf kein Stein stehen;

3) Der König darf nicht in dem Augenblicke rochiren, wo ihm \dagger geboten wird, wohl aber, wenn er im \dagger gestanden, sobald er nur durch Vorziehen sich gedeckt hat;

4) Der König darf nicht rochiren, wenn er das Gebiet eines feindlichen Steines zu überschreiten hat, den Thurm aber trifft diese Beschränkung nicht.

F. Jetzt siehe das Diagramm an und sage, wie stellt Weiß die Steine, wenn er rochiren will?

A. Er stellt den König — der noch nicht gezogen hat — von E 1 auf G 1 und den Thurm von H 1 auf F 1.

F. Kann er auch mit dem Damenthurm rochiren?

A. Nein, denn der König müßte bei seinem Gange nach C 1 das Feld D 1 — das Gebiet des feindlichen Läufers — überschreiten.

F. Stände aber der Läufer auf G 6 (anstatt auf H 5) wo er das Feld B 1 beherrscht, hinderte er auch hier die Rochade?

A. Nein, der König kann jetzt über das Feld D 1 auf C 1 und der Thurm über das Feld B 1 auf D 1 gestellt werden.

F. Wie stellt Schwarz die Steine, wenn er rochiren will?

A. Den König von E 8 auf C 8 und den Thurm von A 8 auf D 8.

F. Kann Schwarz auch mit dem Königthurme rochiren?

A. Nein, denn der König müßte bei seinem Gange nach G 8 über das, von dem feindlichen Laufer beherrschte Feld F 8 ziehn.

F. Es fragt sich nun — siehe das Diagramm genau an — ob es nöthig ist, daß Weiß rochirt, oder ob er einen bessern Zug hat?

A. Er hat einen bessern Zug: Dame D 2 nimmt Dame D 7 +, um dann durch den Springer B 3 — C 5 + entweder den Bauer B 7 oder E 6 zu gewinnen.

„Was? Du willst um eines lumpigen Bauers willen die Dame tauschen und aus dem Spiele, das nur interessant sein kann, wenn man noch die Dame hat, ein ledernes machen? Das ist miserabel!“ Siehe, das ist die Weisheit der Schachstümper, von der aber Schachspieler auch nicht einen Funken haben. Diese tauschen mit gutem Gewissen nicht nur die Dame, sondern auch die sämtlichen Offiziere, um einen Bauer zu erobern, und wissen dabei, was auch Du schon wissen mußt, daß auch bei einigen geringen Steinen, die noch übrig bleiben, das Spiel ein höchst interessantes sein kann, während immer das Interessanteste bleibt, den Sieg zu erringen.

Dieser Abschnitt kann nicht anders, als mit der Bitte geschlossen werden, alle Kapitel desselben, besonders aber das 14. zu wiederholen.

Zweiter Abschnitt.

Aufgaben in zwei Zügen.

Vorerinnerung.

Eine Schachaufgabe, die diesen Namen verdienen soll, muß durch versteckte — nicht in die Augen fallende — Züge zu lösen sein.

F. Enthält das Diagramm S. 49 eine Aufgabe?

A. Nein, jeder Schachspieler sieht im Augenblick, was hier zu thun ist.

F. Aber doch gewiß das Diagramm S. 45, wo es sich um künstliche Züge, die den König auf das entgegengesetzte Eckfeld treiben, handelt?

A. Auch nicht; denn von jedem Schachspieler erwartet man, daß er mit dieser Stellung und mit diesen Zügen, die in keiner Schachanweisung fehlen, vertraut sei.

F. Etwas Verstecktes liegt in dem Diagramm S. 55, und auch ein tüchtiger Schachspieler dürfte bei dieser Stellung, anstatt den weißen König auf G 4 zu ziehen und sich ein + geben zu lassen, den Bauer G 6 vorrücken. Aber freilich, wenn Du ihm die Stellung vorlegst mit der Ueberschrift: Weiß macht mit dem 3. Zuge Matt, was hört dann für ihn auf?

A. Das Versteckte.

Kaum kann es daher für den gewandten Schachspieler eine Aufgabe von oder in 2 Zügen (d. h. die mit dem 2. Zuge zu lösen ist) geben; wohl aber kann in einer Aufgabe von 3 und mehreren Zügen für ihn Verstecktes genug liegen. Für Dich dagegen sind die folgenden zweizügigen Aufgaben schwer genug. Nur mögest Du sie auch zu lösen suchen und ja nicht etwa meinen, es sei genug, die Lösungen nachzuspielen; denn dann würden diese Aufgaben nicht nur ihren Zweck,

Dein Auge zu üben und in Dir den Schachverstand zu bilden, verfehlen, sondern Dir sogar schaden. — Schaden? Wirfst Du nicht auf alle Fälle der großartigen Züge Dich freuen und sie nachahmen? — Ja, Du wirfst diese Züge, auch wenn Du sie nicht selbst gefunden hast, nachahmen; aber mit großem Ungeschick; wirfst die besten Offiziere aufopfern, aber ohne zu siegen; wirfst mit einem Worte ein tolles Spiel verführen.

Du mußt aber die Aufgaben nicht bloß zu lösen suchen, sondern auch auf die rechte Weise. Man kann zum Ziele gelangen mit Verstand und ohne Verstand. Ohne Verstand: nur drauf los probirt! endlich findet sich doch, man weiß nicht wie, der rechte Zug, wenn auch nicht heute, doch vielleicht morgen; mit Verstand: genau betrachtend, ruhig forschend, Alles erwägend, logisch schließend. Um mich Dir recht deutlich zu machen, nimm Dein Schachbret und setze auf — eine alte Aufgabe von dem Araber Phillip Stamm —

den weißen König auf D 8,

den schwarzen König auf D 6;

F. Gut vor der Hand. Wie stehen die beiden Könige?

A. Einander gegenüber.

Ferner einen weißen Thurm auf A 7.

F. Wenn dieser Thurm auf A 6 + bietet, auf welche Reihe muß der schwarze König gehen?

A. Auf die fünfte.

Weiter: einen schwarzen Thurm auf H 4.

F. Was kann dieser Thurm?

A. Sogleich Matt machen.

Endlich einen weißen Thurm auf C 5.

F. Wie steht dieser Thurm?

A. En prise vom König.

Die Aufgabe ist aufgestellt und angesehen. Weiß zieht an und gewinnt. „Ja, das glaube ich wohl; zwei Thürme gegen einen müssen gewinnen.“ So wirfst Du nicht sagen, denn Du kennst die Gefahr in welcher Weiß schwebt.

F. Was muß Weiß schlechterdings verlieren, wenn er nicht Matt sein will?

A. Den Thurm C 5.

Um dem Matt zu entgehen zieht Weiß T. A 7 — A 6 +, worauf Schwarz: R. nimmt T. C 5.

F. Sollte nun Weiß gewinnen, was müßte er erobern?

A. Den Thurm.

F. Wenn aber nur kann ein Thurm durch ein + einen feindlichen Thurm erobern?

A. Wenn der feindliche Thurm hinter seinem Könige, ohne von demselben gedeckt werden zu können, steht.

F. So würde der weiße Thurm jetzt im 2. Zuge durch ein + auf A 5 den schwarzen Thurm gewinnen, nämlich, wenn derselbe nicht auf H 4, sondern auf welchem Felde stände?

A. Auf H 5.

F. Ja, wenn Du den Thurm auf das Feld H 5 bringen könntest! Wenn man aber einen feindlichen Stein auf ein Feld bringen will, was muß man ihm da vorsezen, damit er anbeiße?

A. Eine Lockspeise.

F. Und die hast Du nicht! oder vielmehr, Du hast sie nicht mehr; in welchem Steine aber hattest Du sie?

A. In dem Thurme C 5.

F. Jetzt setze noch einmal die Steine auf, wie sie gestanden haben. Wie muß Weiß im 1. Zuge ziehen, damit der schwarze Thurm auf H 5 gehe? und welche Züge müssen darauf folgen?

1) K. C 5 — H 5.

1) K. nimmt K.

2) K. A 7 — A 6 +.

2) K. D 6 — C 5.

3) K. A 6 — A 5 +.

3) der K. muß ziehen u. den Thurm sich nehmen lassen.

Je weniger eine Aufgabe Steine hat, desto schöner; die nützlichste Aufgabe für Dich aber ist die, wo Du unter einer Menge von Steinen Dich zurecht zu finden hast. Darum laß Dir auch die Doppelaufgaben, wo Weiß, wie Schwarz im 2. Zuge matt macht, empfohlen sein. Kommen auch in diesen letztern plumpe Züge vor, ihr Zweck ist erreicht, wenn der Wechsel des Anzuges Dich nicht stört, nicht irre leitet.

Bei Aufgaben, die Dir zu schwer sind, mögest Du umwenden, um zu sehen, ob Dir ein Fingerzeig gegeben werde.

Nur laß Dir nie die Leichtfertigkeit zu Schulden kommen, die Aufgaben unrichtig löst und, wenn sie ihren Irrthum einsehen soll, erst auf Steine und Züge, die sie übersah, aufmerksam gemacht werden muß.

Stets hat Weiß den Anzug.

I.

F. Kann Weiß die Aufgabe dadurch lösen, daß er mit einem der Thürme den Thurm nimmt?

A. Nein, der König nimmt wieder und geht bei einem neuen +, das die Dame auf einem Randfelde giebt, auf F 7 oder B 6.

F. Oder dadurch, daß die Dame im ersten Zuge auf E 8 (oder A 4) geht?

A. Nein, denn der Thurm B 8 hütet sich, die Dame zu nehmen, sondern der Thurm A 7 giebt auf A 6 +. Nimmt Weiß den Thurm, so nimmt der Bauer wieder.

F. Durch welchen Zug macht Weiß diesen Bauer unthätig und deckt zugleich, was er zu decken hat? Noch einmal studiret, wenn Du's nicht gefunden.

Weiß.

Schwarz.

1) Dame E 4 — H 1.

1) Einer der beiden Thürme zieht; nimmt den Thurm, oder giebt +.

2) Entweder nimmt die Dame — oder der Thurm den Thurm + und Matt.

Der Verfasser der Aufgabe (dessen Name eigentlich über die Aufgabe gehört) ist ein Franzose: „Der Unge- nannte von Lille“. Berliner Schachzeitung.

II.

F. Wenn Weiß im 1. Zuge mit dem Thurm auf D 5 + bietet, kann er dann nicht ein aufgedecktes + geben?

A. Ja, aber nur kein Matt.

F. Wenn aber der Käufer im 1. Zuge auf F 5 geht, dann auf D 7 + bietet, so erfolgt doch gewiß ein Matt?

A. Ja, aber erst im dritten Zuge.

F. Söge Weiß zuerst den Käufer C 3, was würde erfolgen?

A. Der K. nähme den Thurm.

Wäre das ein Unglück? Ueberlege Dir's!

Weiß.

Schwarz.

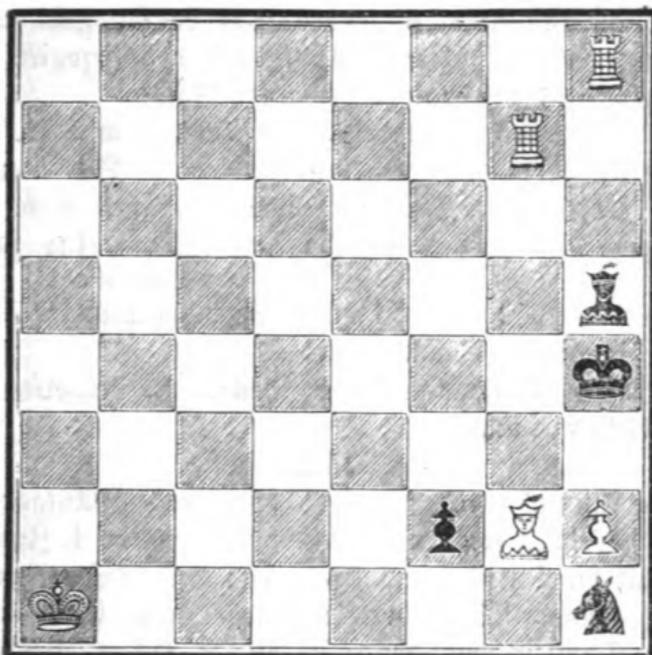
1) L. C 3 — E 1.

1) Der König nimmt den Thurm.

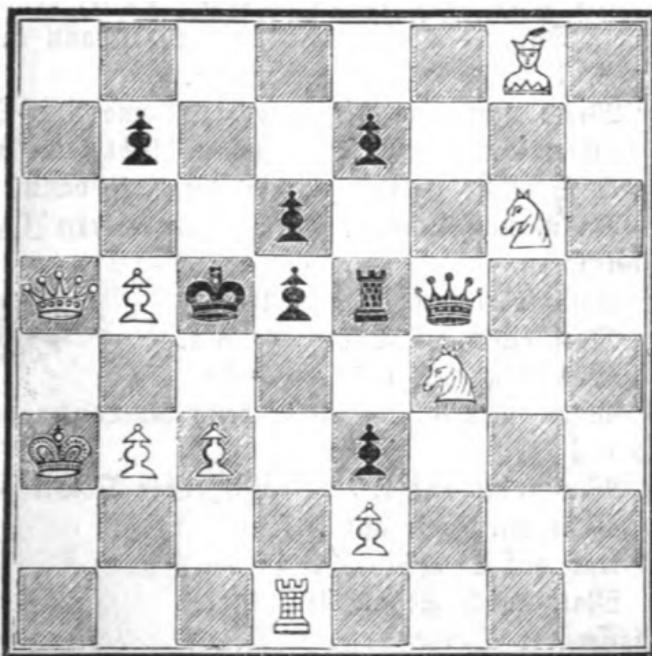
2) L. E 1 — F 2 + und Matt.

Der Verfasser der Obige.

III.



IV.



III.

F. Ist das nicht zu leicht: Der Laufer geht auf F 3, und wenn nun der schwarze König auf H 3 gezogen, nimmt der Thurm H 8 den Laufer + und Matt?

A. Ja, wenn — aber Schwarz kann ja auch S. H 1 — G 3 ziehen, oder noch viel besser: F 2 — F 1 Dame +. Diesem verderblichen Zug muß Weiß begegnen und zugleich Schwarz zwingen, einen für ihn verderblichen Zug zu thun:
 Weiß. Schwarz.

- 1) L. G 2 — F 1. 1) Der Springer muß auf G 3 ziehn.
 2) H 2 nimmt S. + und Matt.

Verfasser der Ungenannte von Lille. La Régence (französische Schachzeitung).

IV.

Eine künstliche und für Dich sehr schwere Aufgabe.

F. Welches von den neun +, die Weiß im 1. Zuge geben kann, und die Du alle genau anzusehn hast, führt zum Ziele?

A. Keins; Weiß muß im ersten Zuge kein + geben.

F. Dann ist wohl der rechte Zug L. D 1 — D 4? Kann Schwarz das Matt durch B 3 — B 4 hindern?

A. Sehr wohl, durch Dame F 5 — B 1.

F. Der rechte Zug ist 1) S. G 6 — F 8, denn nimmt die schwarze Dame den Springer, wie zieht dann Weiß?

A. S. F 4 — D 3 + und Matt.

F. Wenn nun aber die schwarze Dame den S. nicht nimmt, sondern auf ihrem Felde stehen bleibt, um auch das Matt durch S. F 8 — D 7 zu hindern, wie dann?

A. Dann muß Schwarz durch einen andern Zug seinen Tod herbeiführen.

F. Was folgt auf B 7 — B 6?

A. Matt durch die Dame auf B 4.

F. Was folgt auf D 5 — D 4?

A. Matt durch B 3 — B 4, denn der Laufer deckt nun das Feld C 4.

F. Was folgt auf E 7 — E 6, oder L. E 5 — E 6?

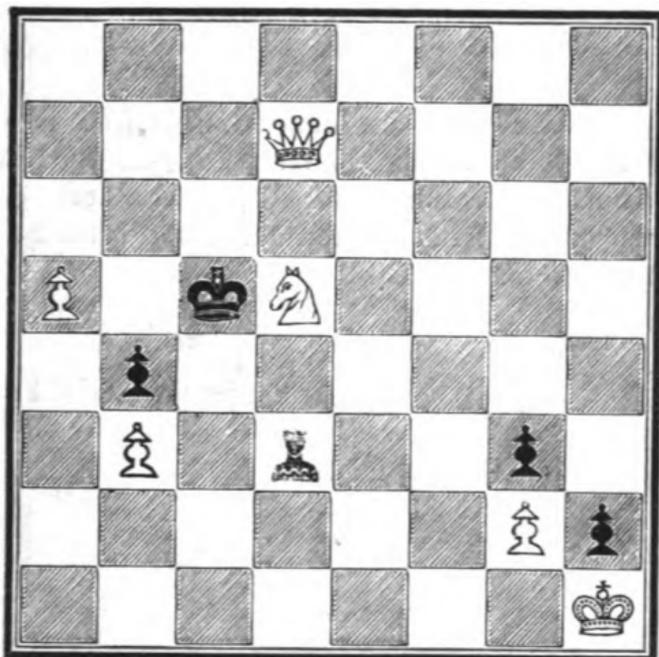
A. Matt durch S. auf D 7.

F. Und auf L. E 5 — E 4?

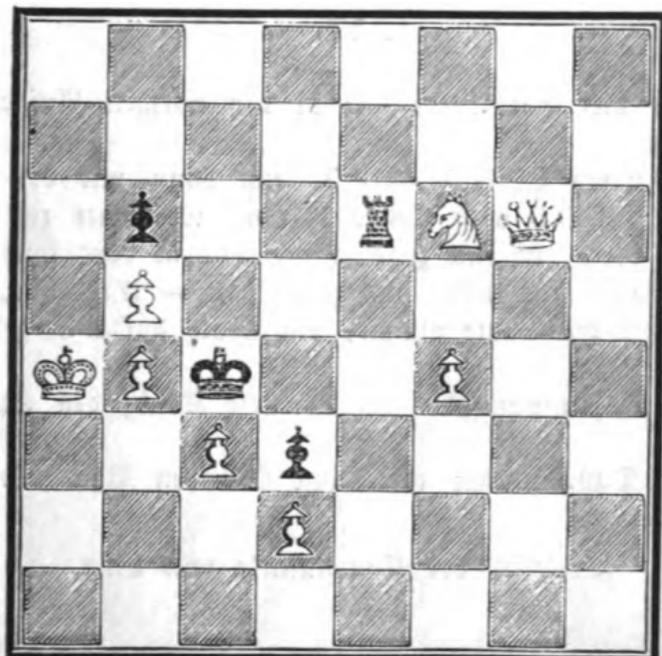
A. Matt durch S. auf D 3.

Verfasser der Obige.

V.



VI.



V.

Diese Aufgabe wirst Du ohne Hilfe lösen, sobald Du nur nachgedacht, ob nicht Weiß im ersten Zug ein Matt vorbereiten kann, das entweder der Läufer oder der Springer auf 2 verschiedenen Feldern, von denen der feindliche Läufer nur eins decken kann, giebt.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1) G. D 5 — B 6. | 1) Der Läufer zieht auf C 4 oder B 5. |
| 2) G. B 5 — A 4 oder
D. D 7 — D 5 + und Matt. | |

VI.

Auch hier hat Weiß wie in der vorigen Aufgabe zu verfahren.

F. Etwa D. G 6 — F 5, um dann mit der Dame entweder auf D 5 oder C 8 oder sonst wo Matt zu geben?

A. Nein, überall zöge ja der Thurm vor; sondern

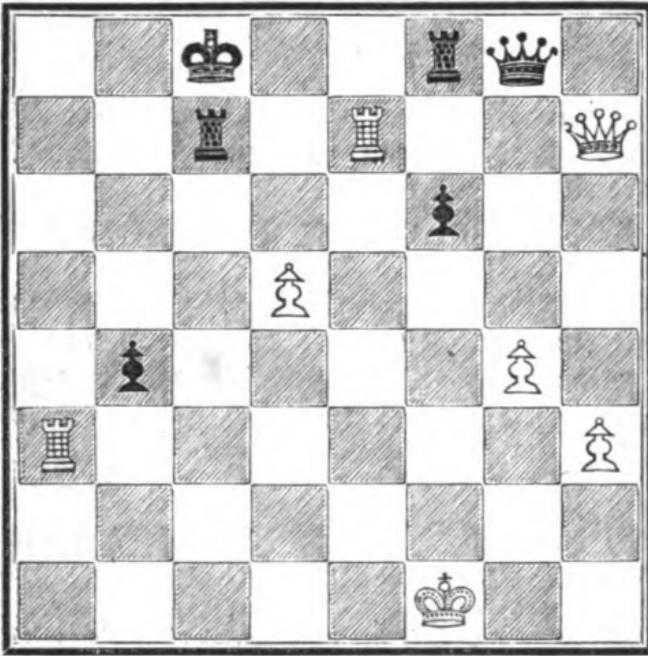
1) Der Springer zieht, und zwar F 6 — D 5, um, wenn der Thurm die Dame nimmt, ein Matt auf E 3 geben zu können.

F. Wenn nun aber der schwarze König den Springer nimmt?

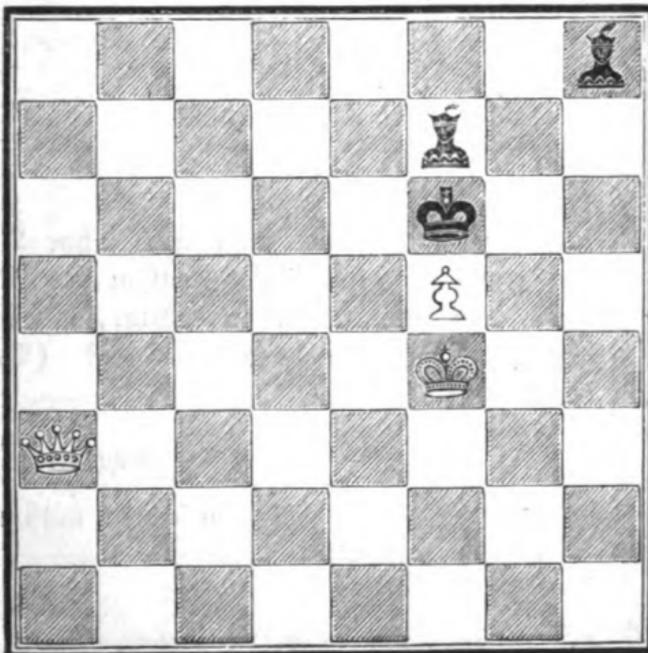
A. Dann nimmt die Dame G 6 den Bauer D 3 + und Matt.

Verfasser der Ungenannte von Lilla.

VII.



VIII.



VII.

F. Weiß nimmt doch gewiß vor allen den gefährlichen Thurm C 7, um dann mit dem andern Thurme Matt zu machen?

A. Weit gefehlt, denn der schwarze K. zöge nicht auf D 8, sondern auf B 8.

F. Weiß muß doch gewiß im 1. Zuge + bieten, entweder mit dem Thurm A 3 oder mit der Dame?

A. Alles schlecht; Nein, Weiß sucht den schwarzen Thurm C 7 von seiner Reihe zu locken:

Weiß.

Schwarz.

1) D. H 7 — C 2.

1) L. C 7 nimmt Dame.

2) L. A 3 — A 8 + und Matt.

F. Wenn aber Schwarz nicht die Dame, sondern mit dem Bauer den Thurm A 3 nimmt?

A. Dann folgt: D. nimmt Thurm C 7 + und Matt.

Verfasser der Ungenannte von Lilla.

VIII.

Dies ist eine Aufgabe, die man auch ohne Verstand, wenn man nur genug vergebliche Züge gethan hat, löst; mit Verstand aber so leicht, wenn man nur fragt, wie ist dieses Feld zu decken, das ich selbst nicht decken kann? (Vergleiche Diagramm S. 77.)

Weiß.

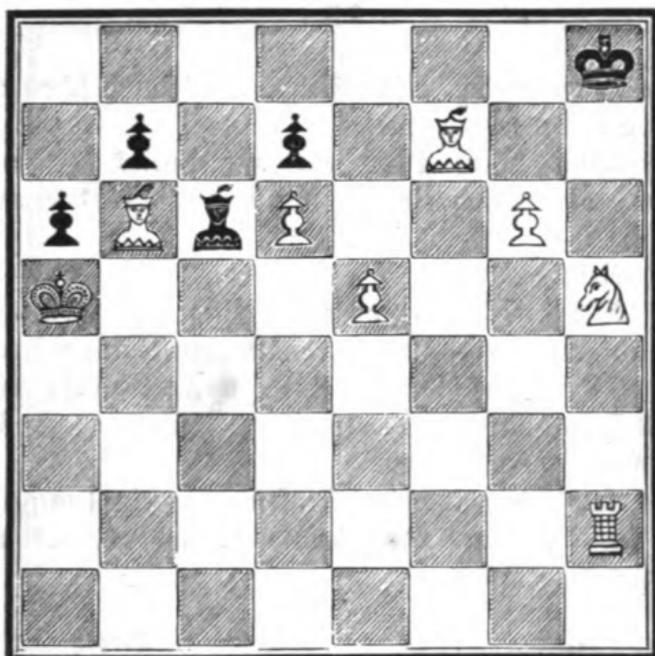
Schwarz.

1) D. A 3 — F 8.

1) Laufer H 8 muß auf G 7.

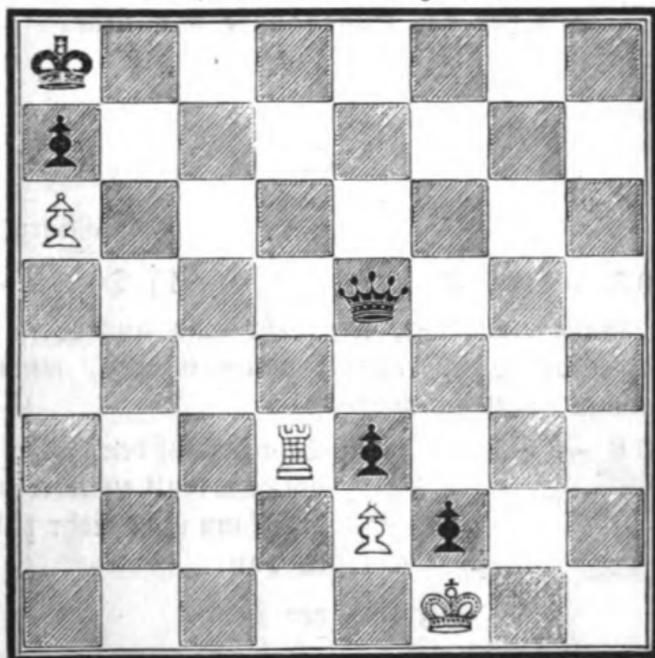
2) D. F 8 — D 8 + und Matt.

IX.



X.

Weiß wird im 2. Zuge patt.



IX.

Eine höchst verführerische Aufgabe, die auch schon manchen geübten Spieler irre geleitet.

F. Kann Weiß durch ein aufgedecktes + mit dem Springer, oder durch ein + mit dem B. G 6 etwas ausrichten?

A. Nein.

F. Wie gefällt Dir aber der Zug: 1) L. B 6 — D 4 der ein aufgedecktes + durch den Bauer E 5 vorbereitet?

A. Es ist ein schlechter Zug, weil Schwarz mit dem Bauer B 7 + bietet und weil dann erst mit dem 3. Zuge matt gemacht werden kann.

Was soll Weiß thun? Denken, wie ein Tempo zu gewinnen sei. Schwarz kann doch nicht anders, als mit dem Laufer ziehen, darum

Weiß.

Schwarz.

1) L. H 2 — C 2.

1) Der Laufer C 6 muß ziehen.

2) L. C 2 — C 8 + und Matt.

Verfasser der Ungenannte von Lilla.

X.

Weiß.

Schwarz.

1) L. D 5 — D 8 +.

1) D. E 5 — B 8.

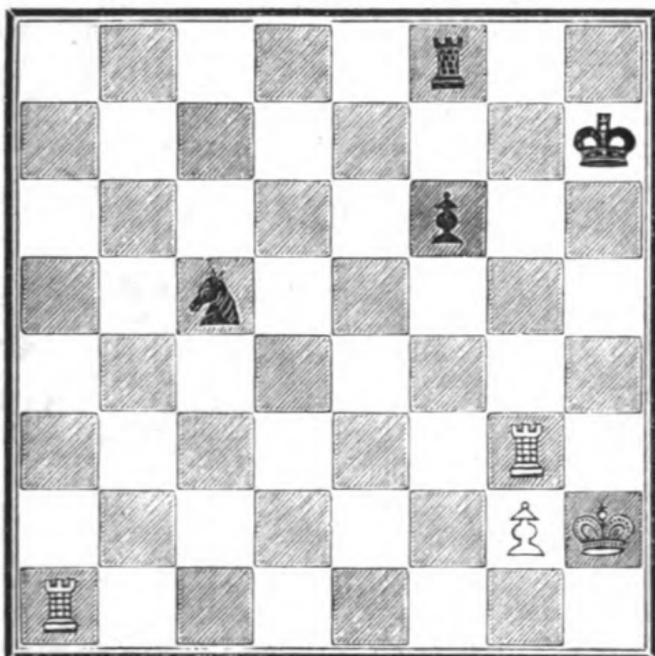
F. Ganz recht; aber wie zieht denn nun Weiß künstlich genug, um das Spiel, das er verlieren muß, wenn er die Dame nimmt, patt zu machen?

2) L. D 8 — G 7.

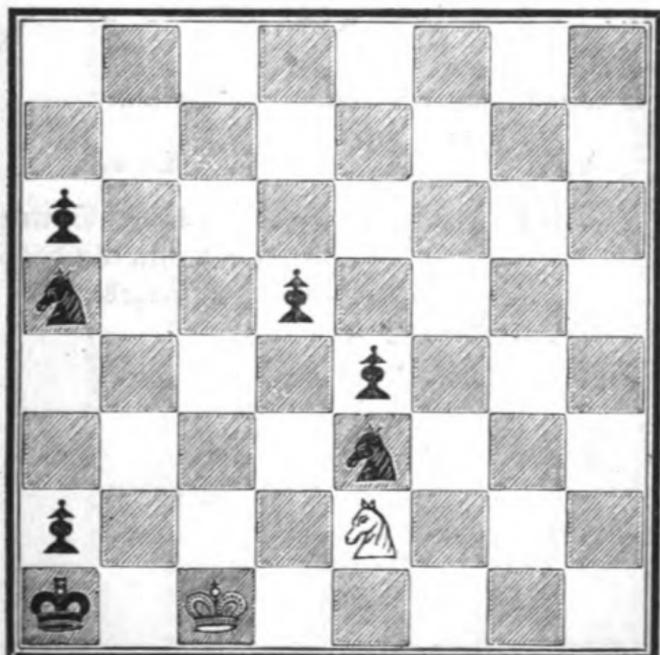
2) Schwarz muß den Thurm nehmen um nicht matt zu werden; Weiß aber kann nicht mehr ziehen und ist patt.

Verfasser der Obige.

XI.



XII.



XI.

Eine leichte Aufgabe.

Weiß.

Schwarz

1) ♔. A 1 — H 1.

1) beliebig.

2) ♚. H 2 — G 1 + aufgedeckt und Matt.

XII.

Nichts weiter, als ein Tempo zu gewinnen.

Weiß.

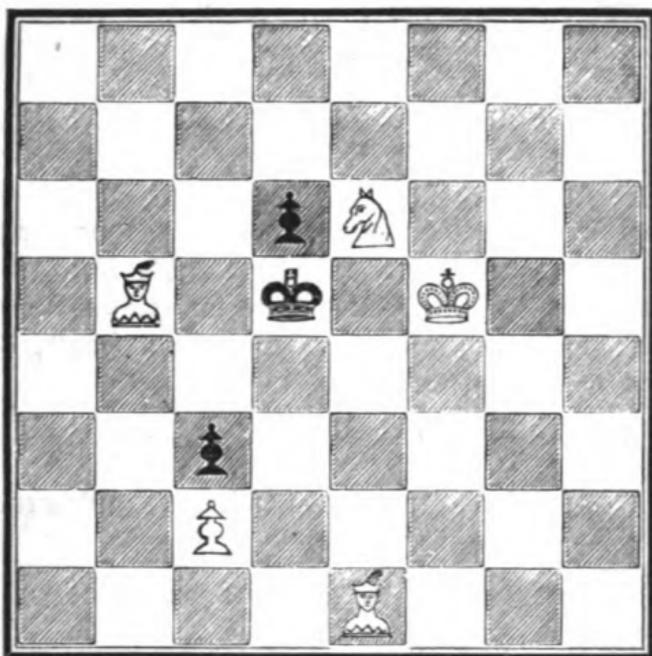
Schwarz.

1) ♖. E 2 — D 4.

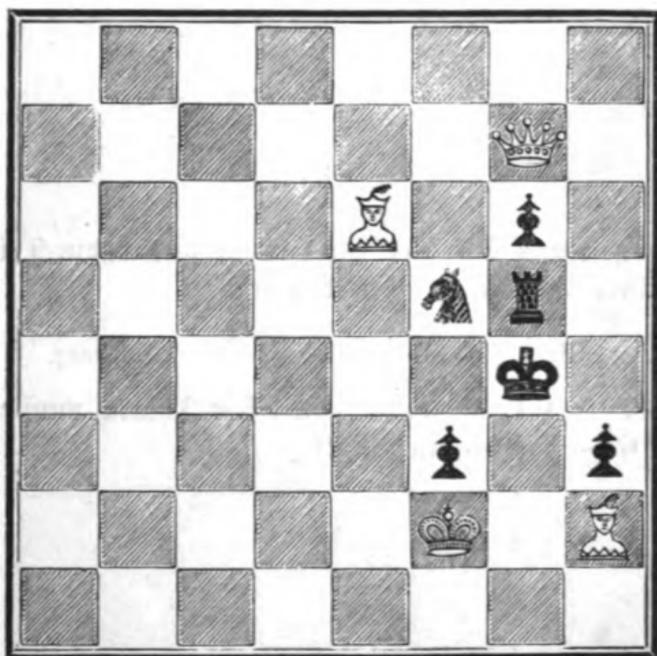
1) Einer der beiden Springer muß ziehen und entweder das Feld B 3 oder C 2 freigeben.

2) ♗. D 4 — B 3 oder C 2 +
und Matt.

XIII.



XIV.



XIII.

Liebst Du das Weilchen unbemerkt, das nah am Wege blüht? Nur dann wirst Du diese Aufgabe lösen, wenn Du auch den geringsten Stein in's Auge fassst, und, wenn derselbe gar nicht gezogen werden kann, Dich fragst, ob er in Thätigkeit gesetzt werden könne.

Weiß.

Schwarz.

1) E 1 — D 2.

1) C 3 muß den Laufer nehmen.

2) C 2 — C 4 + und Matt.

Verfasser der Ungenannte von Lille.

XIV.

Wie gewinnst Du hier ein Tempo und dadurch ein Feld, auf welchem Du Matt setzen kannst?

Weiß.

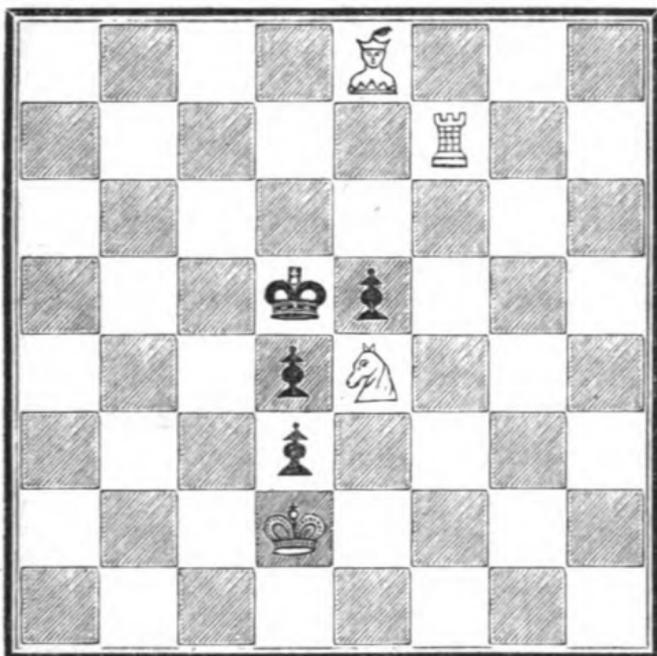
Schwarz.

1) D. G 7 — H 6.

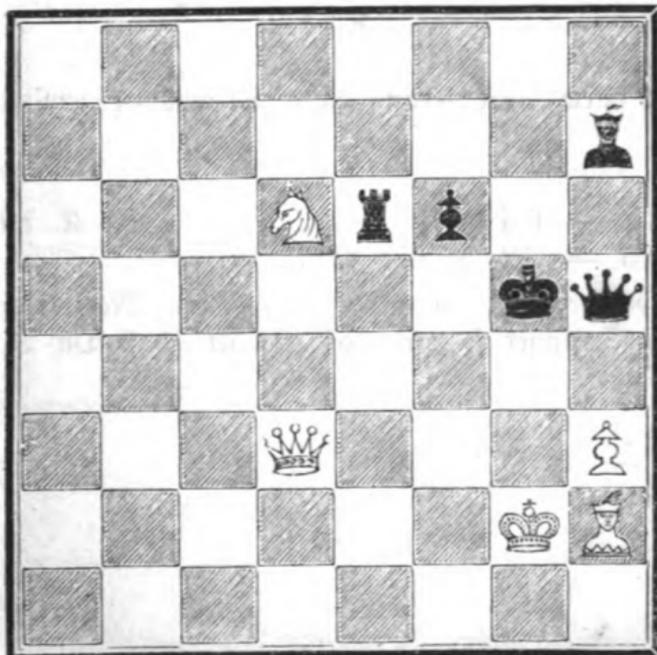
1) Der Thurm muß auf H 5.

2) D. H 6 — F 4 + und Matt.

XV.



XVI.



XV.

Wohl zu bemerken, daß hier der schwarze König nicht gezwungen werden kann, auf ein bestimmtes Feld zu gehen.

Weiß.

Schwarz.

- 1) ♔. E 8 — B 5. 1) ♚. nimmt den ♖. oder geht auf E 6.
 2) ♔. B 5 — C 6 oder C 4 + und Matt.

XVI.

Nur durch Aufopferung eines Steines zu gewinnen.

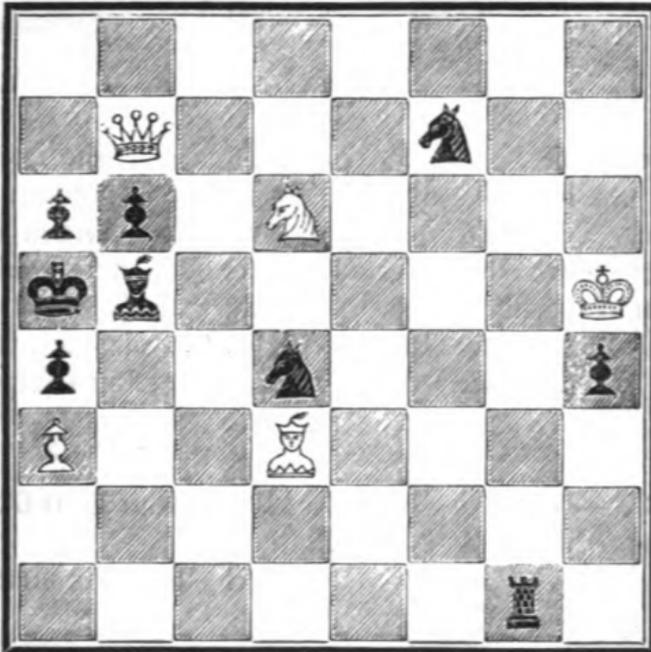
Weiß.

Schwarz.

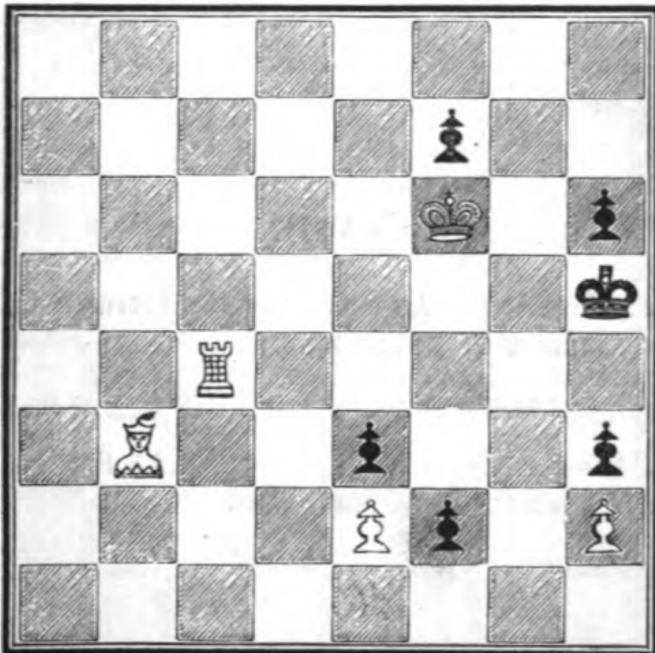
- 1) ♔. H 2 — F 4 +. 1) ♚. nimmt ♔.
 2) ♔. D 3 — G 2 + und Matt.

Diese Stellung, in welcher die Dame Matt macht und mit dem Springer so viele Felder deckt, hast Du Dir wohl zu merken.

XVII.



XVIII.



XVII.

Eine schwere und lehrreiche Aufgabe. Sie zeigt Dir, wie ein und derselbe Zug zugleich ein defensiver und offensiver sein kann. Du hast einen Zug zu thun, durch welchen Schwarz verhindert wird, + zu geben; dieser Zug muß zugleich ein Feld räumen, auf welchem ein weißer Stein Matt machen kann; wenn Schwarz diesen Stein schlägt, muß Dir noch ein anderes Feld übrig bleiben, auf welchem das Matt erfolgen kann.

Weiß.

Schwarz.

1) D. B 7 — G 2.

1) S. nimmt S. D 6 oder (A).

2) Dame G 2 — D 2 + und Matt.

(A) 1) Thurm nimmt Dame.

2) S. D 6 — B 7 + und Matt.

Verfasser Calvi, Palamède (französische Schachzeitung).

XVIII.

Eine desto leichtere Aufgabe, die nur bedenken läßt, was aus dem Bauer F 2 werden kann.

Weiß.

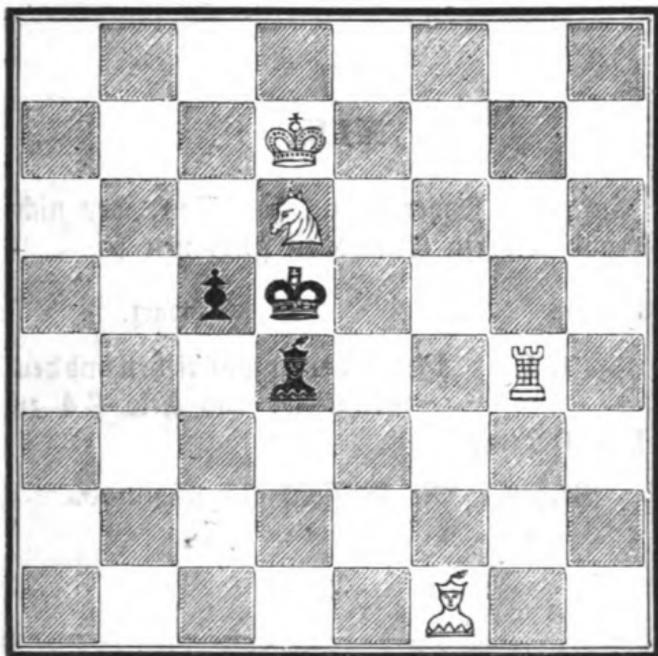
Schwarz.

1) L. C 4 — F 4.

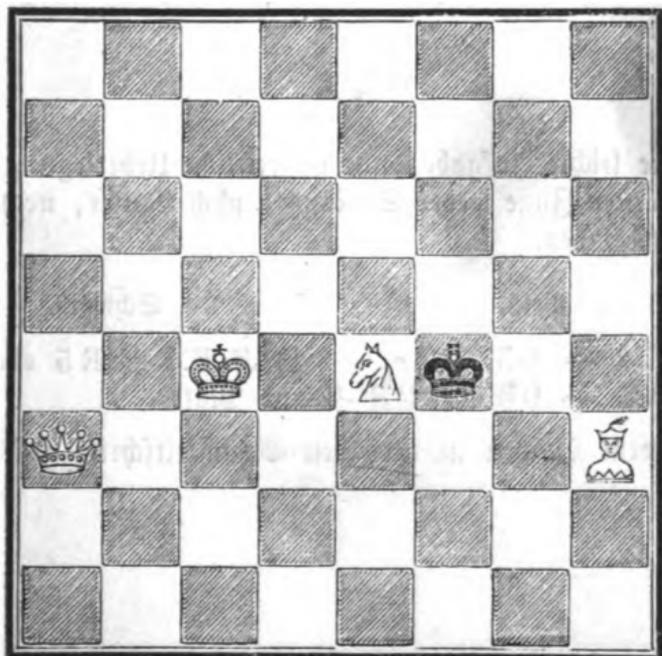
1) F 2 — F 1 D.

2) L. B 5 nimmt F 7 + und Matt.

XIX.



XX.



XIX.

Eine Aufgabe, schwer genug für Den, der nicht daran denkt, ob und wie ein Tempo zu gewinnen sei.

Weiß.

Schwarz.

- 1) S. D 6 — C 4. 1) Der Laufer muß ziehen, und dem Thurm
verstatten, das Feld C 4 zu decken.
2) L. F 1 — G 2 und Matt.

Verfasser **M. Goffein**, la Régence.

XX.

Keine leichte Aufgabe, nur die reifliche Ueberlegung findet, daß im ersten Zuge weder Springer, noch Laufer, noch Dame zu ziehen haben.

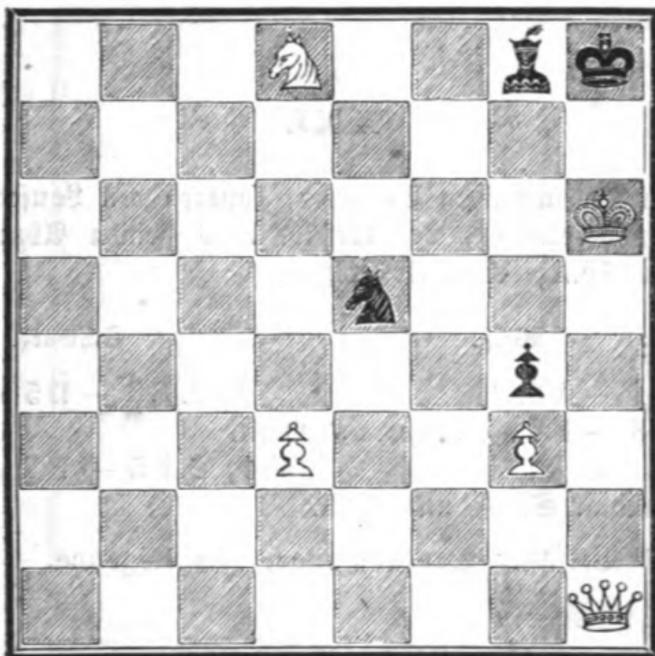
Weiß.

Schwarz.

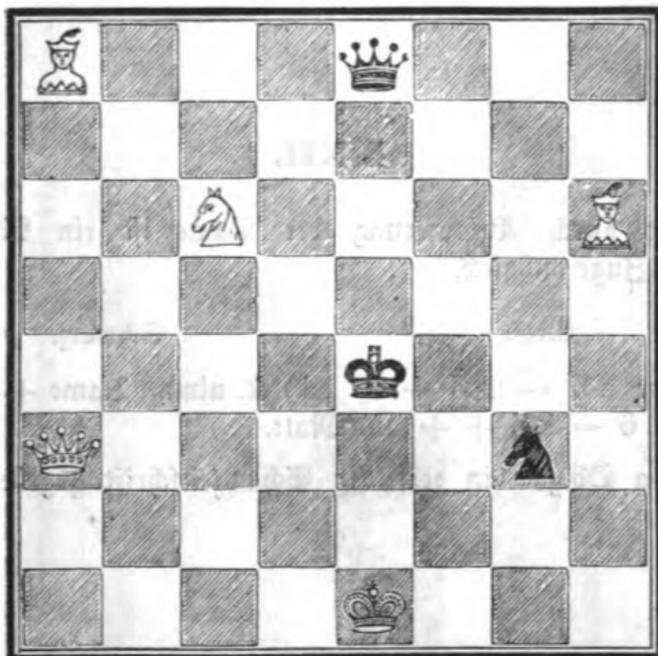
- 1) K. C 4 — D 3. 1) K. F 4 — E 5 oder F 3.
2) D. A 3 — D 6 oder F 8 + und Matt.

Von dem Obigen in derselben Schachzeitschrift gegeben.

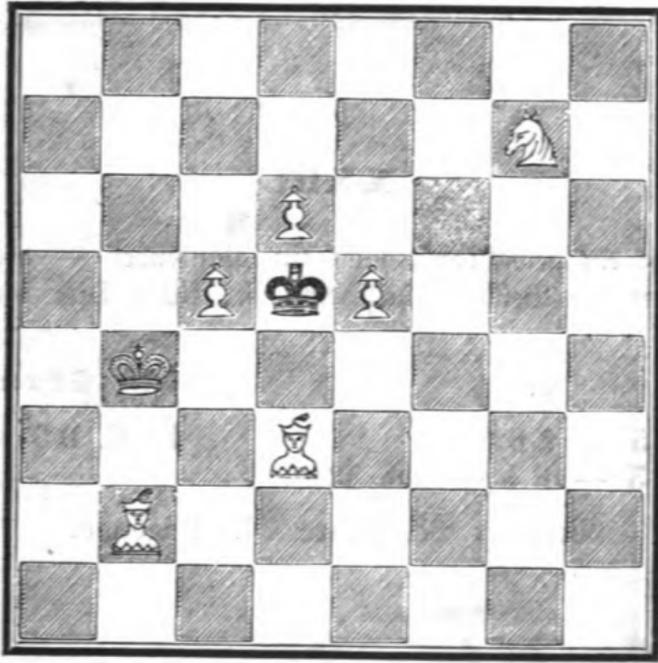
XXI.



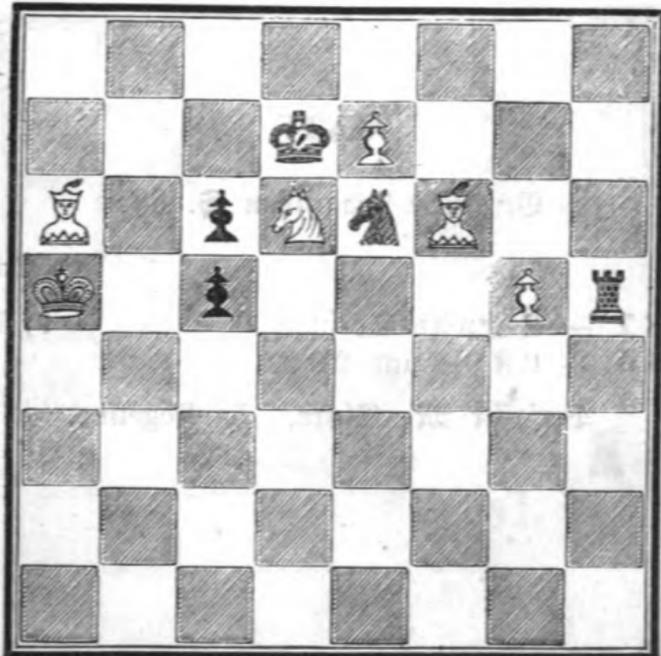
XXII.



XXIII.



XXIV.



XXIII.

Nicht ein gewaltiger, nicht ein glänzender — nein, ein Zug, der die Bescheidenheit selbst ist, führt Dich hier zum Ziele:

Weiß.

Schwarz.

1) E 5 — E 6.

1) R. D 5 — C 6.

2) R. D 3 — E 4 + und Matt.

Verfasser M. Clare. La Régence.

XXIV.

Vergleiche Diagramm S. 68.

Weiß.

Schwarz.

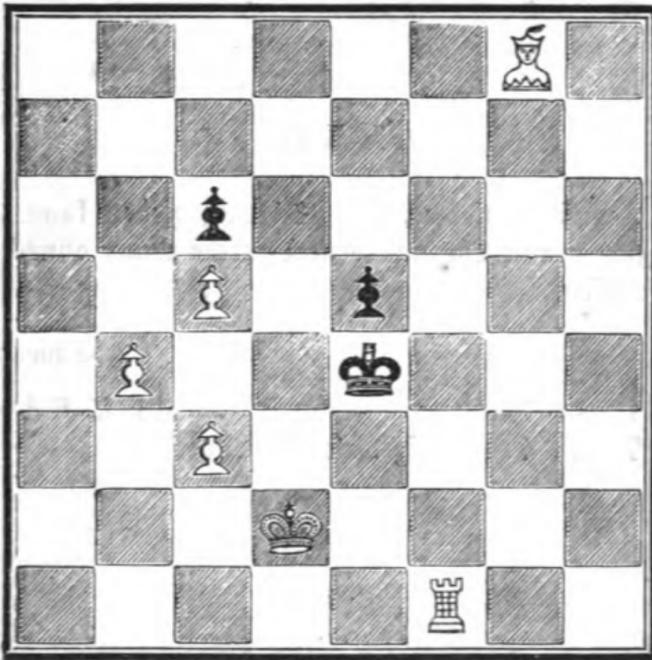
1) E 7 — E 8 wird Springer.

1) beliebig.

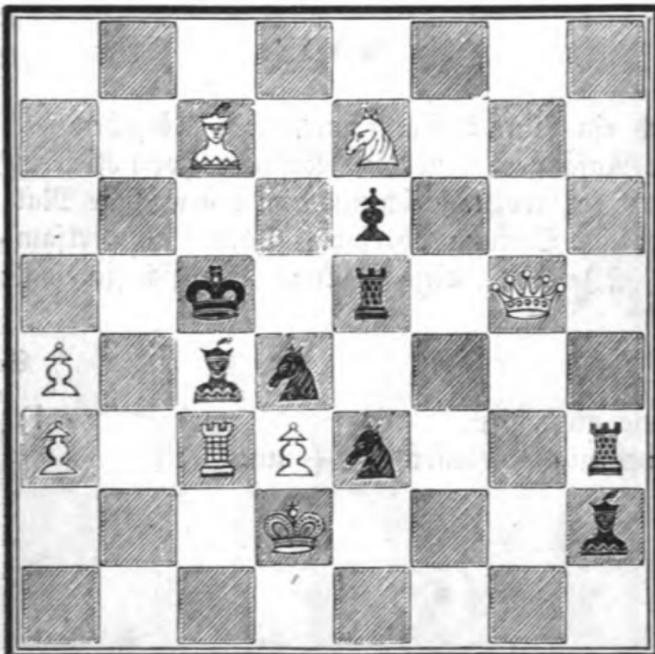
2) R. A 6 — C 8 + und Matt.

Verfasser M. Clare. La Régence.

XXV.



XXVI.



XXV.

Weiß muß so ziehen, daß Schwarz ziehen kann. Einen solchen Zug kannst Du mit dem Thurne thun, ohne die Linie F zu verlassen.

Weiß.

Schwarz.

1) ♔. F 1 — F 7.

1) ♚. E 4 — D 5.

2) ♔. F 7 — F 4 + aufgedeckt und Matt.

XXVI.

Auch ein blindes Huhn findet ein Körnchen.

Ein Anfänger, dem diese Aufgabe (von Kieseritzky) vorgelegt wurde, wollte gleich mit dem ersten Zuge Matt machen, indem er eine Deckung überfab. Darauf aufmerksam gemacht, rief er: „Je nun, diese Deckung läßt sich ja sogleich aufheben.“

Weiß.

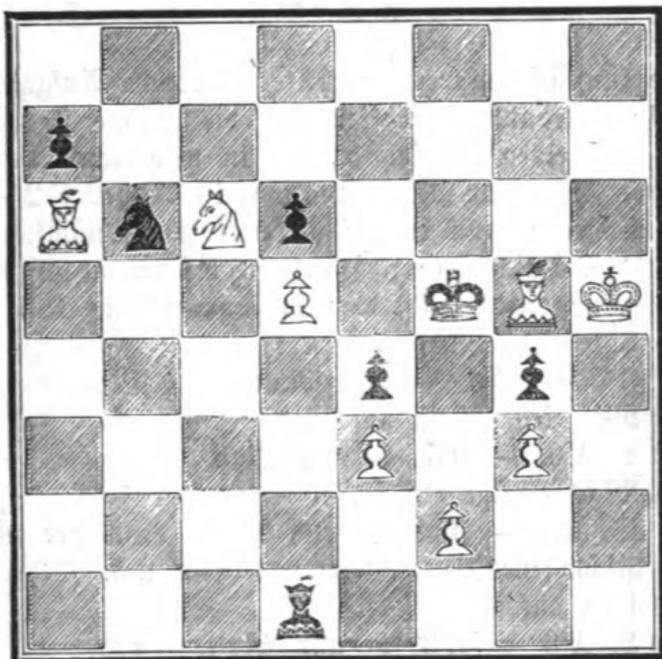
Schwarz.

1) Dame nimmt ♖.

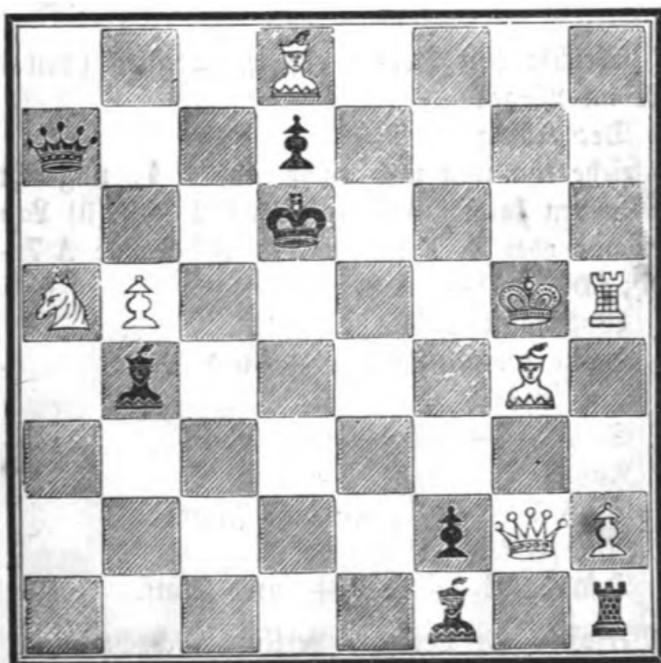
1) beliebig.

2) Thurm nimmt Laufer C 4 + und Matt.

XXVII.



XXVIII.



XXVII.

Eine künstlich zusammengestellte, sinnreiche Aufgabe, dem Palamède entlehnt. Sie zeigt Dir die größte Feinheit im Schach, d. i. einen Zug thun, der in mehrfacher Beziehung vortheilhaft ist. Einen solchen Zug thut Weiß durch F 2 — F 4.

F. Schwarz kann darauf viererlei thun, nämlich?

A. (A) G 4 nimmt en passant; (B) F 4 nimmt en passant; (C) der Laufer zieht; (D) der Springer nimmt D 5.

F. Wie zieht Weiß auf (A)?

A. G 3 — G 4 + und Matt.

F. Wie zieht Weiß auf (B)?

A. ♝. A 6 — D 3 + und Matt.

F. Was erfolgt auf (C)?

A. ♜. C 6 — D 4 + und Matt; denn der nicht en passant geschlagene Bauer deckt das Feld E 5.

F. Und auf (D)?

A. ♝. A 6 — C 8 + und Matt.

XXVIII.

F. Welcher von Deinen eigenen Steinen (den weißen) steht Dir im Wege?

A. Der König.

Gut, so ziehe ihn weg und zwar auf H 4, ungeachtet daß Schwarz ziehen kann: (A) ♜. nimmt H 2 +; (B) Laufer F 1 nimmt Dame oder ♝. F 1 — C 4; (C) Dame A 7 — C 5 oder D 4; (D) A 7 — A 8.

F. Was folgt auf (A)?

A. Dame nimmt Thurm + und Matt.

F. Auf (B)?

A. ♜. A 5 — C 4 + und Matt.

F. Auf (C)?

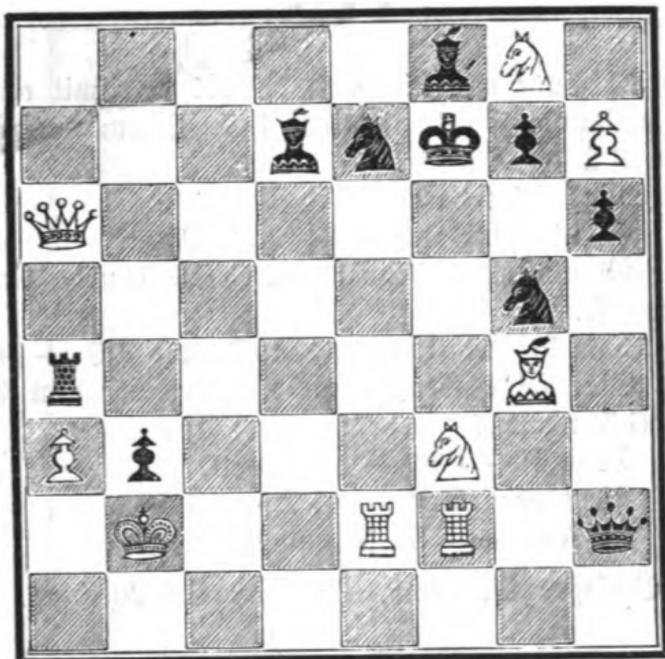
A. ♜. A 5 — B 7, + und Matt.

F. Auf (D)?

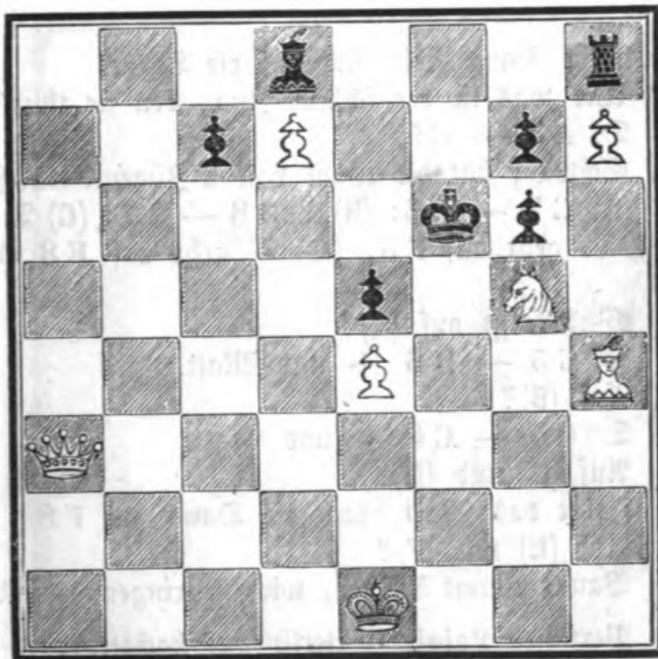
A. Dame G 2 — G 3 + und Matt.

Verfasser S. Leow. Berliner Schachzeitung.

XXIX.



XXX.



XXIX.

Weiß beginnt mit keinem +, wohl aber mit einem bescheidenen Raube: 1) ♔. nimmt ♔. D 7. Wenn nun Schwarz zieht D. H 2 — E 5 +.

♚. Was folgt darauf?

♔. ♖. nimmt Dame ++ und Matt.

♚. Nimmt aber Schwarz mit dem Thurm die Dame A 6, was folgt?

♔. Dasselbe Matt durch den ♖. auf E 5 ++.

♚. Was folgt aber, wenn Schwarz mit dem ♖. G 5 den ♖. G 3 nimmt?

♔. D. A 6 — E 6 + und Matt.

♚. Zieht aber Schwarz G 7 — G 6?

♔. D. A 6 — F 6 + und Matt.

Verfasser ♖. Leow. Berliner Schachzeitung.

XXX.

Die weiße Dame stellt sich auf die Lauer.

♚. Und was ist der schlaue Zug, den sie thut?

♔. D. A 3 — C 5.

♚. Schwarz hat die Wahl von 6 Zügen. Diese sind?

♔. (A) C 7 — C 6; (B) ♔. D 8 — E 7; (C) ♔. nimmt H 7; (D) ♔. geht auf F 8, (E) ♔. geht auf E 8 oder (F) auf G 8.

♚. Was folgt auf (A)?

♔. D. C 5 — D 6 + und Matt.

♚. Auf (B)?

♔. D. C 5 — C 6 + und Matt.

♚. Auf (C) und (D)?

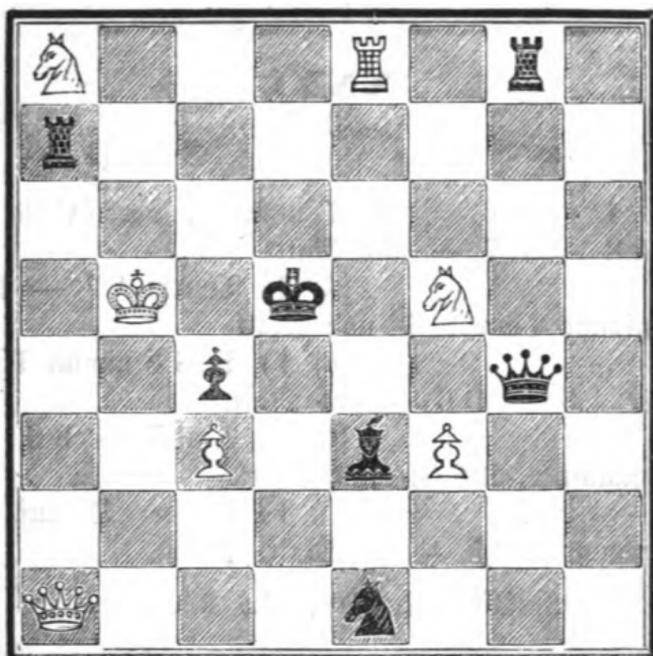
♔. Folgt das Matt durch die Dame auf F 8.

♚. Auf (E) und (F)?

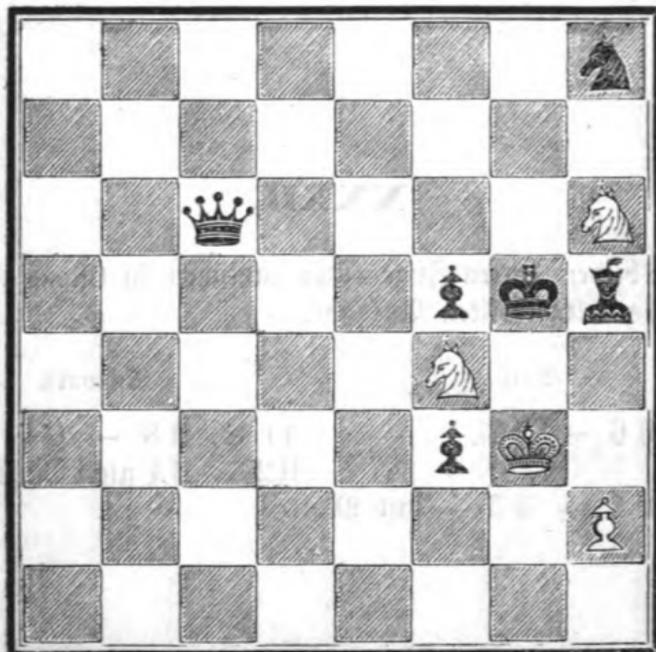
♔. Bauer nimmt Thurm, wird Springer + und Matt.

Verfasser Laigle. Berliner Schachzeitung.

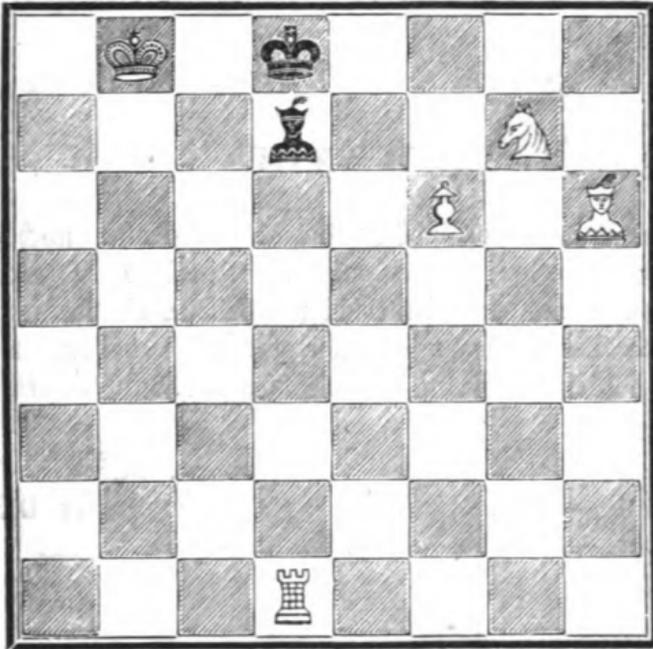
XXXI.



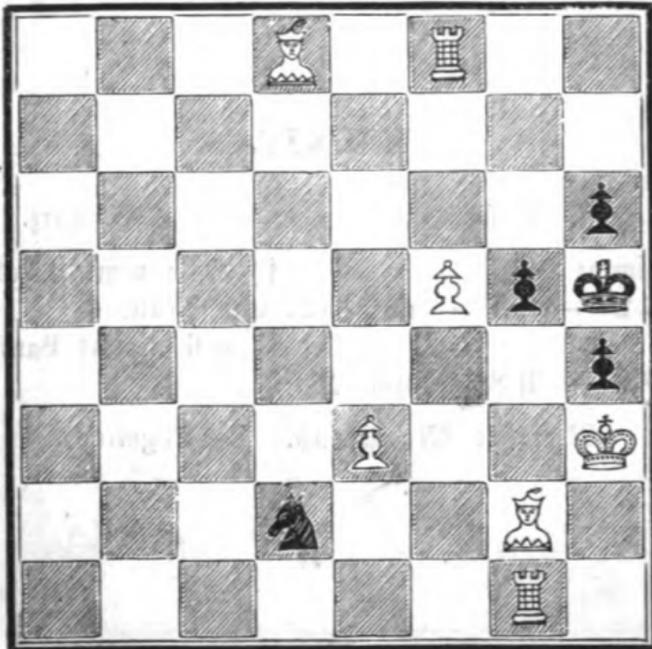
XXXII.



XXXIII.



XXXIV.



XXXIII.

Eine schwere und schöne Aufgabe, die aber noch schwerer und schöner in drei Zügen als eine indische in der vorhin genannten Schachzeitschrift erschien. Siehe die Aufgabe XXV, sie könnte Dir vielleicht auf die Sprünge helfen, wo nicht, so wisse: Weiß muß im ersten Zuge den Laufer ziehen.

Weiß.

Schwarz.

1) ♔. H 6 — D 2.

Der Laufer D 7 zieht.

2) ♔. D 2 — A 5 + + u. Matt.

XXXIV.

Weiß.

Schwarz.

1) ♔. nimmt G 5.

1) ♚. nimmt ♔. oder (A).

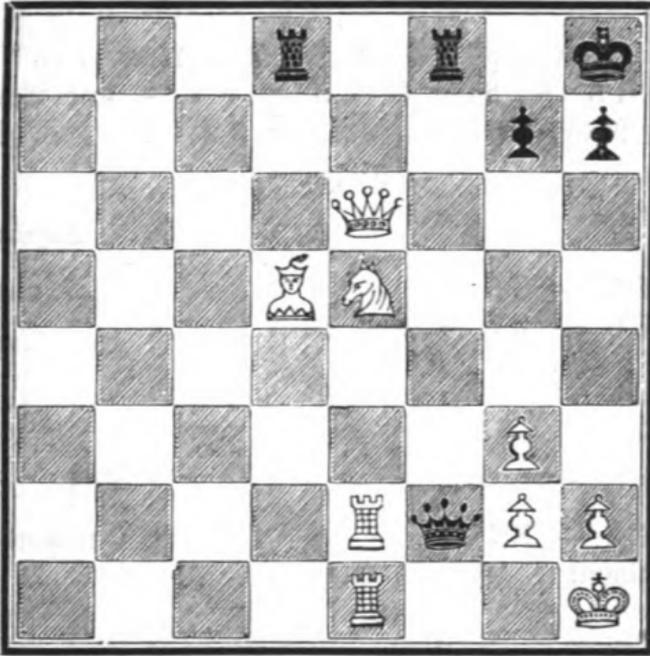
2) ♔. G 2 — H 3 + aufgedeckt und Matt.

(A) 1) H 6 nimmt Laufer.

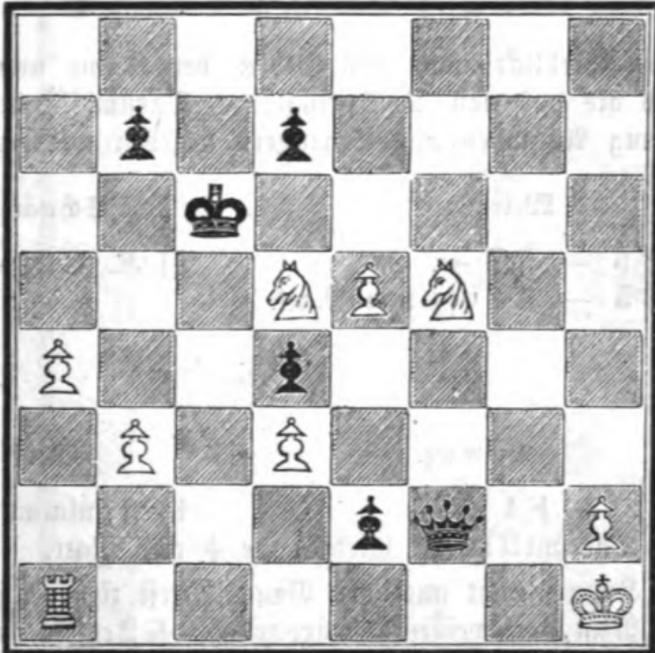
2) ♔. F 8 — H 8 + und Matt.

Verfasser M. Preuß. La Régence.

XXXV.



XXXVI.



XXXV.

F. Kann nicht Weiß ein ersticktes Matt geben? Dame E 6 — G 8 +, dann S. E 5 — F 7 + und Matt?

A. Nein, die schwarze Dame F 2 schlage den S.

Darum:

Weiß.

Schwarz.

- 1) S. E 5 — G 6 +.
2) D. E 6 — H 3 + und Matt.

- 1) H 7 nimmt S.

Schwarz.

Weiß.

- 1) D. F 2 — F 1 +.
2) L. nimmt L. + und Matt.

- 1) L. E 1 nimmt Dame.

XXXVI.

Oben überblickt man das Gebiet der Dame und eines Thurmes als das von 2 Springern. Darum können Dir nicht genug Aufgaben mit Springern gegeben werden.

Weiß.

Schwarz.

- 1) S. F 5 — E 7 +.
2) B 3 — B 4 + und Matt.

- 1) K. C 6 — C 5.

Schwarz.

Weiß.

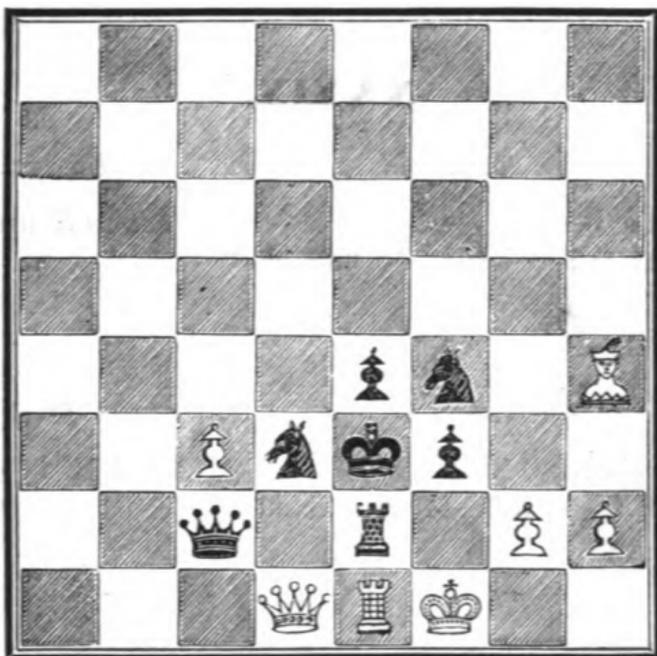
- 1) D. F 2 — F 1 +.
2) E 2 nimmt Thurm, wird Dame + und Matt.

- 1) L. nimmt Dame.

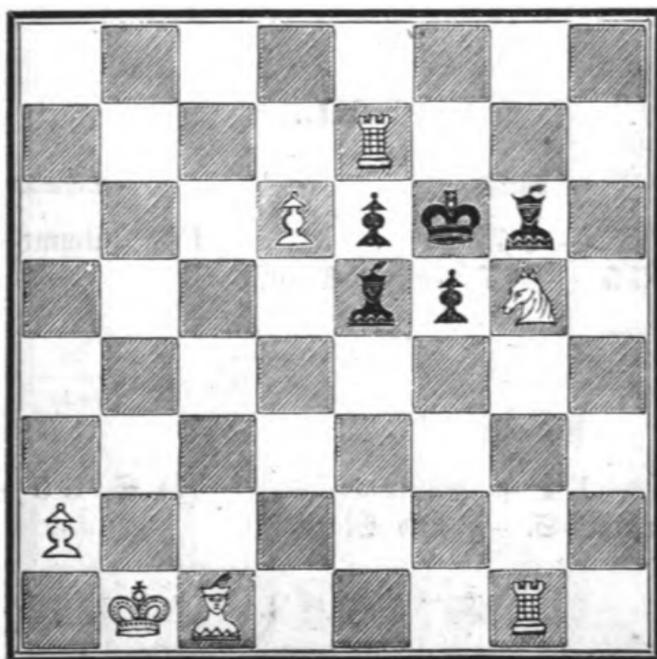
F. Konnte nicht auch der Bauer zuerst ziehen?

A. Nein, dem weißen K. wäre das Feld G 2 eröffnet worden.

XXXIX.



XL.



XLI.

Weiß.

- 1) D. D4 — D1 +.
- 2) C. D5 — E3 + und Matt.

Schwarz.

- 1) K. nimmt Dame.

Schwarz.

- 1) L. F5 — D3 + +.
- 2) I. F6 — F1 + und Matt.

Weiß.

- 1) R. F1 — E1.

XLII.

Weiß.

- 1) D. F1 — F8 +.
- 2) L. C1 nimmt E3 + und Matt.

Schwarz.

- 1) D. nimmt Dame.

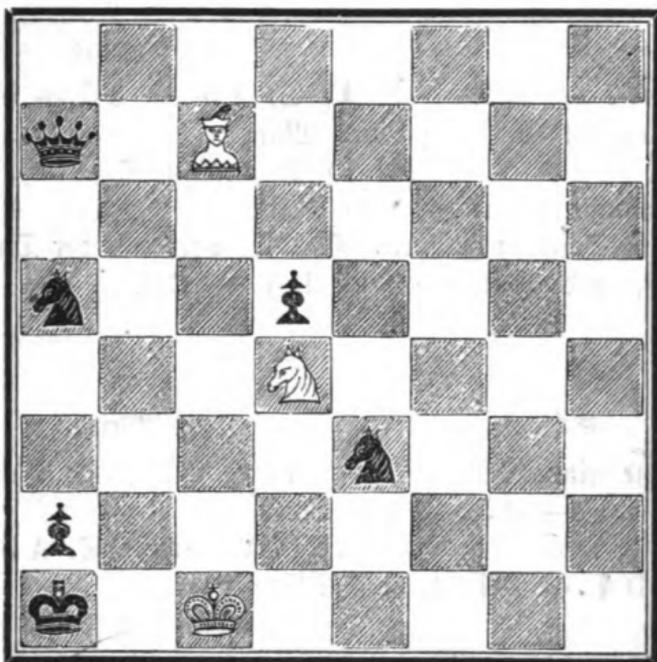
Schwarz.

- 1) D. H6 — H4 +.
- 2) D. nimmt D. F2 + und Matt.

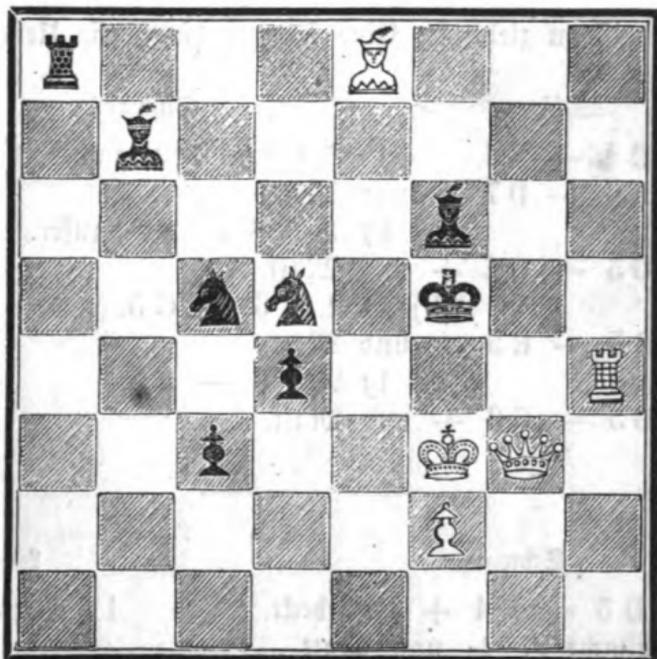
Weiß.

- 1) D. F1 — F2.

XLIII.



XLIV.



XLV.

Weiß.

Schwarz.

- 1) Dame C3 — C5 +. 1) L. C7 nimmt Dame.
 2) L. F7 nimmt B7 + und Matt.
-

Schwarz.

Weiß.

- 1) D. B1 — G6 +. 1) L. H6 nimmt Dame.
 2) C. F4 — H6 + und Matt.

XLVI.

Weiß.

Schwarz.

- 1) L. D2 — F2 +. 1) Dame nimmt Thurm.
 2) G2 — G4 + und Matt.
-

Schwarz.

Weiß.

- 1) K. F5 — F4 + aufgedeckt. 1) K. H5 — H6.
 2) D. G3 — G7 + und Matt.
-

Diese 46 Aufgaben hast Du zu wiederholen und zwar so oft, bis Du sie ohne Hilfe des Schachbretes, beim bloßen Anblick der Diagramme, mit Leichtigkeit zu lösen vermagst. Der Zweck ist nicht, diese, zum Theil sehr schönen, Aufgaben dem Gedächtnisse einzuprägen; sondern der weit größere Zweck ist, daß Du von einem Zuge, den Du im Geiste thust, eine eben so klare Vorstellung bekommst, als hättest Du ihn auf dem Brette gethan.

Dritter Abschnitt.

Spieleröffnungen.

Ob Du aber auch zu diesem Abschnitte übergehen kannst? Nun, Dein Auge soll geübt genug sein, wenn Du bei den vier vorausgeschickten Spielen auf die Fragen, die an Dich gethan werden, sogleich die richtige Antwort giebst.

Setz alle Steine aufgesetzt, wie S. 7 Dir zeigt.

Weiß.

1) F 2 — F 4.

2) G 2 — G 4.

Schwarz.

1) E 7 — E 5.

F. Wie zieht Schwarz?

A. D. D 8 — H 4 + und Matt.

Dieses sogenannte Narrenmatt soll Dir zu einer sehr nützlichen und darum weisen Uebung dienen. Drehe das Bret um, so daß Du die schwarzen Steine vor Dir hast. Schwarz soll anziehen und Weiß das Matt geben. Versuch's. Du verdienst großes Lob, wenn es Dich nicht stört, daß jetzt die Reihen in umgekehrter Ordnung vor Dir liegen, noch der Umstand, daß Du nicht mehr die Linie H, sondern die Linie A zur rechten Hand hast und nicht, wie vorhin, rechts, sondern links das Spiel eröffnen mußt.

F. Wie erscheinen obige Züge aufgezeichnet, wenn Schwarz anzieht?

A. 1) F 7 — F 5.

1) E 2 — E 4.

2) G 7 — G 5.

2) D. D 1 — H 5 + und Matt.

Du mußt frühzeitig eben so gut mit den weißen, als mit den schwarzen Steinen spielen lernen. Gewöhnst Du Dich

nur an eine Farbe, so wirfst Du, wenn Du einmal versuchen mußt, mit einer andern zu spielen, Dich eben so ungeschickt anstellen, als Einer, der zum ersten Male mit der linken Hand schreibt. Es giebt geschickte Schachspieler, die man nur dann mit Leichtigkeit besiegt, wenn man ihnen die Farbe, an die sie sich gewöhnten, und die sie, ohne zu lösen, haben wollen, streitig macht.

Jetzt nimm wieder die Weißen und sieh, wie vorsichtig eine Niederlage macht!

- Weiß.
- 1) G 2 — G 3.
 - 2) E 2 — E 3.
 - 3) C. G 1 — E 2.
 - 4) D 2 — D 4.

Schwarz.

- 1) D 7 — D 5.
- 2) C. B 6 — C 6.
- 3) C. C 6 — E 5.

F. Wie zieht Schwarz?

A. C. E 5 — F 3 + und Matt.

Dies Spiel wiederholt! Du bist Schwarz und ziehst an. Du richtest Dich nach Obigem. Die Buchstaben zeigen Dir, wie Du schon bemerkt, richtig die Linien an.

F. Aber anstatt 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. ist zu lesen?

A. 8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Das Schäfermatt.

Weiß.

- 1) E 2 — E 4.
- 2) L. F 1 — C 4.
- 3) D. D 1 — F 3.

Schwarz.

- 1) E 7 — E 5.
- 2) C. B 8 — C 6.
- 3) C. C 6 — D 4.

F. Wie zieht Weiß auf diesen Zug, der zugleich die Dame und den Bauer C 2 angreift — ?

A. 4) Dame F 3 nimmt F 7 + und Matt.

Wiederholt! Schwarz zieht an.

Man fängt an, sich zu decken.

Weiß.

- 1) E 2 — E 4.
- 2) L. F 1 — C 4.

Schwarz.

- 1) E 7 — E 5.
- 2) L. F 8 — C 5.

Bis jetzt haben beide ganz gut gezogen.

- 3) D. D 1 — F 3. 5) E. G 8 — H 6. Sehr
 flug und doch verkehrt! Kann nicht Weiß, wenn
 auch nicht im nächsten Zuge, diese Deckung zerstören?
 4) D 2 — D 4. 4) E 5 nimmt D 4.

F. Wie zieht nun Weiß, um einen Offizier zu gewinnen, oder im nächsten Zuge Matt zu machen?

A. 5) E. C 1 nimmt E. H 6.

F. Wohl sollte Schwarz im dritten Zuge den Springer ziehn, aber nur nicht auf H 6, sondern auf welches Feld?

A. Auf F 6.

Zu wiederholen. Schwarz zieht an.

Bei den nun folgenden Spieleröffnungen benutzen wir The Chess-Player's Handbook by H. Staunton Esq., London 1847; aber warum nicht lieber das weit vortrefflichere Handbuch des Schachspiels von B. v. Bilguer und v. d. Lasa, Berlin bei Veit und Comp., von dem bereits die 2. Auflage erschienen? Darum, daß Du nicht etwa auf den Gedanken kommest, Du seist bereits mit diesem Werke, dem Stolz deutscher Schachspieler, bekannt und bedürftest keiner nicht.

Das Königsspringerspiel.

Weiß.

Schwarz.

1) E 2 — E 4.

1) E 7 — E 5.

Dieser Zug ist von beiden Seiten der vortrefflichste, indem durch denselben zwei Offiziere, Dame und Laufer, frei werden. Es giebt aber Leute, die Dir einen noch bessern zeigen, indem sie (regelwidrig) als ersten Zug zwei Bauern, den des Königs und der Dame, zwei Felder weit ziehen. Diese Geister aber sollen nicht Dich, sondern Du sollst sie belehren. Nur in dem guten Dorfe Ströbeck läßt Du dergleichen Züge und andre Abweichungen von den Regeln des Schachs Dir gefallen.

2) E. G 1 — F 3. Auf diesen Zug, von dem das Spiel seinen Namen hat, kann Schwarz vielerlei thun;

kann ebenfalls, wie Weiß, einen Bauer angreifen (z. B. durch S. G 8 — F 6) oder den angegriffenen Bauer E 5 decken.

8. Auf wie vielerlei Weise kann das geschehen?

9. Auf sechserlei Weise: S. B 8 — C 6; D 7 — D 6; D. D 8 — E 7; D. D 8 — F 6; L. F 8 — D 6 und F 7 — F 6. Gg. — F 6.

Ware II.
— F 6

Der letzte Zug ist der schlechteste, wie Du sehen sollst.

- | | |
|---------------------------|--|
| 3) S. nimmt E 5. | 2) F 7 — F 6. Was folgt? |
| 4) D. D 1 — H 5 +. | 3) F 6 nimmt S. (viel besser, nicht nehmen). |
| 5) Dame nimmt E 5 +. | 4) S H 7 — G 6. |
| 6) Dame nimmt Thurm. | 5) D. D 8 — E 7. |
| 7) D 2 — D 4 (am besten). | 6) S. G 8 — F 6. |
| 8) L. C 1 — E 3. | 7) D. nimmt E 4 +. Was folgt? |
| 9) D. nimmt S. F 6. | 8) D. nimmt C 2. |
| 10) L. F 1 — C 4. | 9) Dame nimmt B 2. Was folgt? |
| 11) S. B 1 — D 1. | 10) L. F 8 — B 4 +. |
| 12) K. E 1 — E 2. | 11) D. nimmt L. +. |
| | 12) D. nimmt L. H 1. |

Wie macht Weiß in 2 Zügen Matt?

- | | |
|------------------------------|-------------------|
| 13) L. C 4 — F 7 +. | 13) K. E 8 — F 8. |
| 14) L. E 4 — H 6 + und Matt. | |

Variante. Schwarz zieht im 4. Zuge den König.

Du wirst nicht mehr gefragt: „Was folgt?“ sondern nur ein Gedankenstrich oder ein Fragezeichen macht Dich auf den folgenden Zug aufmerksam. Letzteres fordert aber auch von Dir, daß Du den Zug findest. Bei — — hast Du viel zu denken und bei ?? zwei Züge zu suchen.

Weiß.

- 1) E 2 — E 4.
- 2) S. G 1 — F 3.
- 3) S. nimmt E 5.
- 4) D. D 1 — H 5 +.
- 5) D. H 5 nimmt E 5.
- 6) L. F 1 — C 4 +. ?
- 7) L. nimmt D 5 +.

Schwarz.

- 1) E 7 — E 5.
- 2) F 7 — F 6.
- 3) F 6 nimmt E 5.
- 4) K. E 8 — E 7.
- 5) K. E 7 — F 7. ?
- 6) D 7 — D 5 (am besten.)
- 7) K. F 7 — G 6. — — ? S

- 8) H 2 — H 4. 8) ♚. F 8 — D 6. ?
 9) H 4 — H 5 +. 9) ♛. G 6 — H 6. ?
 10) D 2 — D 4 + aufgeb. 10) G 7 — G 5. ?
 11) H 5 nimmt G 6 en
 passant + + aufgeb. 10) ♛. nimmt G 6. ??
 11) ♛. E 5 — H 5 +. 11) ♛. G 6 — G 7.
 12) ♛. H 5 — F 7 + und Matt.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|------------------------------|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) ♖. D 1 — F 3. | 2) F 7 — F 6. |
| 3) ♖. nimmt E 5. | 3) F 6 nimmt ♖. |
| 4) ♛. D 1 — H 5 +. | 4) G 7 — G 6. |
| 5) Dame nimmt E 5 +. | 5) ♛. D 8 — E 7. |
| 6) ♛. nimmt ♜urm. | 6) ♛. F 7 — E 4 +. — — ? |
| 7) ♛. E 1 — D 1 (am besten). | 7) D 7 — D 5. — |
| 8) ♚. F 1 — B 5 +. ? | 8) ♛. E 8 — D 8 am besten;
zieht Schwarz vor, so verliert er die Dame. |
| 9) ♚. H 1 — E 1. ? | 9) ♚. C 8 — G 4 +. |
| 10) F 2 — F 3. | 10) ♚. nimmt F 3 +. |
| 11) G 2 nimmt F 3. | 11) ♛. nimmt F 3 +. |
| 12) ♚. B 5 — E 2. ? | 12) ♛. F 3 — F 7. |
| 13) ♚. E 1 — F 1. ? | 13) ♛. F 7 — G 7. |
| 14) Dame nimmt ♛. | 14) ♚. nimmt Dame. ? |
| 15) ♚. F 1 — F 7. ? | 15) ♚. G 7 — H 6. |

Staunton schweigt schon seit dem 10. Zuge, wo er nur die Bemerkung macht, Weiß gewinne nun mit Leichtigkeit. Da hat er ganz recht. Dich aber geht dieses Wort ganz und gar nichts an. Gegen den geübten Spieler mußt Du alle Deine Kräfte aufbieten; und mußt bei jedem Zuge, den Du thun willst, reiflich überlegen, was Dein Gegner darauf thun kann, wenn Du nicht zu bald verloren sein willst.

16) ♚. nimmt H 7 (gut). ? 16) ♖. B 8 — D 7.

17) ♚. H 7 — H 8. ? 17) ♖. D 7 — F 6.

Sehr richtig denkt Weiß: ich muß meine Offiziere frei machen, angreifen und den Gegner schwächen. Darum

18) D 2 — D 3 (besser D 4). ? 18) ♚. H 6 — G 7.

„Nun, das hat auch nichts zu bedeuten.“

19) ♚. H 8 — H 4.

19) ♜. D 8 — E 7.

20) ♚. C 1 — G 5 (gut).

20) ♜. E 7 — E 6.

„Nun, ein + kann auch nichts schaden.“

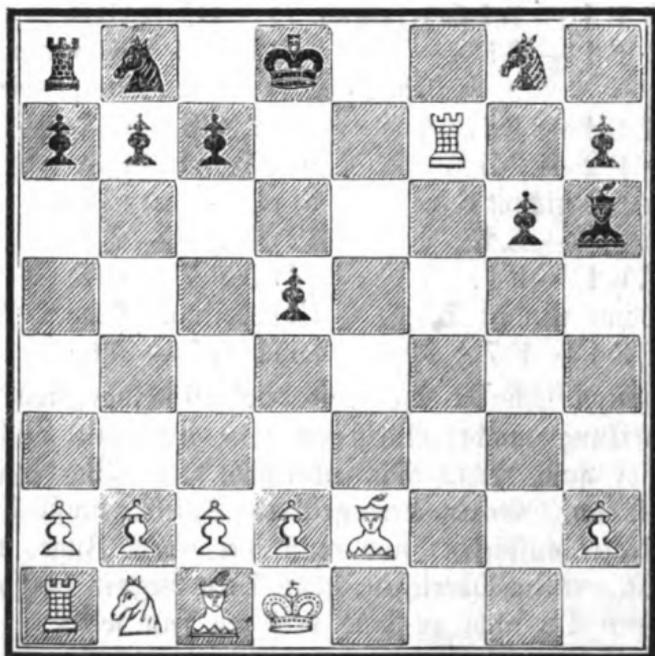
21) ♚. E 2 — G 4 +. — ??

21) ♞. nimmt ♚. G 4.

22) ♚. nimmt ♞.

22) ♞. nimmt ♜ B 2 und

im nächsten Zuge den Thurm, womit die Herrlichkeit des weißen Spieles ein Ende hat. Weiß hätte, obgleich sein 17. Zug ein verlorener war, dennoch seine Ueberlegenheit behauptet, wenn er nur im 21. Zuge, anstatt + zu geben; den ♞. genommen und auf den Gegenzug: ♚. nimmt ♞., auf G 7 + geboten hätte. Setze die Steine auf, wie sie nach dem 15. Zuge standen, oder wie sie das Diagramm Dir zeigt, und siehe, ob Weiß nun besser zieht.



Weiß hat zu ziehen.

Weiß.

Schwarz.

16) ♞. B 1 — C 3.

16) ♞. G 8 — E 7, denn

C 7 — C 6 deckt zwar auch D 5, setzt aber B 7 en prise.

17) D 2 — D 4. Griffe jetzt Schwarz mit dem K. den Thurm an, um den L. auf F 8 zu ziehen und denselben durch S. B 8 — D 7 zu decken, so könnte Weiß einen vortheilhaften Tausch machen, indem er mit dem L. den S. und dann den Laufer nähme.

Darum 17) L. nimmt L. C 1. — ?

Bei einem Steine, den Du zu nehmen hast, überlege, ob Du nicht erst einen andern guten Zug thun kannst. Nimmt Weiß den Laufer sogleich, so folgt S. B 8 — D 7. Darum, um diesen S. sammt seinem Thurme in Gefangenschaft zu halten:

18) L. F 7 — F 8 +. 18) K. D 8 — D 7. — ?

19) L. E 2 — G 4 +. ? 19) S. E 7 — F 5.

F. Warum zog Schwarz nicht lieber den König auf D 6 oder C 6 ?

K. Um nicht durch Thurm F 8 — F 6 Matt zu sein.

20) L. nimmt S. +. 20) G 6 nimmt L.

21) L. nimmt L. C 1. 21) C 7 — C 6.

22) K. D 1 — D 2. 22) K. D 7 — C 7.

23) L. C 1 — G 1. 23) B 7 — B 5.

24) L. G 1 — G 7 +. 24) K. C 7 — B 6.

25) B 2 — B 4. F. Zöge nun Schwarz den K. auf A 6, so folgte S. C 3 nimmt D 5, und, wenn der Springer genommen wird, in wie viel Zügen Matt ?

K. In zwei Zügen durch L. F 8 — F 6 + zc.

Darum 25) A 7 — A 5. ?

26) A 2 — A 3. 26) A 5 nimmt B 4.

27) A 3 nimmt B 4. 27) F 5 — F 4.

28) L. F 8 — F 6. 28) L. A 8 — A 7.

29) S. nimmt D 5 +. 29) K. B 6 — A 6. ?

30) S. D 5 — C 7 +. 30) K. A 6 — B 6. ?

31) L. F 6 — F 7. 31) L. nimmt S.

32) L. nimmt L. u. f. w.

Setze noch einmal das Diagramm auf, um zu sehen, ob nicht Schwarz besser ziehen konnte.

Weiß.

Schwarz.

16) S. B 1 — C 3.

16) S. B 8 — D 7 anstatt

den Bauer zu decken und sich einsperren zu lassen.

17) S. nimmt D 5. ?

17) C 7 — C 6.

Schon will Weiß mit dem angegriffenen Springer den Rückzug antreten, da fällt ihm ein herrlicher Zug ein:

18) L. E 2 — G 4.

F. Nimmt aber Schwarz den Springer D 5 ?

A. Nein, sondern zieht: 18) S. D 7 — E 5.

Du siehst, welche empfindliche Schlappe dieser Springerzug dem Weißen beibringt, darum stelle die Steine zurück (den weißen Laufer von G 4 auf E 2 und den schwarzen Springer von E 5 auf D 7) und laß Weiß im 18. Zuge besser ziehen.

18) S. D 5 — C 3.

18) S. G 8 — F 6.

F. Steht nicht Weiß in einer neuen Gefahr? Ist nicht sein Thurm abgesperrt? Was thun, wenn der schwarze König auf E 8 ihn angreift?

A. Noch ist Rettung:

19) L. E 2 — C 4.

19) B 7 — B 5.

20) L. C 4 — E 6. ?

20) K. D 8 — E 8 damit

Weiß nicht den Laufer gegen den S. tausche.

21) D 2 — D 4.

21) L. nimmt L. (am besten).

22) L. nimmt L.

22) L. A 8 — D 8.

23) K. D 1 — E 2 (nicht D 2).

23) B 5 — B 4.

24) S. C 3 — A 4.

24) H 7 — H 5.

25) K. E 2 — F 1.

Schwarz sieht wohl, daß Weiß

im nächsten Zuge ein aufgedecktes Schwach vorbereiten will und zieht daher: 25) S. D 7 — F 8.

F. Weiß kann mit dem L. den S. F 6 nehmen, was folgt aber darauf?

A. Der schwarze K. geht auf E 7 und bekommt einen Offizier wieder. Darum

26) L. C 1 — E 1.

27) S. nimmt L. E 6. ?

27) L. F 7 — F 6.

28) L. D 8 — D 6.

28) L. E 6 nimmt S. + u. j. w.

Jetzt laß uns zu Staunton zurückkehren. Schwarz nimmt im 3. Zuge den B. nicht.

Weiß.

1) E 2 — E 4.

2) S. G 1 — F 3.

3) S. nimmt E 5. ?

4) S. E 5 — F 3 (am besten).

F. Denn was würde auf D. D 1 — H 5 + erfolgt sein?

A. G 7 — G 6 und, wenn Weiß mit dem Springer den Bauer G 7 nimmt, Dame nimmt E 4 + und dann den Springer.

5) D 2 — D 3.

6) D 3 nimmt E 4.

7) L. F 1 — E 2.

8) S. F 3 — D 4. ?

9) S. nimmt L. F 5.

10) Rochirt.

11) L. E 2 — D 3.

Schwarz.

1) E 7 — E 5.

2) F 7 — F 6.

3) Dame D 8 — E 7. ?

4) D 7 — D 5 +. ?

5) D 5 nimmt E 4.

6) D. nimmt E 4. ?

7) L. C 8 — F 5. — — ?

8) S. B 8 — C 6. ?

9) D. nimmt S.

10) L. F 8 — D 6. ?

Weiß hat eine vortreffliche Stellung.

Vertheidigung durch den L. im 2. Zuge.

Weiß.

1) E 2 — E 4.

2) S. G 1 — F 3.

3) L. F 1 — C 4.

4) D 2 — D 4.

nimmt E 4. Dieser Zug im folgenden Spiele).

5) D 4 nimmt E 5.

6) S. F 3 — G 5.

7) F 2 — F 4.

8) E 4 — E 5.

9) D. D 1 — E 2. ?

10) L. C 4 — D 5. Weiß beabsichtigt durch diesen Zug, den S. zu nehmen.

F. Und was will er dann — — ?

A. Mit der Dame auf E 4 gehen, um entweder auf H 7 Matt zu geben, oder den L. D 4 zu nehmen.

Darum 10) L. D 4 — B 6.

11) S. B 1 — C 3.

11) H 7 — H 6. — ?

Siehst Du die Ausnahme? Greift nicht die Dame zwei kostbare Bauern, E 4 und G 2 zugleich an? Was thun?

3) Rochirt.

3) Dame nimmt E 4 und greift den Laufer an. — ??

4) ♞. nimmt F 7 +.

4) ♞. nimmt Laufer. ?

5) ♞. F 3 — G 5 + und gewinnt die Dame und das Spiel.

IV

Die Dame thut das nicht wieder, sondern überläßt ihrem Bauer die Vertheidigung.

Weiß.

Schwarz.

1) E 2 — E 4.

1) E 7 — E 5.

2) ♞. G 1 — F 3.

2) D 7 — D 6. Diese

Vertheidigung gehört zu den besseren.

3) ♞. F 1 — C 4.

3) C 7 — C 6.

4) D 2 — D 4 (am besten).

4) D 6 — D 5.

5) E 4 nimmt D 5.

5) E 5 — E 4.

6) ♞. F 3 — E 5.

6) C 6 nimmt D 5.

7) ♞. C 4 — B 5 +.

7) ♞. C 8 — D 7.

8) ♞. nimmt Laufer.

8) ♞. nimmt ♞.

Dieses Spiel steht gleich.

Weiß.

Schwarz.

1) E 2 — E 4.

1) E 7 — E 5.

2) ♞. G 1 — F 3.

2) D 7 — D 6.

3) D 2 — D 4 (anst. ♞. auf C 4). 3) ♞. G 8 — F 6.

4) ♞. C 1 — G 5 bringt eine Figur in's Spiel, die zugleich Schwarz verhindert, den Bauer E 4 zu nehmen.

4) ♞. C 8 — G 4.

5) D 4 nimmt E 5.

♞. Wird Schwarz E 5 wieder nehmen?

♞. Nein; Weiß tauschte sogleich die Dame und gewönne wenigstens einen Bauer.

5) ♞. nimmt ♞. F 3.

6) Dame nimmt ♞.

6) D 6 nimmt E 5.

Weiß greift nun mit der Dame einen Stein des Gegners an, etwa den Bauer E 5? Das wäre sehr schlecht, weil Schwarz mit dem ♞. deckte und nun rochiren könnte, nein, Weiß greift einen Stein an, bei dessen Deckung Schwarz sich nicht entwickeln kann.

- | | |
|---------------------|---|
| 7) D. F 3 — B 3. | 7) B 7 — B 6. ? |
| 8) L. F 1 — C 4. | 8) D. D 8 — D 7 (nicht auf E 7, damit der S. F 6 und auch der L. gezogen werden könne). |
| 9) L. nimmt S. F 6. | 9) G 7 nimmt L. — ? |
| 10) S. B 1 — C 3. | 10) L. F 7 — G 7. ? |
| 11) L. A 1 — D 1. | 11) D. D 7 — E 7. |
| 12) L. C 4 — B 5 +. | 12) C 7 — C 6. |
| 13) S. C 3 — D 5 | |

Hier schließt Staunton mit der sehr richtigen Bemerkung: Weiß hat ein vortreffliches Spiel. Wir aber thun noch einige Züge:

13) D. E 7 — B 7.

F. Wie aber zieht nun Weiß? Eine zu schwere Frage für Dich; sie sei Dir leicht gemacht: durch welchen Zug wird Schwarz gehindert, zu rochiren?

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| 14) D. B 3 — A 3 (oder B 4). | 14) C 6 nimmt L. — ? |
| 15) D. A 3 — D 6. ? | 15) D. B 7 — D 7 (am besten). |
| 16) S. D 5 n. F 6 + (am besten). | 16) L. nimmt S. |
| 17) D. nimmt L. und gewinnt. | |

V.

Vertheidigung durch S. G 8 — F 6 im 2. Zuge.

- | | |
|------------------------------|----------------------|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. G 7 — F 6. |
| 3) D 2 — D 4. | 3) E 5 nimmt D 4. |
| 4) E 4 — E 5. | 4) S. F 6 — E 4. |
| 5) S. F 3 nimmt D 4. | 5) D 7 — D 6. |
| 6) E 5 nimmt D 6 en passant. | 6) L. F 8 nimmt D 6. |
| 7) L. F 1 — C 4. | 7) L. D 6 — C 5. |
| 8) L. C 1 — E 3. | 8) Rochirt. |
| 9) Rochirt. | 9) S. B 8 — D 7. |

Dies Spiel steht gleich.

Weiß schlägt im 3. Zuge.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|------------------|------------------|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. G 8 — F 6. |

3) S. nimmt E 5.

3) S. nimmt E 4.

4) D. D 1 — E 2. F. Was erfolgt, wenn Schwarz den Springer zurückzieht?

A. S. E 5 — C 6 + aufgedeckt gewinnt die Dame. Darum

4) D. D 8 — E 7.

5) D. nimmt Springer. — ?

5) D 7 — D 6.

Weiß verliert ebenfalls die Dame, wenn er den S. zurückzieht.

6) D 2 — D 4.

6) F 7 — F 6.

7) F 2 — F 4.

7) S. B 8 — D 7.

F. Warum säumte Schwarz, den Springer zu nehmen?

A. Weil er einen Bauer dabei verloren hätte.

8) S. B 1 — C 3.

8) D 7 nimmt S. — ?

9) S. C 3 — D 5.

9) D. E 7 — D 6. ?

10) D 4 nimmt E 5.

10) F 6 nimmt E 5.

11) F 4 nimmt E 5.

F. Wenn jetzt Schwarz mit dem Springer oder der Dame den Bauer nimmt, was folgt?

A. Nimmt der Springer, so ist derselbe verloren durch Laufer C 1 — F 4; nimmt aber die Dame, so tauscht die weiße Dame ab, um dann mit dem Springer C 7 zu nehmen und den Thurm zu gewinnen.

Darum 11) D. D 6 — C 6. — ??

12) L. F 1 — B 5.

12) Dame C 6 — C 5. ?

13) B 2 — B 4. Die schwarze Dame verloren.

F. Wie konnte Schwarz im 12. Zuge das Spiel verlängern?

A. Wenn er die Dame auf G 6 gezogen hätte; aber Weiß nimmt mit dem Springer C 7 +, tauscht dann die Dame, worauf er den Thurm A 8 gewinnt.

Der schwarze Springer nimmt nicht wieder im 3. Zuge.

Weiß.

1) E 2 — E 4.

2) S. G 1 — F 3.

3) S. nimmt E 5.

4) S. E 5 — F 3.

Schwarz.

1) E 7 — E 5.

2) S. G 8 — F 6.

3) D 7 — D 6.

4) S. nimmt E 4.

Die folgenden Züge zeigen Dir ein von beiden Seiten meisterhaft sich entwickelndes Spiel.

- | | |
|-----------------------------|------------------|
| 5) D 2 — D 4. | 5) D 6 — D 5. |
| 6) ♞. F 1 — D 3. | 6) ♞. F 8 — E 7. |
| 7) Rochirt. | 7) ♞. B 8 — C 6. |
| 8) C 2 — C 4. | 8) ♞. C 8 — E 6. |
| 9) A 2 — A 3, um den ♞. C 6 | |

zu hindern, auf B 4 zu gehen. 9) Rochirt.

So halten zwei Meister sich die Waage. Und wenn auch das Dich interessirt, so bist Du auf dem rechten Wege.

VI.

Vertheidigung durch D 7 — D 5 im 2. Zuge.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|--|----------------------|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) ♞. G 1 — F 3. | 2) D 7 — D 5. |
| 3) E 4 nimmt D 5 (am besten). | 3) Dame nimmt D 5. |
| 4) ♞. B 1 — C 3. | 4) ♞. D 5 — E 6. |
| 5) ♞. F 1 — B 5 +, ein sehr guter Zug, denn Weiß will rochiren. Aber wenn Schwarz den Bauer C 7 vorzieht? Desto besser; denn dann geht der ♞. auf A 4, um im nächsten Zuge auf B 4 die Dame anzugreifen. Darum | 5) C 8 — D 7. |
| 6) Rochirt. | 6) ♞. nimmt ♞. |
| 7) ♞. nimmt ♞. | 7) ♞. F 8 — D 6. ? |
| 8) ♞. F 1 — E 1. | 8) F 7 — F 6. ? |
| 9) D 2 — D 4. | 9) C 7 — C 6. ? |
| 10) D 4 nimmt E 5. | 10) F 6 nimmt E 5. ? |
| 11) ♞. F 3 nimmt E 5. | |

♞. Was folgt, wenn Schwarz mit dem Laufer oder dem Bauer einen Springer nimmt?

A. Im ersten Falle folgt: ♞. B 5 — C 7 +, worauf die Dame verloren geht, wenn nicht durch den ♞., doch durch den ♞. E 1; im zweiten Falle: ♞. E 5 — G 6.

Weiß muß einen Offizier und das Spiel gewinnen.

VII.

Vertheidigung durch ♞. B 8 — C 6 im 2. Zuge.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|------------------|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) ♞. G 1 — F 3. | 2) ♞. B 8 — C 6. Dies und ♞. G 8 — F 6 gelten für die besten Gegenzüge. |

3) ♚. F 1 — C 4. 3) ♚. F 8 — C 5.

4) C 2 — C 3, um dann D 2 — D 4 zu ziehen, den schwarzen Bauer, der den weißen schlägt, mit C 3 wieder zu nehmen und die beiden Mittelbauern zu verbinden. Diese Verbindung, in der Regel sehr vortheilhaft, sucht Schwarz zu verhindern. 4) ♚. G 8 — F 6 (am besten).

5) D 2 — D 4. 5) ♚. E 5 nimmt D 4.

Schlägt nun jetzt C 3 den Bauer, so folgte ♚. C 5 — B 4 + und darauf ♚. F 6 nimmt E 4. Darum:

6) ♚. E 4 — E 5. Zieht nun Schwarz die Dame auf E 7, so rochirt Weiß; zieht aber Schwarz den ♚. auf G 4, so folgt C 3 nimmt D 4 oder ♚. nimmt F 7 +, um dann durch ♚. F 3 — G 5 + zu geben und mit der Dame den Springer G 4 zu nehmen. Dennoch hat Schwarz einen guten Zug. — ?

6) ♚. D 7 — D 5.

Schlägt nun Weiß en passant, so nimmt die Dame wieder; schlägt aber E 5 den ♚., um dann auch G 7 zu nehmen, so nimmt D 5 den Laufer und zieht dann den ♚. auf G 8. Mag Weiß diesen Bauer durch ♚. C 1 — H 6 decken, Schwarz kann sein Spiel trefflich entwickeln. Darum:

7) ♚. C 4 — B 5. 7) ♚. F 6 — E 4.

8) ♚. nimmt ♚. C 6 +. 8) ♚. B 7 nimmt ♚.

9) C 3 nimmt D 4. 9) ♚. C 5 — B 6.

10) Rochirt. 10) ♚. C 8 — G 8.

11) ♚. C 1 — E 3. 11) Rochirt.

Das Spiel steht gleich.

Variante.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) ♚. E 7 — E 5.
2) ♚. G 1 — F 3.	2) ♚. B 8 — C 6.
3) ♚. F 1 — C 4.	3) ♚. F 8 — C 5.
4) C 2 — C 3.	4) ♚. G 8 — F 6.
5) D 2 — D 4.	5) ♚. E 5 nimmt D 4.
6) ♚. E 4 — E 5.	6) ♚. F 6 — E 4 (anstatt D 7 — D 5). ?
7) ♚. C 4 — D 5. — ?	7) ♚. E 4 nimmt F 2.
8) ♚. nimmt ♚. ?	8) ♚. D 4 nimmt C 3 + aufged.

9) K. F 2 — G 3. Für den König ein fecker Schritt; er thut ihn, um nicht den Thurm zu versperren.

9) C 3 nimmt B 2.

10) L. nimmt B 2.

10) S. C 6 — E 7. — ?

11) D. D 1 — C 2. ?

11) D 7 — D 6.

12) L. D 5 — E 4.

12) S. E 7 — G 6.

13) S. B 1 — D 2.

13) C 7 — C 6.

14) L. A 1 — D 1.

Obgleich Weiß eine Figur mehr hat, so fragt sich's doch sehr, ob er, bei der übeln Stellung seines Königs, gewinnen müsse.

Weiß rochirt im vierten Zuge.

Weiß.

Schwarz.

1) E 2 — E 4.

1) E 7 — E 5.

2) S. G 1 — F 3.

2) S. B 8 — C 6.

3) L. F 1 — C 4.

3) L. F 8 — C 5.

4) Rochirt.

4) D 7 — D 6. Dieß ist der beste Zug, den Schwarz thun kann.

5) C 2 — C 3.

5) L. C 8 — G 4, um den Zug

D 2 — D 4 zu verhindern, denn Weiß könnte nur mit dem Bauer, nicht auch mit dem S. F 3 wieder schlagen. Allein Schwarz ist in eine Falle gegangen; denn der Zug C 2 — C 3 ist noch in anderer Hinsicht ein vortrefflicher. — ??

6) Dame D 1 — B 3.

6) L. nimmt S. (ober A).

7) L. nimmt F 7 +.

7) K. E 8 — F 8.

8) G 2 nimmt F 3.

8) D. D 8 — F 6.

9) L. F 7 — H 5.

9) G 7 — G 6.

10) L. H 5 — G 4.

10) B 7 — B 6.

11) D. B 3 — D 1.

Weiß steht besser.

Variante.

Die obigen 6 Züge.

(A) 6) D. C 8 — D 7 (anst. L. nimmt S.).

7) D. B 3 nimmt B 8. 7) L. A 8 — B 8.

8) D. B 7 — A 6. 8) L. nimmt S.

- 9) G 2 nimmt F 3. 9) ♔. B 8 — B 6.
 10) ♔. A 6 — A 4. 10) ♔. D 7 — H 3.
 11) ♔. C 4 — E 2 (am besten).

Weiß hat bei einer bessern Stellung einen Bauer mehr.

Vertheidigung durch ♔. B 8 im 2. und ♔. G 8 im 3. Zuge.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|-------------------|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) ♔. G 1 — F 3. | 2) ♔. B 8 — C 6. |
| 3) ♔. F 1 — C 4. | 3) ♔. G 8 — F 6. |
| 4) ♔. F 3 — G 5. | 4) D 7 — D 5. |
| 5) E 4 nimmt D 5. | 5) ♔. nimmt D 5. Anstatt dieses Zuges kann der ♔. C 6 auf A 5 den Läufer angreifen, worauf Weiß mit dem Läufer auf B 5 + zieht. |

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| 6) ♔. nimmt F 7. | 6) ♔. nimmt ♔. |
| 7) ♔. D 1 — F 3 + ? | 7) ♔. F 7 — E 6. |
| 8) ♔. B 1 — C 3. | 8) ♔. C 6 — B 4 oder (A). |
| 9) ♔. F 3 — E 4. | 9) C 7 — C 6. |
| 10) D 2 — D 4. | 10) ♔. D 8 — D 6 ? |
| 11) F 2 — F 4. | 11) B 7 — B 5. |
| 12) F 4 nimmt E 5. | 12) ♔. D 6 — D 7. — — ? |
| 13) Rochirt. | 13) B 5 nimmt Läufer. |

♔. Wie zieht nun Weiß um im nächsten Zuge Matt zu geben?

♔. ♔. C 1 — G 5.

Nur durch Aufopferung des ♔. auf E 3 und der Dame auf D 4 (beide von der weißen Dame genommen) kann Schwarz das Matt aufhalten.

Variante.

Die obigen 8 Züge.

- | | |
|-------------------|--|
| | (A) 8) ♔. C 6 — E 7. |
| 9) D 2 — D 4. | 9) C 7 — C 6. |
| 10) ♔. C 1 — G 5. | 10) H 7 — H 6. Zieht Schwarz, anstatt dieses Zuges, E 5 nimmt D 4, so rochirt Weiß nach C 1. |

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| 11) ♔. nimmt ♖. E 7. | 11) ♔. nimmt ♔. |
| 12) Rochirt nach C 1. | 12) ♔. H 8 — F 8. ? |
| 13) ♖. F 3 — E 4. | 13) ♖. D 8 — D 6. ? |
| 14) ♔. H 1 — E 1. | 14) ♔. F 8 — F 5. ? |
| 15) ♖. G 2 — G 4. | 15) ♔. E 7 — G 5 +. |
| 16) ♖. C 1 — B 1. | 16) ♔. F 5 — F 4. — ? |
| 17) ♖. E 4 — H 7. | 17) ♔. G 5 — F 6. ? |
| 18) ♖. D 4 nimmt E 5. | 18) ♔. nimmt E 5. |
| 19) ♔. C 4 nimmt ♖. D 5 +. | 19) ♖. C 6 nimmt ♔. ? |
| 20) ♖. nimmt D 5. | 20) ♖. nimmt ♖. ? |
| 21) ♖. H 7 — G 8 +. | 21) ♔. F 4 — F 7. ? |
| 22) ♔. nimmt ♖. u. f. w. | |

Weiß zieht im 3. Zuge D 2 — D 4.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|---|------------------------------|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) ♖. G 1 — F 3. | 2) ♖. B 8 — C 6. |
| 3) D 2 — D 4. | 3) ♖. nimmt D 4. |
| 4) ♖. nimmt ♖., kann eben
so gut den Bauer E 5 nehmen. | 4) E 5 nimmt ♖. |
| 5) ♖. nimmt D 4. | 5) ♖. G 8 — E 7. |
| 6) ♔. F 1 — C 4. | 6) ♖. E 7 — C 6. |
| 7) ♖. D 4 — D 5. | 7) ♖. D 8 — F 6 (am besten). |
| 8) Rochirt. | 8) ♔. F 8 — E 7. |

Wohl hat Weiß rochirt, und fünf seiner Offiziere nebst einem Bauer stehen zum Angriff bereit, während Schwarz erst rochiren will und nur drei Offiziere im Spiele hat, dennoch ist die bessere Stellung von Weiß von keiner großen Bedeutung.

Weiß nimmt im 4. Zuge E 5.

Weiß.

Schwarz.

- | | |
|------------------|------------------|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) ♖. G 1 — F 3. | 2) ♖. B 8 — C 6. |
| 3) D 2 — D 4. | 3) ♖. nimmt D 4. |

- 4) S. nimmt E 5 (anst. S.). 4) S. D 4 — E 6.
 5) L. F 1 — C 4. 5) D 7 — D 6 oder (A).
 6) L. C 4 — B 5 +. 6) C 7 — C 6 (am besten). ?
 7) S. nimmt C 6. 7) B 7 nimmt S.
 8) L. nimmt C 6 + und gewinnt den Thurm gegen 2 leichte
 Offiziere und zwei Bauern, was ein guter Tausch ist.

Variante.

Die übrigen 5 Züge.

5) S. G 8 — F 6, denn wohl
 siehst Du, daß auch F 7 — F 6 ein schlechter Zug wäre, da
 die Dame auf H 5 + geben und der S. den vorziehenden
 Bauer nehmen könnte.

6) Rochirt.

6) D 7 — D 6.

7) S. E 5 — G 4.

7) L. F 8 — E 7.

Weiß steht gut; willst Du ihn aber noch viel besser stehen
 sehen, so stelle den L. von E 7 auf F 8, den Bauer von D 6
 auf D 7, den weißen Springer von G 4 auf E 5 zurück und
 laß Schwarz anstatt D 7 — D 6 ziehen:

6) S. nimmt E 4. — — ??

7) S. E 5 nimmt F 7.

7) R. nimmt S. ?

8) L. nimmt S. E 6 +.

8) R. nimmt S.

F. Warum nimmt Schwarz nicht mit D 7 den Laufer?

A. Um nicht die Dame zu verlieren.

9) D. D 1 — G 4 + u. f. w.

Weiß zieht im 4. Zuge L. F 1 — C 4.

1) E 2 — E 4.

1) E 7 — E 5.

2) S. G 1 — F 3.

2) S. B 8 — C 6.

3) D 2 — D 4.

3) E 5 nimmt D 4.

4) L. F 1 — C 4.

4) L. F 8 — C 5.

Weiß hat den Bauer nicht wiedergenommen, der nun auch,
 gedeckt vom Laufer, nicht zu nehmen ist. So hat Weiß
 einen Bauer verloren; durch den Lauferzug aber, dem die
 Rochade folgen kann, einen starken Angriff erlangt.

5) Rochirt.

5) D 7 — D 6.

6) C 2 — C 3.

6) D 4 nimmt C 3, besser war

D 4 — D 3, weil der S. nimmt und den Angriff verstärkt.

- 7) S. B 1 nimmt C 3. 7) L. C 8 — E 6. Besser,
wenn auch nicht gut, war: S. G 8 — E 7. Zieht
darauf Weiß S. F 3 — G 5, so folgt: S. C 6 — E 5.
- 8) L. nimmt L. 8) F 7 nimmt L.
- 9) S. F 3 — G 5. 9) D. D 8 — D 7. ?
- 10) D. D 1 — H 5 +. 10) G 7 — G 6. ?
- 11) D. H 5 — G 4. 11) E 6 — E 5. ?
- 12) S. G 5 — E 6. 12) S. G 8 — F 6. ?
- 13) D. G 4 — H 3. 13) R. E 8 — E 7. ?
- 14) S. C 3 — D 5 +. 14) S. nimmt S.
- 15) E 4 nimmt S. u. f. w.

Schwarz giebt im 4. Zuge +.

- | | |
|------------------|--------------------|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) D 2 — D 4. | 3) E 5 nimmt D 4. |
| 4) L. F 1 — C 4. | 4) L. F 8 — B 4 +. |
| 5) C 2 — C 3. | 5) D 4 nimmt C 3. |
| 6) Rochirt. | 6) C 3 nimmt B 2. |

F. Besser war: C 3 — C 2 und die Dame schlagen lassen, warum?

A. Weil die Dame auf C 2 nicht besser steht, der L. aber auf B 2 einen neuen gefährlichen Angriff auf G 7 bekommt.

7) L. nimmt B 2.

F. Wie läßt sich G 7 decken?

A. Durch den R. oder den L. auf F 8; durch F 7 — F 6 oder S. G 8 — F 6.

Das letzte ist das schlechteste:

- | | |
|------------------|--------------------|
| 8) S. F 3 — G 5. | 7) S. G 8 — F 6. ? |
| 9) E 4 — E 5. | 8) Rochirt. |
| | 9) S. F 6 — G 4. |

F. Warum zieht Schwarz nicht den S. auf E 8?

A. Weil dann die Dame auf H 5 geht, den Angriff auf F 7 verstärkt, während sie mit einem Matt auf H 7 droht.

- | | |
|---------------------------------|-------------------------|
| 10) D. nimmt S. ? | 10) D 7 — D 5. — ? |
| 11) E 5 — E 6. | 11) D 5 nimmt L. C 4. ? |
| 12) S. nimmt F 7. | 12) L. nimmt S. |
| 13) E 6 nimmt L. +. | 13) R. nimmt F 7. |
| 14) D. nimmt G 7 + und gewinnt. | |

Die obigen 7 Züge.

7) L. B 4 — F 8

(nach Staunton am besten.)

8) S. B 1 — C 3.

8) S. G 8 — H 6.

9) E 4 — E 5.

9) L. F 8 — E 7.

10) S. C 3 — E 4.

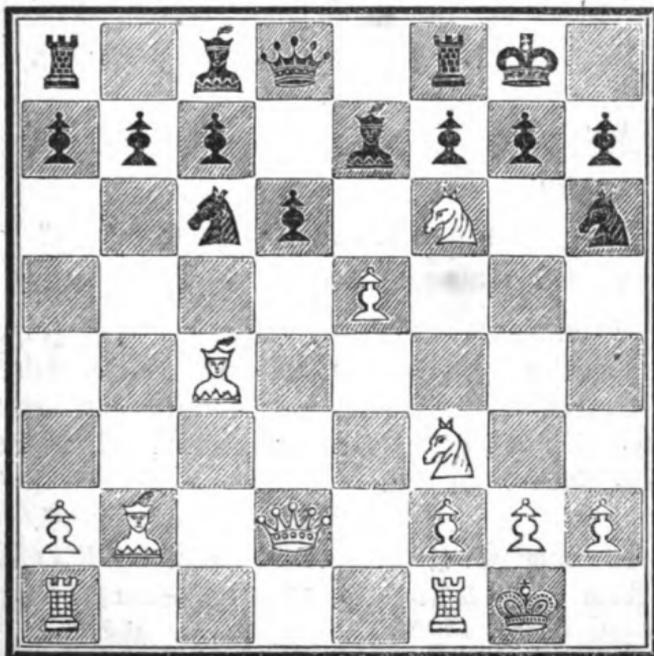
10) Rochirt.

11) D. D 1 — D 2, um den S. H 6 nehmen zu können, wenn G 7 ihn nicht mehr deckt. 11) D 7 — D 6. — — ?

12) S. E 4 — F 6 +. Hier schließt Staunton mit den Worten: Weiß hat einen vortrefflichen Angriff (an excellent attack).

Diesen sollst Du, ehe Dir geholfen wird, fortsetzen, was Dir gelingen wird, wenn Du weißt, was Bauern zu bedeuten haben. Hier hast Du den Stand der Steine.

Schwarz, dem der S. F 6 + geboten, vollendet den 12. Zug.



Weiß.

Schwarz.

13) D. nimmt C.

12) G 7 nimmt C. F 6.

13) F 6 nimmt E 5.

F. Kann Weiß ziehn L. C 4 — D 3 um mit der D. auf H 7 Matt zu machen?

A. Nein, es folgte: F 7 — F 5 und Schwarz stände sehr gut.

14) L. A 1 — D 1. Weiß hat die Absicht, mit dem C. den Bauer E 5 zu nehmen. Schlägt der S., so nimmt ihn der L. B 2, um entweder auf G 7 Matt zu machen oder die Dame zu gewinnen.

F. Kann Schwarz auf diesen Thurmzug L. E 7 — F 6 ziehen?

A. Nein, denn dann zöge Weiß: L. C 4 — D 3 um unfehlbar mit der Dame auf H 7 Matt zu machen.

14) L. C 8 — G 4, um den Thurm nehmen zu können, wenn der S. den Bauer nimmt. Dennoch:

15) S. F 3 nimmt E 5. Schwarz sieht wohl, daß er verloren ist, wenn er Thurm oder S. nimmt; doch halt! er greift die Dame an, die rettungslos verloren ist:

15) L. E 7 — G 5. — ??

16) S. E 5 nimmt F 7.

F. Was folgt, wenn der Thurm den S. nimmt?

A. D. H 6 — G 7 + und Matt.

F. Aber wenn der Läufer die Dame nimmt?

A. S. F 7 nimmt L. H 6 + + und Matt.

Also Staunton setzt voraus, daß Jeder diese Züge finden werde. Nein, er setzt voraus, Niemand werde beim Blicke auf die Bauern, die Schwarz hat, so verkehrt ziehen, wie von beiden Seiten hier gezogen worden ist. Setze nur von neuem das Diagramm auf.

12) G 7 nimmt C.

13) D. nimmt C. (schlecht).

13) F 6 nimmt E 5 (sehr gut).

• 14) L. A 1 — D 1.

Hier zog Schwarz sehr schlecht den Läufer auf G 4.

- | | |
|-------------------|---|
| 7) S. B 1 — C 3. | 7) H 7 — H 6. |
| 8) E 4 — E 5. | 8) S. F 6 — G 8. Geht
der S. auf G 4, so zieht Weiß K. F 1 — G 1, und
dann mit dem Bauer H 4 den Bauer G 5 zu nehmen. |
| 9) L. C 4 — E 2. | 9) G 5 — G 4. ? |
| 10) S. F 3 — H 2. | 10) D. nimmt H 4. |
| 11) D 2 — D 4. | |

Weiß steht im Vortheil.

Partie zwischen Mr. Perigal und N. N.

- | Weiß — Perigal. | Schwarz — N. N. |
|---|-------------------------|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) F 2 — F 4. | 2) E 5 nimmt F 4. |
| 3) L. F 1 — C 4. | 3) D. D 8 — H 4 +. |
| 4) K. E 1 — F 1. | 4) G 7 — G 5. |
| 5) S. B 1 — C 3. | 5) L. F 8 — G 7. |
| 6) G 2 — G 3. | 6) F 4 nimmt G 3. |
| 7) K. F 1 — G 2. | 7) L. nimmt S. C 3. — ? |
| 8) S. G 1 — F 3. | 8) D. H 4 — G 4. — ? |
| 9) L. C 4 nimmt F 7 +. — ? | 9) K. E 8 — F 8. — ? |
| 10) H 2 — H 3. | 10) D. nimmt E 4. |
| 11) D 2 nimmt L. C 3. | 11) K. nimmt L. F 7. |
| 12) L. H 1 — E 1. | 12) D. E 4 — C 6. |
| 13) D. D 1 — D 4. | 13) S. G 8 — F 6. |
| 14) L. nimmt G 5. | 14) L. H 8 — E 8. |
| 15) L. nimmt L. | 15) S. nimmt L. ? |
| 16) D. D 4 — F 4 +. | 16) S. E 8 — F 6. ? |
| 17) K. nimmt G 3. | 17) D. C 6 — D 6. |
| 18) S. F 3 — E 5. | 18) K. F 7 — G 7. ? |
| 19) L. G 5 — H 6 +. | 19) K. G 7 — G 8. ? ? |
| 20) D. auf G 5 + und dann auf G 7 Matt. | |

In der folgenden Partie giebt Schwarz ebenfalls im 3. Zuge +, gewinnt aber, denn ein berühmter Schachspieler Frankreichs, De la Bourdonnais, führte die schwarzen Steine.

- | Weiß. | Schwarz. |
|---------------|-------------------|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) F 2 — F 4. | 2) E 5 nimmt F 4. |

- | | |
|-------------------------|--|
| 3) L. F 1 — C 4. | 3) D. D 8 — H 4 +. |
| 4) R. E 1 — F 1. | 4) D 7 — D 6. |
| 5) D 2 — D 4. | 5) L. C 8 — G 4. |
| 6) D. D 1 — D 3. | 6) S. B 8 — C 6. |
| 7) L. nimmt F 7 +. | 7) R. nimmt L. ? |
| 8) D. D 3 — B 3 +. ? | 8) R. F 7 — G 6. |
| 9) D. nimmt B 7. ? | 9) S. nimmt D 4. |
| 10) D. nimmt L. — ? | 10) S. G 8 — F 6. |
| 11) S. B 1 — A 3. | 11) F 4 — F 3. |
| 12) G 2 — G 3. | 12) L. G 4 — H 3 +. |
| 13) R. F 1 — E 1. | 13) D. H 4 — G 4. |
| 14) L. C 1 — E 3. — — ? | 14) D 6 — D 5, ein vor- |
| | trefflicher Zug; denn Weiß kann das Vordringen |
| | dieses Bauers nicht hindern, sondern muß mit der |
| | Dame ziehen, weil sonst dieselbe durch L. F 8 — |
| | B 4 + verloren geht. |
| 15) D. nimmt A 7. | 15) S. D 4 — C 6. |
| 16) D. nimmt C 7. | 16) D 5 — D 4. |
| 17) L. E 3 — D 2. | 17) D. G 4 nimmt E 4 +. |
| 18) R. E 1 — D 1. ? | 18) F 3 — F 2. |

Wie macht Schwarz in drei Zügen Matt?

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| 19) S. nimmt L. H 3. | 19) D. F 4 — F 3 +. |
| 20) R. D 1 — C 1. | 20) D. nimmt Thurm +. |
| 21) L. D 2 — E 1. | 21) D. nimmt L. + u. Matt. |

Vergiß nicht, willst Du nicht Alles vergessen, zu wiederholen. Ein Spiel, das man im Gedächtniß hat, nützt mehr, als hundert, die man nur nachgespielt.

2

**This book should be returned
to the Library on or before the last
date stamped below.**

**A fine of five cents a day is incurred
by retaining it beyond the specified
time.**

Please return promptly.

