

Eugène Snosko-Borowsky

So darfst Du nicht Schach spielen

Joachim Beyer Verlag

Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Verfassers	7
Mache keine Fehler!	9
Spiele die Eröffnung nicht automatisch und ohne Überlegung!	12
Lerne nicht Varianten auswendig, sondern versuche, sie zu verstehen!	13
Nimm nichts auf Treu und Glauben hin, sondern prüfe und überlege selbst!	16
<i>Beachte die Besonderheiten der Stellung!</i>	17
Alle Kampfhandlungen erfordern Kenntnis des Geländes!	19
Überlasse dem Gegner nicht das Zentrum!	20
<i>Rochiere rechtzeitig!</i>	21
Gib keine offenen Linien auf, sondern besetze sie selbst!	24
Vermeide schwache Punkte, die der Gegner besetzen kann!	25
<i>Schütze die schwachen Punkte f7 und f2!</i>	26
<i>Kalkuliere die Möglichkeit eines Einschlags auf h7 bzw. h2 ein!</i>	28
<i>Einzelbauern, isolierte Doppel- und Tripelbauern können die Stellung entscheidend schwächen!</i>	29
Verliere keine Zeit!	32
Ohne genaue Analyse der Stellung ist nichts Wesentliches zu erreichen!	34
Lass keine Figur auf einem Feld stehen, wo sie keine Wirkung hat oder nicht in Fühlung mit den übrigen Figuren ist!	36
<i>Über die Stärken und Schwächen von Schachcomputern</i>	37
Spiele nicht zu schnell!	40
<i>Komme nicht in Zeitnot!</i>	42
<i>Gib dich in schlechten (verlorenen) Stellungen nicht selbst auf!</i>	44
<i>Überschätze nicht deine Stellung!</i>	47
<i>Beachte die Schwäche der Grundreihe!</i>	49

<i>Lass deine Figuren nicht fesseln!</i>	51
<i>Achte auf Zwischenzüge!</i>	53
<i>Beachte jedes Schachgebot!</i>	55
<i>Beachte jeden Springerzug!</i>	56
Verliere nicht das Vertrauen in deine Urteilskraft!	64
Lass auch in den kompliziertesten Stellungen deinen strategischen Plan nicht aus dem Auge!	65
Ändere deinen Plan nicht ab!	66
Werde auch in einer Gewinnstellung nicht nachlässig!	71
Belaste dich nicht mit undurchführbaren Berechnungen!	74
Versäume nie, feindliche Freibauern zu blockieren!	77
Belasse deine Figuren nicht in unwirksamen Stellungen!	78
Als Studienmaterial verwendete Partieausschnitte	84

Themen, um die „SO DARFST DU NICHT SCHACH SPIELEN“ von den beiden deutschen Großmeistern Rainer Knaak und Lothar Vogt ergänzt wurden, sind im Inhaltsverzeichnis in *Kursivschrift* hervorgehoben.

Vorwort des Verfassers

Der Titel dieses kleinen Buches und die ihm zu Grunde liegende Idee kamen mir in den Sinn, als ich im Oktober 1926 in Liverpool unter der Schwebebahn spazieren ging und über einen Vortrag nachdachte, den ich in dieser Stadt halten sollte.

Seit damals sind einige Jahre vergangen, und ich habe meinen Vortrag, den ich seitdem in vielen Städten mancher Länder gehalten habe, verschiedentlich abgeändert. Anfangs war eine Zeit von 20-30 Minuten dafür vorgesehen, doch bald reichte das nicht mehr aus, es wurden 1–1½ Stunden nötig. Diesen Vortrag lege ich nun in einer erweiterten und revidierten Form meinen Lesern vor und bitte um freundliche Aufmerksamkeit.

Wenn auch der Umfang des Vortrages größer und reichhaltiger wurde, so blieb sein Charakter doch immer der gleiche. Ich war bestrebt, die leichteste und populärste Form zu finden, um gewisse Hauptideen der Schachstrategie auseinanderzusetzen. Dabei sollte selbst der schwächste Spieler mich verstehen können, es sollte aber auch derjenige, der schon ein wenig mehr von Schach weiß, etwas davon haben und mir gerne folgen. Sehr angenehm berührt war ich von der Tatsache, dass dieser Vortrag überall mit aufmerksamem Interesse aufgenommen wurde. Wenn ich ihn jetzt in Buchform veröffentliche, so geschieht das in Erfüllung vielfach geäußelter Wünsche. Dieses Buch richtet sich zwar an den Anfänger, erhebt aber keinen Anspruch darauf, ein vollständiges Schachlehrbuch zu sein. Viele für einen Anfänger notwendige Dinge fehlen hier. Z.B. erkläre ich nicht, wie die Figuren ziehen. Etwas also muss der Leser schon vom Schachspiel wissen, um dieses Büchlein lesen und verstehen zu können. Mein Ziel ist vielmehr, gewisse Punkte darzustellen, die man gewöhnlich in Büchern für Anfänger vermisst, obwohl sie besser in diesen als in Büchern für stärkere Spieler behandelt werden sollten.

Ich hoffe, dass meine Ausführungen bei den Spielern Interesse wachrufen und ihre Liebe zum Schach steigern; manch einer wird, glaube ich, auf den folgenden Blättern Verschiedenes finden, woran er bisher nicht gedacht hat. Jedenfalls aber wird jedem klar werden, was nicht oft genug wiederholt werden kann:

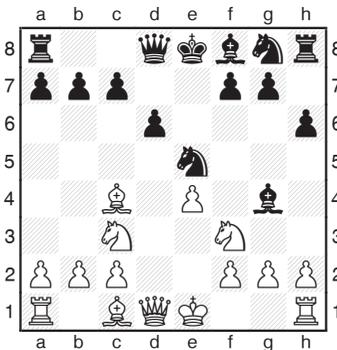
Schach ist ein Spiel des Verstandes, nicht des Gedächtnisses.

Eugène Snosko-Borowsky

Mache keine Fehler!

Fehler zu vermeiden, ist das oberste Ziel; denn es bedeutet höchste Meisterschaft. Wenn man keine Fehler begeht, ist man sicher, nie eine Partie zu verlieren. Vielmehr wird man mindestens remisieren, aber meistens gewinnen. Doch wie schwer ist das! Man verzweifelt bei dem Gedanken an all die Mühe, die man auf das Studium des Schachs verwandt hat, stellt man dem die kläglichen Ergebnisse gegenüber. Immer und immer wieder stellen sich die gleichen Anfangsfehler ein, und immer wieder tappt man in eine dieser nahezu archaischen Fallen. Es ist kaum zu glauben, aber Tatsache: alles, was die Meister lehren und in Turnieren und Wettkämpfen erproben, scheint dem Amateur auch nicht im Geringsten bei seinem Spiel zu helfen. Hier ein Beispiel für einen Fehler, dem man immer wieder einmal begegnet:

Nach den Zügen 1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 Sb8-c6 3. Lf1-c4 d7-d6 4. d2-d4 Lc8-g4 5. Sb1-c3 h7-h6 6. d4xe5 Sc6xe5? gelangen wir zur Stellung 1.



Stellung 1

Hier spielt Weiß 7. Sf3xe5! und opfert damit die Dame. Nach 7... Lg4xd1 folgt Matt in 2 Zügen durch 8. Lc4xf7+ Ke8-e7 9. Sc3-d5#. (Man beachte, dass Schwarz auch durch Ablehnung des Damenopfers das Spiel nicht rettet; Weiß gewinnt stets eine Figur, z.B. 7... d6xe5 8. Dd1xg4.)

Das ist die Blackburne-Falle; denn es war eine Spezialität von Blackburne, seine Gegner mit dieser Wendung zu überlisten, und er hat sie damit als Erster in der Schachwelt bekannt gemacht. An sich ist sie viel älter und kommt schon 1702 bei Philidors Lehrer Sire de Legall vor.

Der frühere russische Vorkämpfer Tschigorin fiel tatsächlich auf eine Version dieser Falle herein in seinem Wettkampf mit Dr. Tarrasch 1893. Nach den Zügen 1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 Sb8-c6 3. Lf1-b5 a7-a6 4. Lb5-a4 Sg8-f6 5. Sb1-c3 Lf8-b4 6. Sc3-d5 Lb4-a5 7. 0-0 b7-b5 8. La4-b3 d7-d6 9. d2-d3 Lc8-g4 10. c2-c3 Sc6-e7? antwortete Dr. Tarrasch 11. Sf3xe5!.

Tschigorin war ein viel zu erfahrener Spieler, um blindlings die Dame zu nehmen, hier wäre er in 3 Zügen mattgesetzt worden oder hätte materielle Einbußen erlitten. Auf 11... Lg4xd1 folgt nämlich 12. Sd5xf6+ Ke8-f8 (wenn 12... gxf6, so 13. Lxf7+ Kf8 14. Lh6+) 13. Sf6-d7+ Dd8xd7 (sonst 14. Lxf7+) 14. Se5xd7+ Kf8-e8 15. Tf1xd1 Ke8xd7 16. Lb3xf7, und es ist klar, dass Weiß mit zwei Mehrbauern bei guter Stel-

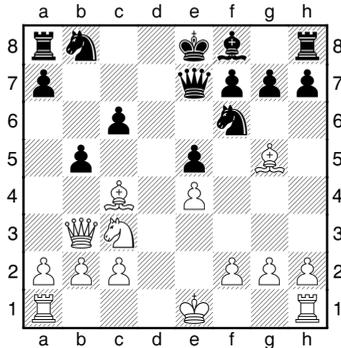
lung gewinnt. Aber auch bei Ablehnung des Damenopfers ist die schwarze Stellung hoffnungslos.

Das Beispiel zeigt, dass diese berühmte Falle in den verschiedensten Abwandlungen auftreten kann. Man darf wohl annehmen, dass sie die bekannteste aller Schachfallen ist und dass jeder Spieler mit ihr vertraut ist. Wer sie einmal wirklich verstanden hat, sollte eigentlich nie mehr darauf hereinfallen, so denkt man. Und doch begegnet man ihr immer wieder! Was ist daraus zu schließen?

Dass manche Spieler von dieser Falle nie etwas gesehen oder gehört haben? Nein! Sicher ist sie den meisten geläufig, aber sie haben sich nie dazu zu Grunde liegende Prinzip wirklich zu eigen gemacht. Sie denken nicht daran, dass diese Falle gegen sie selbst eingesetzt werden könnte, und fallen ihr namentlich zum Opfer, wenn sie in abweichendem Zusammenhang auftritt. Der Kernpunkt dieser Kombination beruht auf der beengten Königsstellung von Schwarz, die es Weiß gestattet, auf Kosten seiner Dame einen heftigen Angriff einzuleiten, der zum Matt führt oder das geopfert Material mit großem Stellungsvorteil zurückgewinnt.

Wir wollen ein weiteres Beispiel dieser Art betrachten, um zu erkennen, dass wir es hier nicht etwa mit einem Ausnahmefall zu tun haben. Eigentlich sollte jeder Schachspieler die folgende Glanzpartie Morphys kennen, die er in Paris 1858 während einer Opernaufführung gegen den Herzog

von Braunschweig und den Grafen Isouard gewonnen hat. Morphy hatte Weiß. Nach den Zügen 1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 d7-d6 3. d2-d4 Lc8-g4? 4. d4xe5 Lg4xf3 5. Dd1xf3 d6xe5 6. Lf1-c4 Sg8-f6 7. Df3-b3 Dd8-e7 8. Sb1-c3 c7-c6 9. Lc1-g5 b7-b5 ergab sich die Stellung 2.



Stellung 2

Hier machte Morphy die folgende schöne Kombination: 10. Sc3xb5! c6xb5 11. Lc4xb5+ Sb8-d7 12. 0-0-0 Ta8-d8 13. Td1xd7! (hält den Druck aufrecht!) 13... Td8xd7 14. Th1-d1 De7-e6 15. Lb5xd7+ Sf6xd7 16. Db3-b8+ Sd7xb8 17. Td1-d8#.

Der Hauptfehler von Schwarz, der den Verlust der Partie verursachte, ist sein 3. Zug. Morphys Kombination ist so schön und weltweit so bekannt, dass ein Fehler wie hier nie wieder vorkommen sollte. Und doch wird er immer wieder begangen. Wie oft habe ich nicht selbst diese Kombination in Simultanpartien anwenden können! Einmal sah ich auch, wie ein Meister gegen einen Spieler, der durchaus kein Anfänger mehr war, fast die ge-

samte Kombination Morphys wiederholen konnte.

Wie ist das zu erklären? Man kann kaum annehmen, dass die Spieler jene Morphy-Partie nie gesehen haben, denn es gibt kaum ein Schachlehrbuch, das sie nicht enthält. Sie haben die Kombination gesehen, aber wieder vergessen, weil sie das Grundlegende derselben nicht verstanden haben. Wodurch wurde das Opferspiel von Morphy überhaupt ermöglicht?

Weiß hat vier gut entwickelte Figuren, die auf die beengte Königsstellung von Schwarz zielen; eine fünfte, nämlich der Ta1, kann sofort zur Unterstützung herangeholt werden. Schwarz andererseits hat nur zwei Figuren entwickelt, und die eine davon, der Sf6, ist gefesselt, während die Dame noch den Lf8 verstellt. Das alles ist die Folge des fehlerhaften Zuges 3... Lc8-g4, der nur die weiße Entwicklung fördert und, wie oben gezeigt, Schwarz in Verlegenheit bringt. Das Springeropfer, das sämtliche Linien zum feindlichen König öffnet, ist daher völlig legitim.

Man beachte übrigens den 13. Zug von Weiß, Td1xd7!. Die Deckungsfigur Td8 wird hierdurch gefesselt und so die Spannung aufrechterhalten, bis der andere Turm unterstützend eingreift. Hätte Weiß stattdessen 13. Lb5xd7+ gespielt, wäre Schwarz von nahezu aller Verlegenheit befreit worden.

Unzählige Partien werden in einer gewonnenen Stellung verschenkt, indem man durch unnötiges und vorzeitiges Aufgeben einer Fesselung den Gegner aus der gedrückten Stellung entkommen lässt.

Es ist viel nützlicher, eine Kombination in ihren Grundlagen zu verstehen, als sie auswendig zu lernen; denn ähnliche Kombinationen sind oft in anderen Stellungen nach anderen Eröffnungszügen möglich. Hat man das Prinzipielle verstanden, so kann man solche Stellungen ausnutzen bzw. der Gefahr aus dem Wege gehen, auch wenn man sich an die eigentliche Kombination nicht mehr genau erinnert. Wenn man sie aber nur auswendig gelernt und später wieder vergessen hat, ist man ihr hilflos ausgeliefert.

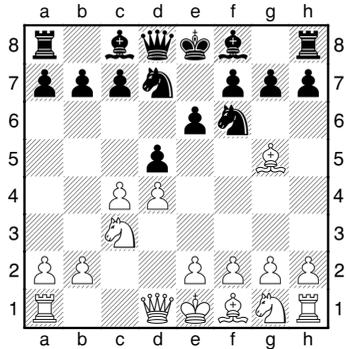
Spiele die Eröffnung nicht automatisch und ohne Überlegung!

Hier liegt eine große Fehlerquelle. Oft machen die Spieler die Eröffnungszüge ganz mechanisch, ohne über ihre Bedeutung nachzudenken. Sie haben es so in vielen Meisterpartien gesehen, das allein garantiert ihnen die Qualität des Zuges. Aber was dahintersteckt, seine starken und seine schwachen Seiten, das haben sie nicht erfasst. Wenn daher der Gegner einen ungewöhnlichen Zug einfügt, der vielleicht sogar schlecht ist, kommen sie aus dem Konzept und wissen ihn nicht angemessen zu erwidern oder auszunutzen.

Es ist unmöglich, alle Varianten und Untervarianten einer Eröffnung im Kopf zu speichern. Aber wenn man die Richtlinien, die Grundidee einer Eröffnung wirklich verstanden hat, wird man selten in Verlegenheit geraten wegen einer guten Antwort auf einen ungewöhnlichen Zug des Gegners.

Jeder kennt die folgenden Anfangszüge des beliebten Damengambits: 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 e7-e6 3. Sb1-c3 Sg8-f6 4. Lc1-g5, und nun spielt Schwarz hier 4... Lf8-e7 oder auch oft Sb8-d7. Man weiß, dass diese Züge von den Meistern praktiziert werden, und übernimmt sie deshalb, ohne über ihre Bedeutung nachzudenken.

Mancher weiß z.B. nicht, dass Schwarz mit 4... Sb8-d7 eine hübsche Falle stellt, die zu einer eleganten Kombination führen kann.



Stellung 3

Auf den ersten Blick sieht man, dass Weiß hier einen Bauern gewinnen kann, weil der Sf6 gefesselt ist; der schwarze Damenbauer ist also ungenügend gedeckt. Ist das nun ein Übersehen von Schwarz, und kann Weiß nicht einfach 5. c4xd5 e6xd5 6. Sc3xd5 spielen?

Sicherlich würden zwei Anfänger gar nicht merken, um was es hier geht. Weiß würde nicht sehen, dass ein Bauer zu gewinnen ist, und Schwarz nicht, dass sein zentraler Bauer in Gefahr schwebt. Und wenn Weiß doch auf d5 schlägt, so würde Schwarz gewiss nicht die richtige Antwort finden, sondern auf die Meister schimpfen, die ihn zu diesem dummen Zug verleitet haben.

Wie gesagt, hat Schwarz mit 4... Sb8-d7 tatsächlich eine hübsche Falle gestellt, denn nach 5. c4xd5 e6xd5 6. Sc3xd5 spielt Schwarz Sf6xd5 und lässt die Dame einstehen. Aber nach 7. Lg5xd8 Lf8-b4+ ist Weiß zu 8. Dd1-

d2gezwungen, und nach 8... Lb4xd2+ 9. Ke1xd2 Ke8xd8 hat Schwarz seine Dame zurückgewonnen und zusätzlich noch eine ganze Figur.

Es ist wohl kaum übertrieben, wenn man annimmt, dass 99 von 100 Spielern 4... Sb8-d7 ziehen, ohne sich vor Augen zu führen, dass sie damit ein Damenopfer anbieten. Sie wären vielmehr höchst erstaunt, wenn man ihnen dies sagen würde.

**Lerne nicht Varianten auswendig, sondern versuche,
sie zu verstehen!**

Dieses Auswendiglernen von Varianten ist ein weiterer und sehr wesentlicher Grund für Anfängerfehler. Die meisten Lehrbücher legen mehr Wert darauf, zahllose Eröffnungsvarianten aufzuführen, als dem Anfänger zu erklären, welche Gründe und Motive die einzelnen Züge bestimmen, um so von vornherein das Positionsgefühl auszubilden und zum eigenen Denken anzuregen. Das nämlich sind die Fundamente des Schachspiels!

So aber hat der Leser, wenn er sich schließlich durch endlose Varianten hindurchgearbeitet hat, nur einen sehr kleinen Teil der angegebenen Züge wirklich verstanden. Er schickt sich an, die Varianten auswendig zu lernen, aber mit welchem Erfolg? In ein paar Wochen hat er das meiste wieder völlig vergessen, er macht die Züge in falscher Reihenfolge oder verwechselt sie anderweitig. Weil er sie eben nie richtig verstanden hat, erinnert er sich nur, dass in der betreffenden Eröffnung bestimmte Züge üblich sind, die

Eine ganz ähnliche Kombination gibt es in folgender Variante der Skandinavischen Verteidigung: 1. e2-e4 d7-d5 2. e4xd5 Dd8xd5 3. Sb1-c3 Dd5-d8 4. d2-d4 Sb8-c6 5. Sg1-f3 Lc8-g4 6. d4-d5 Sc6-e5? 7. Sf3xe5! Lg4xd1 8. Lf1-b5+ c7-c6 9. d5xc6, und Weiß gewinnt.

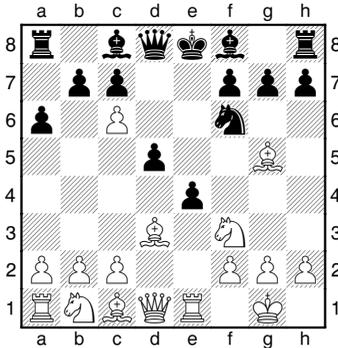
er dann allzu leicht an der falschen Stelle anbringt.

Wie gefährlich es ist, in der Eröffnung zwei Varianten zu vermischen, dafür gibt die folgende kleine Partie aus einer Simultanvorstellung von Nimzowitsch im Jahre 1920 ein lehrreiches Beispiel.

1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 Sb8-c6 3. Lf1-b5 Sg8-f6 4. 0-0 d7-d6 5. d2-d4 Sf6xe4?

Schwarz musste hier Ld7 spielen. Er hat zwei an sich sehr gute Verteidigungen der Spanischen Partie verwechselt, die Berliner Verteidigung 3... Sf6 4. 0-0 Sxe4 und die Steinitz-Verteidigung 3... d6. Mit 4... d6 lenkt er in die letztere ein, und wenn er ihre Grundidee verstanden hätte (odervielmehr die von beiden Verteidigungen), so wäre er niemals auf 5... Sxe4 verfallen. Aber die Strafe folgte auf dem Fuße.

6. d4-d5 a7-a6 7. Lb5-d3 Se4-f6 8. d5xc6 e5-e4 9. Tf1-e1 d6-d5



Stellung 4

10. Ld3-e2!! e4xf3 Schwarz rennt ins Verderben. 11. c6xb7! Lc8xb7 12. Le2-b5+.

Eine hübsche Beigabe der Kombination besteht darin, dass Schwarz, wenn er 11... fxe2 statt Lxb7 spielt, nach 12. bxa8D die weiße Dame nicht schlagen kann, weil der Be2 gefesselt ist. Für derart unheilvolle Verwechslungen gibt es zahllose Beispiele. Gemeinhin wird ein solcher Spieler durch eine Zugabweichung des Gegners leicht aus dem Konzept gebracht, und selbst wenn die Züge beiderseits gemäß der Buchvariante abgewickelt werden, so kommt irgendwann der Zeitpunkt, wo er auf eigene Ideen angewiesen ist. Die von ihm gelernte Variante schließt vielleicht mit den Worten „Weiß hat die bessere Stellung“. Das mag wohl wahr sein, aber was in aller Welt soll er mit der „besseren Stellung“ anfangen? Wie soll er sie ausnutzen?

Zur Lösung dieser Aufgabe kann ihm das Buch nicht verhelfen.

Kann es angesichts solcher Enttäuschungen verwundern, wenn viele mit dem ernsthaften Willen zum Erlernen des Spiels das Studium wegen zu hoher Schwierigkeit aufgeben oder, ohne sich um irgendwelche Theorie zu kümmern, sich damit begnügen, Figuren zu schieben?

Unsere Aufgabe ist also klar vorgezeichnet: Wir müssen versuchen, die Schwierigkeiten aus dem Wege zu räumen und den Leser zu überzeugen, dass gutes Schachspielen gar nicht so schwer ist.

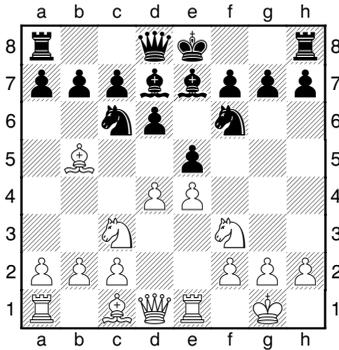
Verfehlt wäre indes der Glaube, dass gesunder Menschenverstand allein schon genügt, um ein guter Schachspieler zu sein. In jeder Kunst wie in jeder Wissenschaft müssen wir auf den Leistungen unserer Vorgänger aufbauen. So müssen wir auch im Schach neben den Eröffnungen und ihren Tücken noch einiges mehr lernen und wissen.

Einige Eröffnungsfallen und -kombinationen sind so kompliziert, dass man sie sich besser merkt, als sie während des Spiels durchzudenken. Im Allgemeinen würde der weniger geübte Durchschnittsspieler dazu auch gar nicht im Stande sein.

Ein Beispiel hierfür ist die folgende hübsche Kombination in der Spanischen Partie, die als **Tarrasch-Falle** bekannt ist. Im Februarheft der *Deutschen Schachzeitung* 1891 hat Dr. Tarrasch sie veröffentlicht und damit gezeigt, welche Gefahren für den Unkundigen bei der Steinitz-Verteidigung der „Spanischen“ im Hintergrund lau-

ern. Ein Jahr später, im Turnier zu Dresden 1892, konnte Dr. Tarrasch in seiner Partie gegen G. Marco die gesamte Kombination anbringen. Heute dürfte sie jeder bessere Spieler kennen. Der Verlauf ist wie folgt:

1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 Sb8-c6 3. Lf1-b5 d7-d6 4. d2-d4 Lc8-d7 5. 0-0 Sg8-f6 6. Tf1-e1 Lf8-e7 7. Sb1-c3



Stellung 5

Der letzte Zug von Weiß sieht ganz harmlos aus, denn er scheint an der Zentrumsstellung nichts Wesentliches zu ändern. Das ist jedoch ein gewaltiger Irrtum!

Setzt Schwarz jetzt seine Entwicklung mit dem naheliegenden 7... 0-0 fort, so verliert er bestenfalls einen Bauern, nämlich wenn er noch rechtzeitig merkt, was im Busch ist. Andernfalls büßt er aber eine Figur oder wenigstens die Qualität ein. Das liegt daran, dass nach 7. Sc3 der

weiße e-Bauer doppelt gedeckt ist. Marco zog arglos 7... 0-0?, und das Spiel ging so weiter: 8. Lb5xc6 Ld7xc6 (Nach 8... bxc6 9. dxe5 dxe5 10. Sxe5 hat Schwarz ohne Kompensation einen wertvollen Mittelbauern verloren; trotzdem wäre das noch das kleinere Übel.) 9. d4xe5 d6xe5 10. Dd1xd8 Ta8xd8 11. Sf3xe5 Lc6xe4 12. Sc3xe4 Sf6xe4 13. Se5-d3 f7-f5 14. f2-f3 Le7-c5+ 15. Sd3xc5 Se4xc5 16. Lc1-g5! Td8-d5 17. Lg5-e7 Tf8-e8 18. c2-c4, und Weiß gewinnt eine Figur oder die Qualität.

Auch wenn Schwarz im 10. Zug mit dem anderen Turm schlägt, ändert das nichts; denn nach 10... Tf8xd8 11. Sf3xe5 Lc6xe4 12. Sc3xe4 Sf6xe4 13. Se5-d3 f7-f5 14. f2-f3 Le7-c5+ 15. Kg1-f1! verliert Schwarz wieder eine Figur oder die Qualität. Man beachte, dass Weiß in der ersten Variante (mit 10... Tad8) auf 14... Lc5+ nicht gut 15. Kf1 spielen kann, sonst würde sich nämlich Schwarz mit 15... Lc5-b6 retten können, da er nach 16. f3xe4 f5xe4+ die Figur zurückgewinnt.

Die Bedeutung dieser Falle leuchtet ohne Weiteres ein. Man muss sich daher merken, dass Schwarz bei dieser Variante in dem Augenblick, wo Weiß seinen e-Bauern zum zweiten Male deckt, sofort auf d4 tauschen muss, bevor er seine Entwicklung fortsetzt.

**Nimm nichts auf Treu und Glauben hin,
sondern prüfe und überlege selbst!**

Man glaube ja nicht, dass es leicht sei, für jeden wichtigen Gesichtspunkt eine allseitig befriedigende Erklärung zu geben. So fragte mich einmal jemand: „Stimmt es, dass es nicht vorteilhaft ist, in der Eröffnung dieselbe Figur mehrmals zu ziehen?“ „Gewiss“, antwortete ich. „Ist es wahr“, fragte er weiter, „dass die Spanische Partie einer der besten Eröffnungen ist?“ „Ja, wohl, das ist richtig“, erwiderte ich. „Aber wie reimt sich das zusammen“, warf er erstaunt ein, „wo doch Weiß in der Spanischen 4 von seinen ersten 9 Zügen mit dem Königsläufer macht?“ Er hatte ganz Recht; denn diese Eröffnungszüge sind 1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 Sb8-c6 3. Lf1-b5 a7-a6 4. Lb5-a4 Sg8-f6 5. 0-0 Lf8-e7 6. Tf1-e1 b7-b5 7. La4-b3 d7-d6 8. c2-c3 Sc6-a5 9. Lb3-c2 0-0 usw. Ich musste ihm klar machen, dass Schwarz, um diese vier Läuferzüge zu erzwingen, durch das Vorrücken der Bauern seinen Damenflügel geschwächt hat, dass er selbst seinen Springer zweimal gezogen hat und noch dazu auf ein ungünstiges Randfeld, und dass überhaupt bei korrektem Spiel des Gegners unmöglich ein Plus herauszuholen ist.

Hier wird deutlich, wie schwierig es oft ist, dem Anfänger alles so zu erklären, dass Missverständnisse vermieden werden. Zu den einfachsten Regeln lassen sich, wenn sie wörtlich genommen werden, stets Gegenbeispiele finden. Gerade den Anfänger können manche Erklärungen tatsächlich kaum

befriedigen. So wird nach 1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 gewöhnlich notiert, dass der zweite Zug von Weiß in der Absicht geschieht, den schwarzen e-Bauern zu gewinnen. Das kann unmöglich die richtige Begründung für diesen Zug sein. Denn selbst wenn Schwarz gar nichts tut, kann Weiß den Bauern nicht gewinnen wegen 3. Sf3xe5 Dd8-e7 4. Se5-f3 De7xe4+.

Solche Verdrehungen und Missverständnisse sollten vermieden werden! Der Sf3 greift den Be5 an, er droht, ihn zu schlagen, aber er droht damit noch lange nicht, ihn zu gewinnen. Wenn dies später doch geschieht, so ist das nur auf fehlerhaftes Spiel von Schwarz zurückzuführen. Die dem Zug 2. Sf3 zugrunde liegende Idee besteht vielmehr darin, die Zentrumsfelder d4 und e5 unter Feuer zu nehmen, wie wir bald noch näher sehen werden.

Auch im Schach ist es angebracht, mit dem Einfachsten zu beginnen und dann zu verwickelteren Zusammenhängen überzugehen. Hier ist das besonders leicht, weil wir im Schach drei verschiedene Elemente klar unterscheiden können.

Unser Spiel gründet sich auf gewisse mechanische Regeln, die jeder, ob er für Schach begabt ist oder nicht, leicht erlernen kann. Diese Regeln sind unabhängig von irgendeiner persönlichen Einstellung, unabhängig von der Mode oder einer Schule, sie stehen außerhalb jeder Diskussion. Der Meister

muss sie ebenso befolgen wie der Anfänger.

Gemäß diesen Regeln erfolgen nun – und erst da kann man überhaupt von Schach sprechen – die eigentlichen Kampfhandlungen. Um sie zu verstehen, bedarf es keiner besonderen Gaben, denn sie laufen nach streng logischen Gesetzen ab. Aber im Schach, wie auch sonst im Leben, scheint die Logik besondere Schwierigkeiten zu bereiten.

Das Hauptfundament für unsere Schachspielkunst aber beruht auf der individuellen Begabung, Kombinationen zu entdecken sowie Merkmale und Inhalt einer Stellung vollständig zu erfassen. Das ist das Schwierigste beim Schach und findet sich in Perfektion nur bei den größten Meistern. Es handelt sich um eine natürliche Veranlagung, die kaum zu erlernen ist, die wir aber wecken und fördern können. Denn das Verständnis für eine

Stellung, das Positionsgefühl, wurzelt in dem, was wir in den beiden ersten Punkten genannt haben. Wer die zugehörigen Gesetzmäßigkeiten wirklich erfasst hat, wird in der Lage sein, eine Stellung richtig einzuschätzen, vielleicht nicht in demselben hohen Maße wie der Meister, aber doch so weit, dass er sich gut verteidigen kann.

Kombinationen kann gewiss niemand finden, der nicht die Gabe dazu hat. Aber auch hier können wir helfen, indem wir auf die Bedingungen hinweisen, unter denen verschiedene Kombinationen möglich sind, und auf die Beziehungen zwischen den Kombinationen und den Stellungen aufmerksam machen, aus denen sie gewissermaßen erwachsen.

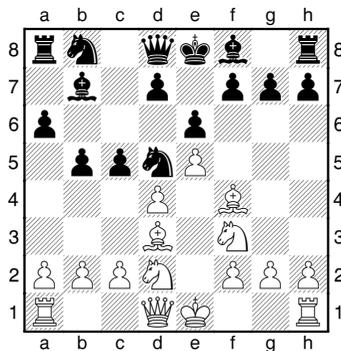
In diesem Buch, das sich an den Anfänger wendet, lassen wir die schwierigeren Dinge beiseite und beschränken uns auf die Hauptelemente, die man unbedingt beherrschen muss.

Beachte die Besonderheiten der Stellung!

Die folgende Kurzpattie soll keine Werbung für ausgefallene Eröffnungen sein.

Vielmehr möchten wir darauf hinweisen, dass die Entwicklung von Figuren zwar notwendig und gut ist, aber keinesfalls gedankenlos geschehen darf. Die Besonderheiten einer Stellung müssen stets beachtet werden.

1. e2-e4 a7-a6
2. d2-d4 b7-b5
3. Lc1-f4 Lc8-b7
4. Sb1-d2 Sg8-f6
5. Lf1-d3 e7-e6
6. Sg1-f3 c7-c5
7. e4-e5?! Sf6-d5



Stellung 6