
KAPITEL 2

DAS PRAKTISCHE SPIEL, ERLÄUTERT AN DER HAND GESPIELTER PARTIEN

2.1 Vorbemerkungen

Als dies Buch 1886 in erster Auflage erschien, wußte man noch nichts von einer alten und einer neuen Schule. Man konnte allerdings schon damals die Schachspieler in zwei Gruppen einteilen, insofern sie nämlich mehr Angriffs- oder Verteidigungsspieler waren. Zu den ersten zählte man z. B. ANDERSEN und vor allen Dingen den Amerikaner PAUL MORPHY, zu der zweiten Gruppe LOUIS PAULSEN. Der erste Schachmeister, der in bewußter Weise eine wissenschaftliche Trennung vornahm, war WILHELM STEINITZ (geb. 1836 in Prag), durch dessen Wirken das Schachspiel eine große Förderung erfahren hat. Mit Recht ist hervorgehoben worden, daß er seinen Zeitgenossen in der Erkenntnis der Grundsätze, die dem edlen Spiel zugrunde liegen, weit voraus war, wie er ja überhaupt lange Jahre hindurch das Schachzepter inne hatte. Bis 1894 war er – von 1866 an – Weltmeister, bis er, schon alternd, von dem jun-

gen EMANUEL LASKER geschlagen wurde. Die von STEINITZ in den 80er Jahren des vorigen Jahrhunderts begründete neue Schule legte das Hauptgewicht auf eine geordnete Verteidigung. Sie suchte in der praktischen Partie vor allen Dingen schwache Punkte zu vermeiden. Nur in den äußersten Notfällen werden die Bauern der Rochadestellung gezogen, wenn es irgend geht, werden angegriffene Punkte, wie z. B. h7 durch Offiziere, wie ♖f6 oder ♗f8 oder gar durch ♙g8 gedeckt. Beim Gegner sucht man durch geschickte Angriffe schwache Punkte hervorzurufen, vor allen Dingen sucht man im feindlichen Lager durch allerlei Bedrohungen rückständige Bauern oder sogenannte „holes“ (Löcher) zu erzeugen, in denen die eigenen Offiziere für Angriffszwecke wichtige Plätze finden. Als STEINITZ im Jahre 1891 dem verstorbenen deutschen Schachmeister LOUIS PAULSEN in seiner Monatsschrift „International chess Magazine“ einen ehrenden Nachruf brachte, hob er es hervor, daß er erst durch die zurückhaltende Spielweise von

PAULSEN auf seine neuen Ideen gekommen sei. Ursprünglich hätte er über das PAULSENsche System gespottet, erst später in reiferen Jahren hätte er dieses genügend gewürdigt. Er hat also freimütig die hervorragende Bedeutung des großen deutschen Schachmeisters PAULSEN anerkannt, der seinerzeit in deutschen Schachkreisen mit Bezugnahme auf seine zaudernde Art den Beinamen Fabius cunctator führte, während sein Zeitgenosse ANDERSSSEN im Vergleich dazu der Marcellus genannt wurde. Aus meiner Jugend kommt mir dabei ins Gedächtnis, daß es sehr schwer war, gegen LOUIS PAULSEN eine Partie zu gewinnen – überall war jeder Punkt gedeckt. Ähnlich muß es mit STEINITZ damals der Fall gewesen sein. Denn ich erinnere mich aus jener Zeit (1877), daß ZUKERTORT zu mir sagte: „wenn Sie wissen wollen, was Schach spielen heißt, so spielen Sie mal mit Steinitz“. Leider ist mir dies Vergnügen nie zuteil geworden. Wenn man aber die Bedeutung jener Worte von ZUKERTORT würdigen will, so spiele man die Partien von STEINITZ aus der zweiten Hälfte des Wiener Turniers vom Jahre 1873 durch, wo er jeden Gegner ausnahmslos in den Sand streckte. In späteren Jahren liebte er es übrigens, oft bizarr zu spielen, man vergleiche die Partien seines Wettkampfes mit TSCHIGORIN in Havanna. Daß er allerdings auch ganz im Stil der alten Schule spielen konnte, zeigte er im Turnier zu Hastings 1895, wo er den starken deutschen Schachmeister v. BARDELEBEN in einer sehr schönen Partie in den Sand streckte, wie ein Meister der alten Schule es nicht besser hätte machen können. Als der Hauptvertreter der alten Schule ist in erster Linie PAUL MORPHY zu nennen, der in der kurzen Zeit seiner Betätigung auf den 64 Feldern – von 1857 bis 1859 – durch seine Glanzpartien es zum Ausdruck brachte, daß eine rasche Entwicklung der Figuren der erste Grundsatz einer gediegenen Spielführung ist. Um die Entwicklung zu beschleunigen, kommt es ihm nicht darauf an, Bauern oder auch Offiziere zu opfern, um an der ent-

scheidenden Stelle mit Übermacht aufzutreten und den feindlichen König matt zu setzen, ehe es dem Feinde noch gelungen ist, seine Streitkräfte zu einem geordneten Zusammenspiel zu vereinigen. Es liegt auf der Hand, daß ein Angriff nach MORPHYS Spielweise einen Gegner voraussetzt, der die Entwicklung der Steine vernachlässigt hat. *Der Hauptgrundsatz eines jeden Spielers muß daher sein, in geeigneter Weise seine Streitkräfte zu entwickeln. Jeder Spieler darf überzeugt sein, daß er jedem drohenden Angriff begegnen kann, solange er in der Entwicklung nichts versäumt hat.* Als eine unbedingte Folgerung geht daraus hervor, daß man in der Eröffnung keinen Stein zum zweiten Male ziehen soll. Diesen Grundsatz befolgen alle Meister, mögen sie sich nun zur alten oder neuen Schule bekennen. Wenn nun neuerdings eine sogenannte „übermoderne Schule“ ins Leben getreten ist, die von den vorstehend präzisierten allgemeinen Grundsätzen abweicht, die da glaubt, neue Ideen im Schachspiel ins Leben gerufen zu haben, so befinden die Anhänger dieser Richtung m. E. sich in einem großen Irrtum. Wir wollen versuchen, diesen Irrtum in ganz kurzen Worten dem Anfänger klar zu machen, indem wir einfach den Ausführungen Raum geben, die der hervorragende Schachmeister RÉTI zur Einführung dieser neuen Ideen beibringt. Er sagt: „Bei eingehendem Studium der Partien CAPABLANCAS erkannte ich schließlich, daß er an Stelle des MORPHYSchen Prinzips, in der Eröffnung möglichst rasch alle Figuren zu entwickeln, nach einem anderen Prinzip spiele, nämlich, in jeder Stellung einen möglichst positionsgemäßen Plan als Leitfaden zu haben. Jeder Zug, der den Plan nicht fördert, auch wenn er eine Figur entwickelt, ist Tempoverlust. Meister RÉTI bringt als Beleg dann die folgende Partie, die er als Weißer mit einem Amateur gespielt hat: **1. e4 e5 2. ♖f3 ♘c6 3. ♘c3 ♙c5 4. ♗×e5 ♗×e5 5. d4 ♙×d4? 6. ♚×d4 ♚f6?** (droht 7... ♗f3+, trotzdem ist der Zug schlecht wegen der Antwort des Gegners) **7. ♗b5!** (RÉTI meint, daß er nach

dem alten Grundsatz hier hätte 7. ♖e3 spielen müssen, um einen neuen Stein zu entwickeln!) 7... ♗d8?. Der Herr Amateur spielt aber reichlich schwach. Mit 7...c6 konnte Schwarz die Partie noch immer halten. 8. ♞c5 und Schwarz gibt auf. Es liegt auf der Hand, daß das vorliegende Spiel gar nichts beweist für eine übermoderne Schule. Es werden hier lediglich offene Türen eingestoßen. Nach 1. e4 e5 2. ♖c4 ♖c5 3. ♞f3 ♗c6?? braucht Weiß sich nicht zu entschuldigen, daß er leider die Dame nochmals ziehen muß, um mit 4. ♞xf7# mattzusetzen. Der Grundsatz, möglichst immer einen neuen Stein zu entwickeln, ist natürlich nur so lange aufrecht zu erhalten, als der Gegner sich keine Blößen gibt. Wir zweifeln daher auch nicht daran, daß die sogenannte „hypermoderne Schule“ wie eine Eintagsfliege bald verschwinden wird. Ihre Vertreter haben ja in New York gegen LASKER glatt versagt. Namhafte Großmeister, wie Dr. E. LASKER und RUBINSTEIN, haben schon hervorgehoben, daß sie den oben kurz skizzierten neuen Ideen der sogenannten übermodernen Schule keineswegs zustimmen. Im übrigen ist unser edles Spiel augenblicklich zu einer Entwicklung gelangt, die imstande ist, auf manchen Anfänger abschreckend zu wirken. Um den großen Unterschied zu erkennen, vergleiche man ein Turnierbuch unserer Tage mit einem solchen vor einigen 20 Jahren. Heute findet man als Eröffnungszüge fast nur den Damenbauer oder solche Züge angewandt, die darauf hinauslaufen, höchstens versteht sich noch ein Meister zum Vierspringerspiel oder zur spanischen Partie. Es ist allgemein bekannt, daß es viele Schachmeister gibt, die nur noch 1. d2-d4 oder 1. ♗g1-f3 für vollwertige Eröffnungen halten. Diese Meister spielen im Nachzuge auf 1. e2-e4 dann entweder CARO-KANN (1...c7-c6) oder skandinavisch (1...d7-d5), oder ALJECHINS Eröffnung (1...♗g8-f6), oder französisch (1...e7-e6) oder sizilianisch (1...c7-c5), beileibe aber nicht 1...e7-e5. Nur wenige Meister bevorzugen die offenen Spiele, die zu MORPHYS und AN-

DERSENS Zeiten das Feld behaupteten. Es sind entschieden heute viele der Ansicht, daß für den Angriff das Damenbauerspiel die meisten Aussichten bietet. Und sodann ist es ja auch einigermaßen bequem, wenn man das große Variantengebäude, wie es im Handbuch von BILGUER verkörpert ist, entbehren kann. Wer kennt nicht die hübsche Anekdote von dem großen französischen Schachmeister LABOURDONNAIS (gest. 1840), zu dem der reiche Spiegelhändler CHAMOUILLET aus Versailles kam mit der Bitte, er möchte ihm für den Anzug und für den Nachzug eine Spielweise beibringen, damit er imstande wäre, den Spielern im Café de la Régence die Stange zu halten; er könne sich dann als Belohnung den schönsten Spiegel in seinem Lager aussuchen. LABOURDONNAIS hat ihm daraufhin das Damenbauerspiel und die französische Partie mit dem Erfolge eingetrichtert, daß CHAMOUILLET bis an sein Lebensende, er wurde 90 Jahre alt, sich im Café behaupten konnte. Die Eintönigkeit, die in den heutigen Partieeröffnungen zutage tritt, brachte es mit sich, daß verschiedentlich Gambitturniere von den Mäcenen veranstaltet wurden, so in Wien 1903, wo TSCHIGORIN, so in Abbazia 1911 und in Baden bei Wien 1914, wo beide Male SPIELMANN erster wurde. Es sind der verstorbene russische Schachmeister TSCHIGORIN sowie der noch lebende Wiener Meister SPIELMANN bekannt als starke Angriffsspieler, die auch schon die Gambiteröffnungen bei anderen Gelegenheiten gepflegt hatten, was wunder also, daß sie ihren Mitbewerbern, die über manche Eröffnung gestolpert sind, überlegen waren. Ob die Gambitspiele, wie viele Meister annehmen, einer geordneten Verteidigung gegenüber nicht standhalten, das ist u. E. vorläufig noch nicht zu entscheiden. Ebensovienig läßt sich behaupten, daß 1. d2-d4 vor 1. e2-e4 den Vorzug verdient. Wenn man die Sache rein philosophisch ansieht, so könnte man eher glauben, daß 1. e4 stärker sein muß, weil dieser Zug ja der Dame wie dem Königsläufer den Ausgang gewährt. Jedenfalls möch-

ten wir dem Schachjünger den Rat erteilen, zunächst die offenen Spiele zu pflegen, also mit **1. e4** zu beginnen und auf **1. e4** mit **1...e5** zu erwidern. Wenn ihm dabei auch manchmal das Fell über die Ohren gezogen wird, so schadet dies nicht nach dem Ausspruch des griechischen Philosophen, er wird dann um so besser erzogen. Wir werden, wie bei der ersten Auflage, auch bei dieser die Methode verfolgen, daß wir den Anfänger an der Hand gut gespielter Partien in das Wesen des Schachspiels einführen. Er wird dann bald erkennen, daß es beim Spiel in erster Linie auf eine gute Entwicklung der Figuren ankommt. Beim Durchspielen der Partien geben wir ihm den Rat, nicht hastig und überstürzt, sondern langsam und bedächtig zu verfahren. Er wird sich dann öfters die Frage vorlegen, welchen Zug er an der vorliegenden Stelle gemacht hätte und erst nach eigener Beantwortung dieser Frage zusehen, welcher Zug in Wirklichkeit geschehen ist. Wir empfehlen ihm bei dieser Gelegenheit auch, die durchgespielten Partien sich zu eigen zu machen, indem er sie öfters zunächst am Brett und sodann aus dem Gedächtnis wiederholt. Er wird sich bei dieser Gelegenheit in mancher müßigen Stunde, z. B. auf einer langweiligen Eisenbahnfahrt, beschäftigen können und auch bald imstande sein, eigene gespielte Partien nachzuspielen, um ihren Wert in aller Muße zu prüfen. Wir haben uns bemüht, im folgenden eine Sammlung zu geben, die die Arbeit des Durchspielens zu einer ergötzlichen und genußreichen für den Nachspielenden gestaltet. Die Spiele selbst gehören verschiedenen Zeitperioden an. Wenn wir natürlich auch die Turniere der letzten Jahre stark berücksichtigt haben, so ist doch dabei das Damenbauerspiel, unseren oben ausgesprochenen Ansichten entsprechend, nicht an die erste Stelle gerückt, doch immerhin genügend gewürdigt. Wir sind nebenbei auch der Meinung, daß die zahlreichen Remisspiele, die in den heutigen Turnieren zutage treten, den vorwiegend angewandten Damenbauerspielen zur Last fallen. Ein einigermäßen ge-

schulter Damenbauerspieler wird sich auch als Nachziehender einem starken Gegner gegenüber viel leichter behaupten können, wenn er sich im Fahrwasser des Damenbauerspiels befindet, als wenn er ein offenes Spiel führen muß, in dem alle möglichen Kombinationen möglich sind, bei denen ein starker Spieler einen schwächeren viel leichter überspielen kann. Lassen wir jetzt die Partien selbst sprechen.

2.2 Gespielte Partien

Partie Nr. 1

Gespielt zu Nürnberg 1883.

M. Weiss

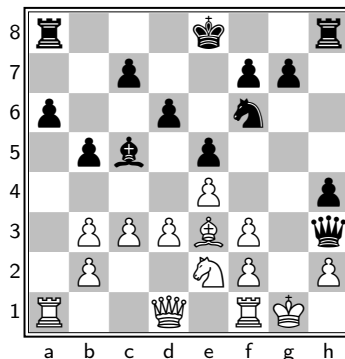
E. Schallopp

Spanische Partie

1. e2-e4. Ein gewöhnlicher und guter Eröffnungszug, der der Dame und dem Königsläufer den Ausgang gewährt. **1...e7-e5.** Aus demselben Grunde ein guter Verteidigungszug. Partien mit diesen beiderseitigen Eröffnungszügen nennt man offene Partien, im Gegensatz zu den geschlossenen Partien, die wir später betrachten werden. **2. ♖g1-f3.** Weiß bedroht mit diesem Zuge den ♗e5, Schwarz wird also auf Deckung des Bauern bedacht sein müssen. **2...♗b8-c6.** Der natürlichste und einfachste Deckungszug, der zu gleicher Zeit das Gleichgewicht in der Entwicklung wiederherstellt. Von anderen Zügen kommen nur noch in Betracht **2...d6** und **2...♗f6**, die wir später erörtern werden. Nicht gut ist **2...♞f6** oder **2...♞e7**, weil man mit einer starken Figur, wenn man es vermeiden kann, minderwertige Steine nicht decken soll. Außerdem würde die Dame auf f6 bzw. e7 dem ♗g8, bzw. dem ♙e7 in der Entwicklung hinderlich sein und sich selbst Angriffen der feindlichen Figuren aussetzen. Ganz schlecht wäre der Deckungszug **2...f6**. Es könnte darauf folgen **3. ♗x5 fxe5** **4. ♞h5+ ♙e7** (**4...g6** **5. ♞xe5+** nebst **6. ♞xh8**) **5. ♞xe5+** **♙f7**

6. ♖c4+ nebst Matt in einigen Zügen. Auch 2... ♗d6 ist zu verwerfen, weil ♖d7 verstellt würde. 3. ♗f1-b5. Die solideste Fortsetzung des Angriffs, die zuerst von dem Spanier RUY LOPEZ empfohlen wurde, daher der Name „Spanische Partie“ oder Spiel des „RUY LOPEZ“. 3... a7-a6. Eine gute Fortsetzung, statt dessen auch noch 3... ♗f6 gebräuchlich ist. 4. ♗b5-a4. Es könnte scheinen, als ob Weiß mit 4. ♗xc6 dxc6 5. ♗xe5 einen Bauer erobern würde. Dies ist jedoch nicht der Fall, denn nach 5... ♗d4 wird der Bauer von Schwarz mit vorteilhafter Stellung zurückgewonnen. Dagegen ist die Fortsetzung: 4. ♗xc6 dxc6 5. d4 exd4 6. ♗xd4 ♗xd4 7. ♗xd4 ♗d6 oder 7... ♗e7 nicht gerade selten. Man kann dabei auch den Damentausch vermeiden durch 5. ♗c3 ♗c5! 6. d3 (6. ♗xe5? ♗xf2+ nebst 7... ♗d4+) 6... ♗d6 7. ♗e3 ♗xe3 8. fxex3 ♗e7 usw. Im allgemeinen ist die Fortsetzung 4. ♗xc6 – die sog. Abtauschvariante – wenig beliebt. 4... ♗g8-f6. Am besten, Schwarz droht nun seinerseits 5... ♗xe4 usw. 5. ♗b1-c3. Statt dessen kommen noch in Betracht 5. 0-0 (s. Partie 2), ferner 5. d3, wie ANDERSEN spielte, 5... d6 6. c3 ♗e7 oder auch 6... g6 nebst ♗g7 usw. 5... ♗f8-c5. Vorsichtiger erscheint 5... ♗e7 oder auch 5... ♗b4, oder 5... b5 6. ♗b3 ♗c5 usw. S. Partie Nr. 4. 6. 0-0. Hier ist entschieden 6. ♗xe5 vorzuziehen: 6... ♗xe5 7. d4 ♗d6 8. dxe5 ♗xe5 usw. 6... b7-b5! 7. ♗a4-b3 d7-d6. Schwarz hat jetzt ein gutes Spiel. Er verzichtet im folgenden auf die Rochade und eröffnet einen scharfen Angriff auf den feindlichen König. 8. d2-d3. Hier würde zwar 8. h3 die Fesselung ♗g4 hindern, aber die vordringenden schwarzen Bauern hätten an dem ♖h3 eine Marke für den Angriff. 8... ♗c8-g4. Schwarz droht jetzt mit ♗c6-d4 die weiße Rochadestellung aufzureißen. 9. ♗c3-e2?. Weit besser war 9. ♗e3, um ♗d4 zu verhindern. 9... ♗d8-d7. Die schwarze Dame droht nach 10... ♗xf3 11. gxf3 nach h3 zu gehen. 10. ♗e2-g3 ♗c6-d4. Jetzt läßt sich das Aufreißen der weißen

Königsstellung nicht mehr vermeiden. 11. c2-c3 ♗g4xf3 12. g2xf3 ♗d4xb3! 13. a2xb3 h7-h5. Schwarz geht jetzt energisch gegen die weiße Rochadestellung vor. 14. ♗c1-e3. Besser war sofort 14. d4. 14... h5-h4 15. ♗g3-e2. Weiß hat keinen besseren Zug. Auf 15. ♗f5 folgt 15... g6 und auf 15. ♗xc5 hxc3 16. ♗e3 ♗h3 17. ♗e1 g2 mit baldigem Matt. 15... ♗d7-h3.



16. ♗e2-c1. Dies deckt zwar den ♖f3, besser war aber zunächst 16. d4. 16... g7-g5. Schwarz setzt den Angriff im kräftigsten Stile fort. 17. ♗g1-h1. Es gibt nichts besseres, denn auf 17. d4 folgt ebenfalls 17... g4. 17... g5-g4. Dieser Bauer darf nicht geschlagen (18. fxg4) werden, denn es folgt 18... ♗xg4 mit undeckbarem Matt (♗xh2#). 18. ♗f1-g1 ♗c5xe3. Schwarz schlägt den Läufer, um dem Punkt f2 die Deckung zu nehmen. 19. f2xe3 g4xf3 20. ♗d1-f1. Weiß erstrebt den Damentausch, um den Angriff zu brechen. 20... ♗f6-g4!. Ein ausgezeichnete Zug! Schwarz droht ♗xh2# und auf 21. ♗xh3 folgt 21... ♗f2#, ferner scheitert 21. ♗xg4 an 21... ♗xf1+ usw. Weiß gibt daher das unhaltbare Spiel auf. Der Führer der Schwarzen in dieser Partie, EMIL SCHALLOPP, geb. 1843 in Friesack, langjähriger Direktor des stenographischen Bureaus im Reichstag, war ein starker Angriffsspieler, der oft das deutsche Schach in aus- und inländischen Turnieren ehrenvoll vertreten hat. Er starb 1917 in Steglitz bei Berlin.