

PraxisSchach

Band 10

Herausgegeben von
IGM Viktor Kortschnoi,
IGM Helmut Pfleger und
EGM Rudolf Teschner

2022
EDITION OLMS



Rudolf Teschner

Schach in 40 Stunden

8., von Raymund Stolze
durchgesehene und aktualisierte Ausgabe
für Anfänger und Aufsteiger

2022
EDITION OLMS





Zur 8. Neuauflage

Natürlich hätte Rudolf Teschner, dem wir diesen Schachbestseller verdanken, gern selbst die Neuauflagen seines Lehrbuches *Eine Schule des Schachs in 40 Stunden* betreut, liegt doch das besondere Verdienst des Ehrengroßmeisters in seiner scheinbar unerschöpflichen Publikationsarbeit. Leider war es ihm, der 1948 erster Ostzonenmeister wurde, dann drei Jahre später die Meisterschaft der Bundesrepublik Deutschland gewann und beim Interzonenturnier in Stockholm 1962 sogar dem legendären Bobby Fischer ein Remis abtrotzte, nicht vergönnt. Nach schwerer Krankheit verstarb Rudolf Teschner, „in dessen Wesen Freundlichkeit und Gewissenhaftigkeit zutiefst verankert waren“, wie es treffend sein Mitstreiter Dr. Helmut Pfleger formulierte, am 23. Juli 2006 im Alter von 84 Jahren in Berlin. Wir hoffen, diese Arbeit ganz im Sinne eines Mannes vollendet zu haben, der als Autor, Herausgeber und Übersetzer maßgeblich zum Ruf der EDITION OLMS als „Rolls-Royce unter den Schachbuchverlagen“ (Großmeister Gerald Hertneck) beigetragen hat. Der mit seinem Lob sparsam umgehende 11. Schachweltmeister Robert James Fischer bezeichnete jedenfalls dieses Buch als „pretty good“.

Raymund Stolze

- 8. durchgesehene und aktualisierte Ausgabe 2022
- 7. durchgesehene und aktualisierte Ausgabe 2016
- 6. durchgesehene und aktualisierte Ausgabe 2009
- 5. vollkommen aktualisierte Ausgabe 2004
- 4. Auflage 2002
- 3. Auflage 2000
- 2. Auflage 1995
- 1. Auflage 1993

© 2022 Edition Olms AG
 Rosengartenstr. 13B · CH-8608 Bubikon/Zürich
 E-mail: info@edition-olms.com
 internet: www.edition-olms.com

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek
 Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation
 in der Deutschen Nationalbibliografie;
 detaillierte bibliografische Daten sind im Internet
 über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Printed in Lithuania
 Gedruckt auf säurefreiem und alterungsbeständigem Papier

Lektorat: Raymund Stolze
 Satz: Arno Nickel · Edition Marco, D-14059 Berlin
 Umschlag: Eva König, D-22769 Hamburg

ISBN 978-3-283-01052-2



Inhalt

Vorwort	8
---------------	---

Die Grundlagen

1. Stunde	Weizenkornlegende • Das Ziel: Den König gefangen nehmen	9
	Schachbrett und Notation der Züge	10
	Zeichenerklärung (Übersicht)	10
	Die Streitkräfte und ihre Gangart	10
	Schachsymbole • Ziehen und Schlagen mit den Figuren	11
	Sonderregeln für Bauern	12
	Die Springergabel • Das Schlagen im Vorübergehen	13
	Vor Beginn der Schachpartie • Das Patt	14
2. Stunde	Die Rochade	14
	Das Remis	15
	Das Dauerschach	16
	Der Wert der Steine • Berührt – geführt!	16
3. Stunde	Das Mattsetzen (I)	17
	Mattbilder ohne König	17
	Mattbilder unter Mithilfe des Königs	19
	König und Dame gegen König • Vorsicht vor dem Patt!	20
	König und Turm gegen König	21
4. Stunde	Das Mattsetzen (II)	21
	König und 2 Läufer gegen König	22
	König, Läufer und Springer gegen König	22
	König und 2 Springer gegen König	23
	König und Springer gegen König	23
	Nutzloses Vermögen	24
5. Stunde	Bauernendspiele (I)	25
	König und Bauer gegen König	25
	Einige Besonderheiten	26
6. Stunde	Bauernendspiele (II)	28
	Strategische Begriffe	28

Die Eröffnung

7. Stunde	Eröffnungsstrategie	31
	Das Damengambit	31
	„Die zehn Gebote“ der Schacheröffnung	32
8. Stunde	Eröffnungssünden (I): Tempoverluste	32
9. Stunde	Eröffnungssünden (II): Gefährdung des Königs	34
	Der Punkt f7 • Der „Seekadett“ • Die Gefahr auf der Schrägen	35



10. Stunde	Eröffnungssünden (III): Figurenverlust	36
11. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (I): Offene Spiele	38
	Italienische Partie	39
12. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (II): Zweispringerspiel im Nachzuge	40
13. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (III): Spanische Partie	42
14. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (IV): Sizilianische Verteidigung	45
15. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (V): Französische Verteidigung	48
16. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (VI): Caro-Kann-Verteidigung	51
17. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (VII): Halboffen anders	53
	Aljechin-Verteidigung	54
	Pirc-Ufimzew-Verteidigung	55
	Skandinavische Verteidigung	55
	Nimzowitsch-Verteidigung	56
18. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (VIII): Damengambit	57
	Orthodoxes Damengambit	57
	Slawisches Damengambit	58
19. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (IX): Indische Systeme	59
	Nimzowitsch-Indische Verteidigung	60
	Damenindische Verteidigung	61
	Königsindische Verteidigung	62
20. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (X)	63
	Holländische Verteidigung	63
	Ben-Oni-Verteidigung	64
21. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (XI): Kein Mittelbauer	65
	Englische Eröffnung	65
	Réti-System	67
	Flankenspiel	68
	Bird-Eröffnung	68
	Eröffnungstabelle	69

Schachtaktik

22. Stunde	Kombinationsmotive (I): Fesselungen	72
23. Stunde	Kombinationsmotive (II): Doppelangriffe	76
24. Stunde	Kombinationsmotive (III): Überlastete Figuren	80
25. Stunde	Kombinationsmotive (IV): Eingespernte Figuren	84
26. Stunde	Kombinationsmotive (V)	89
	Abzugsangriffe	89
	Doppelschach	91
27. Stunde	Mattkombinationen (I)	94
	Ersticktes Matt	94
	Matt auf der Grundlinie	96



28. Stunde	Mattkombinationen (II)	98
	König ohne Raum	98
	Angriff mit Übermacht	100
29. Stunde	Mattkombinationen (III): Opfer auf h7 oder h2	103
30. Stunde	Mattkombinationen (IV): Aljechins Mattangriffe	106

Schachstrategie

31. Stunde	Pläne und Ideen (I):	111
	Die Phalanx der Felder	111
	Zusammenspiel der Figuren und Bauern	111
32. Stunde	Pläne und Ideen (II): Planvoller Königsangriff	116
33. Stunde	Pläne und Ideen (III)	118
	Planvoller Angriff am Damenflügel	119
34. Stunde	Pläne und Ideen (IV): Der historische Grundplan	122
35. Stunde	Pläne und Ideen (V): Das Läuferpaar	124
36. Stunde	Pläne und Ideen (VI): Der Turm auf der offenen Linie	127
37. Stunde	Pläne und Ideen (VII): Rund um den Bauern	130
	Gedeckter Freibauer	130
	Glanz und Elend des „Isolani“	131
38. Stunde	Pläne und Ideen (VIII)	134
	Die zwei Schwächen	134
	Kampf auf zwei Flügeln	135
	Turnierpraxis	137

Das Finale

39. Stunde	Standardendspiele (I)	139
	Bauernendspiele für die Praxis • Der Zugzwang	139
	Opposition	140
	Dreiecksmarsch	141
	Fernopposition	142
40. Stunde	Standardendspiele (II)	143
	Dame gegen vorgerückten Bauern	144
	Dame gegen Turm	145
	Dame gegen Turm und Bauern	146
	Dame und Bauer gegen Dame	147
	Die Qualität	148
	Turmendspiele	150

Die Schachfiguren	157
-------------------------	-----

Namenverzeichnis	158
------------------------	-----

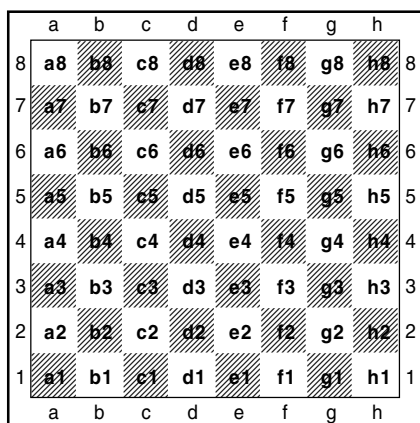


tiger Einheiten dient dazu, die Lage übersichtlicher zu gestalten, eine günstige Konstellation zu erreichen oder auch dazu, einen Zeitverlust (durch einen sonst nötigen Rückzug) zu vermeiden.

Schachbrett und Notation der Züge

Das Schachbrett wird so gelegt, daß das untere linke Eckfeld schwarz ist. Die Waagerechten („Reihen“) tragen die Ziffern 1 bis 8, die Senkrechten („Linien“) die Buchstaben a bis h, so daß jedes einzelne Feld durch eine Kombination von Buchstabe und Zahl unveränderlich bezeichnet ist. Die weißen Steine stehen auf der ersten und zweiten, die schwarzen auf der siebten und achten Reihe.

1



Für den Lernenden empfiehlt es sich, das benützte Brett, wie hier angezeigt, zu beschreiben, damit er sich leichter orientieren kann.

Für das Notieren der Züge benützt man entweder die „ausführliche“ oder die „abgekürzte“ Notation. Bei der ausführlichen gibt man das Feld an, auf dem die Figur

steht und dann, nach einem Bindestrich, das Feld, auf das sie zieht. Bei der abgekürzten Methode werden Ausgangsfeld und Bindestrich weggelassen. Ein Beispiel für die handschriftliche Notation: K (für König) e1–e2 (ausführlich) oder Ke2 (abgekürzt). Das Schlagen eines Steins wird in der ausführlichen Notation durch ein liegendes Kreuz bezeichnet, bei der abgekürzten durch einen Doppelpunkt hinter oder vor der Feldangabe, zum Beispiel ♔e1xe2 oder Ke2: (auch K:e2). Alle Schachsteine außer dem Bauer werden durch Kurzbezeichnungen benannt.

Zeichenerklärung (Übersicht)

- 0-0 kurze Rochade
- 0-0-0 lange Rochade
- zieht
- x schlägt
- + Schach dem König
- # Matt
- ! guter Zug
- ? schlechter Zug
- = Ausgleich
- w Weiß
- s Schwarz

Die Streitkräfte und ihre Gangart

Jeder Spieler besitzt 16 Steine, und zwar acht Figuren („Offiziere“), die ihrem Rang entsprechend nach allen Seiten ziehen und schlagen, und acht Bauern, die nur vorwärts (ein Feld geradeaus, von der Ausgangsstellung aus nach Belieben auch zwei Felder) marschieren dürfen und anders (ein Feld schräg nach links oder rechts) schlagen als ziehen.

1. Der König (K) darf ein Feld nach allen Seiten gehen, jedoch auf kein vom Gegner bedrohtes Feld. Ist er angegriffen, so muß etwas zu seiner Rettung getan werden.



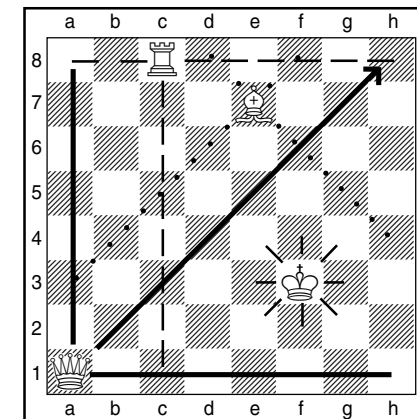
2. Die Dame (D) auch Königin genannt, zieht beliebig weit schräg oder geradlinig, vorwärts, rückwärts oder seitwärts. Sie ist die bei weitem stärkste unter allen Figuren. Im Urschach, dem *Chaturanga*, hieß sie „Mantrin“ (Minister) und hatte einen sehr eingeschränkten Spielraum. Um 1490 setzte sich die heutige Zugweise dieser Figur durch.

3. Der Turm (T) zieht beliebig weit in allen Richtungen, aber nur geradlinig, nicht schräg.

4. Der Läufer (L) zieht beliebig weit in allen Richtungen, aber nur schräg.

5. Der Springer (S) hat die eigenartigste Gangart. Er springt zwei Felder weit und wechselt dabei die Farbe seines bisherigen Standfeldes. Eigene oder feindliche Steine, die im Wege stehen, behindern ihn nicht – anders als bei den übrigen Figuren. Er springt über sie hinweg.

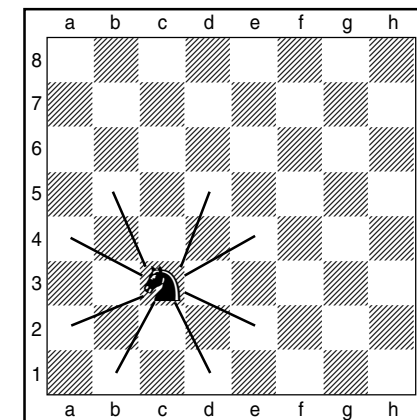
2



Das Springerrad

Von seinem Standort c3 aus (Diagramm 3) kann der Springer auf eines der durch Pfeile bezeichneten Felder springen (b1, a2, a4, b5, d5, e4, e2 und d1).

3



Schachsymbole

In den graphischen Darstellungen von Brett und Figuren, den Diagrammen, werden Figurensymbole verwendet. Ihre Bedeutung für die weißen (links) und die schwarzen Steine (rechts) zeigt diese Liste

- | | | |
|---|----------|---|
| ♔ | König | ♚ |
| ♕ | Dame | ♛ |
| ♖ | Turm | ♜ |
| ♗ | Läufer | ♝ |
| ♘ | Springer | ♞ |
| ♙ | Bauer | ♟ |

Im Diagramm 2 bezeichnen die Pfeile die Zugmöglichkeiten des Königs (f3), der Dame (a1), des Turms (c8) und des Läufers (e7).

Ziehen und Schlagen mit den Figuren

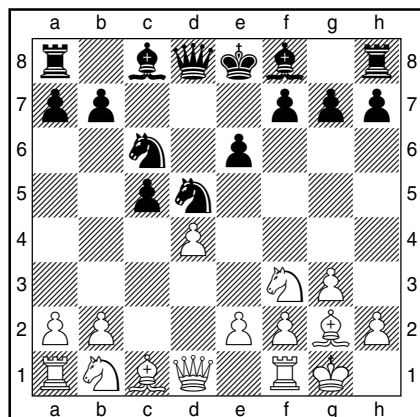
Steht ein eigener Stein im Wege, geht die Zuglinie der eigenen Figur bis unmittelbar vor diesen Stein (mit Ausnahme des Springers, der über ihn hinweghüpfen kann); steht ein feindlicher Stein im Weg, so geht



Flankenspiel: 1.g2–g3

Nicht verkehrt ist die Bezeichnung *Kortschnoi-Eröffnung*, weil einer der größten Spieler unserer Zeit, der aus St. Petersburg (dem einstigen Leningrad) stammende Schweizer Viktor Kortschnoi viele Erfolge mit ihr hatte. Die Absicht ist, günstig in Systeme überzulenken, die zu verwickeltem Spiel führen. So entsteht nach etwa **1.g2–g3 d7–d5 2.♘g1–f3 ♗g8–f6 3.♙f1–g2 c7–c5 4.0-0 e7–e6 5.c2–c4 ♖b8–c6 6.c4xd5 ♗f6xd5 7.d2–d4**

85



eine für Weiß recht gute Variante des Katalanischen Damengambits. In einer Partie Kortschnoi–Teschner, Interzonenturnier Stockholm 1962, laborierte Schwarz nach 7. ... cd 8.♗d4: ♙c5 9.♗c6: bc 10.♗c3 0-0 11.♗a4 ♙b6 12.b3 ♙a6 13.♙a3 ♗e8 14.♗c2 an der Schwäche des ♗c6 und mußte im 41. Zug aufgeben (14. ... ♗c8 15.♗fd1 ♗g5 16.e4 ♗f6 17.♙c5 und so fort).

Königsindisch wird es nach **1.g2–g3 ♗g8–f6 2.♙f1–g2 g7–g6 3.e2–e4 d7–d6 4.d2–d4 ♙f8–g7 5.♗g1–e2** (Benkö–Fischer, Curaçao 1962). Einen *Königsindischen Angriff* nennt man den Auf-

marsch **1.g2–g3 d7–d5 2.♗g1–f3 g7–g6 3.♙f1–g2 ♙f8–g7 4.0-0 c7–c5 5.d2–d3 ♖b8–c6 6.c2–c3 ♗g8–f6 7.♖b1–d2 0-0 8.e2–e4 e7–e5**, den Weiß in der Partie Petrosjan–Teschner, Stockholm 1962, mit dem Bauernvormarsch 9.a2–a3 nebst b2–b4 weiterführte..

Bird-Eröffnung: 1.f2–f4

Man kann die Partie auch im Stil der „Holländischen Verteidigung“ mit dem Doppelschritt des f-Bauern eröffnen. Weiß will (im Sinne André Danican Philidors) den ♗g1 nach f3 entwickeln, ohne den f-Bauern zu verstellen. Häufig setzt er b2–b3 und ♙c1–b2 fort, um den Punkt e5 zu kontrollieren und den Läufer auf der langen Schrägen zur Entfaltung kommen zu lassen. Eine energische Entgegnung ist *Froms Gambit* **1. ... e7–e5**. Nimmt Weiß das Bauernopfer an, erhält Schwarz Angriffsaussichten wegen eines gewissen Entwicklungsvorsprungs (**2.f4xe5 d7–d6 3.e5xd6 ♙f8xd6**). Weiß kann jedoch, wenn er will, mit **2.e2–e4** in das *Königsgambit* übergehen. Ruhiger bleibt der Kampf nach **1. ... d7–d5 2.♗g1–f3 ♗g8–f6 3.e2–e3**, wonach Schwarz mit 3. ... ♙c8–g4 den Kampf um das Feld e5 aufnehmen kann, zum Beispiel 4.h2–h3 ♙g4xf3 5.♗d1xf3 ♖b8–d7 6.d2–d4 ♗f6–e4 7.♙f1–d3 f7–f5 8.0-0 e7–e6 9.c2–c4 c7–c6. Beide Seiten haben Chancen.

Der Verfasser hofft, mit diesen Hinweisen den Lesern einen Begriff von der Vielfalt der Eröffnungen gegeben und zugleich die Voraussetzungen für ein eigenes Programm geschaffen zu haben. In der Praxis ist es vorteilhaft, mit Weiß wie mit Schwarz auf alle plausiblen Erwidernngen vorbereitet zu sein – nicht zuletzt um Zeit zu sparen für die schwierige Mittelspielphase.



Eröffnungstabelle

In Datenbanken und Fachpublikationen sind die Partien nach ECO-Codes geordnet, d.h. die Eröffnungsvarianten werden mit Symbolen dargestellt (A00-E99).

A. OFFENE SPIELE: 1.e2–e4 e7–e5

2.f2–f4			Königsgambit (C30-39)
2. ...	e5xf4		Angen. Königsgambit (C33-39)
		3.♗g1–f3	Königsspringergambit (C34-39)
		3. ... d7–d5 4.e4xd5 ♗g8–f6	
		3.♙f1–c4	Königsläufergambit (C33)
		3. ... ♗g8–f6 4.♖b1–c3 c7–c6!	
2. ...	Lf8–c5		Abgelehntes Königsgambit (C30)
		3.♗g1–f3 d7–d6 4.♖b1–c3 ♗g8–f6	
2. ...	d7–d5		Falkbeers Gegengambit (C31-32)
		3.e4xd5 e5–e4 4.d2–d3 ♗g8–f6	
2.♖b1–c3			Wiener Partie (C25-29)
2. ...	Sg8–f6	3.f2–f4 d7–d5 4.f4xe5 ♗f6xe4	
2.d2–d4			Seltene Züge (C20)
2. ...	e5xd4	3.c2–c3	Nordisches Gambit (C21)
		3.♗d1xd4 ♖b8–c6 4.♗d4–e3	Mittelgambit (C22)
		3.♗g1–f3 ♖b8–c6 4.c2–c3	Schottisches Gambit (C44)
		4. ... ♗g8–f6 5.e4–e5 ♗f6–e4	
2.♙f1–c4			Läuferspiel (C23-24)
2. ...	Sg8–f6	3.d2–d3 ♙f8–c5 4.♗g1–f3 d7–d6	
2.♗g1–f3			Königsspringerspiel (C40)
2. ...	Sg8–f6	3.♗f3xe5 d7–d6 4.♗e5–f3 ♗f6xe4	Russische Verteidigung (C42-43)
		3.d2–d4 e5xd4 4.e4–e5 ♗f6–e4	
2. ...	d7–d6	3.d2–d4 ♖b8–d7	Philidor-Verteidigung (C41)
		4.♙f1–c4 c7–c6! 5.c2–c3	Hanham-Variante (C41)
2. ...	f7–f5		Lettisches Gambit (C40)
		3.♗f3xe5 ♗d8–f6 4.♗e5–c4 f5xe4	
2. ...	d7–d5		Mittel-Gegengambit (C40)
		3.♗f3xe5 d5xe4 4.♙f1–c4 ♗d8–g5	
2. ...	f7–f6?		Spiel des Damiano (C40)
2. ...	♖b8–c6	3.♙f1–c4 ♗g8–f6	Zweispringerspiel im Nachzuge
			(C55-59)
		3. ... ♙f8–c5	Italienische Partie (C53-54)
		4.c2–c3 ♗g8–f6 5.d2–d4	
		4.b2–b4	Evans-Gambit (C51-52)
		4. ... ♙c5xb4 5.c2–c3	Angen. Evans-Gambit (C51-52)
		4. ... ♙c5–b6	Abgelehntes Evans-Gambit (C51)



27. Stunde

Mattkombinationen (I) Ersticktes Matt

„Greift nur hinein ins volle Menschenleben! Ein jeder lebt's, nicht vielen ist's bekannt, und wo Ihr's packt, da ist's interessant“, sagt der Dichturfürst Goethe. Für uns hat die Stunde geschlagen, ins volle Schachleben hineinzugreifen. Mattkombinationen und Mattangriffe sind ein weites Feld, das kaum auszumessen ist. Typische, häufig vorkommende Formen wollen wir unseren Lesern vorführen.

141

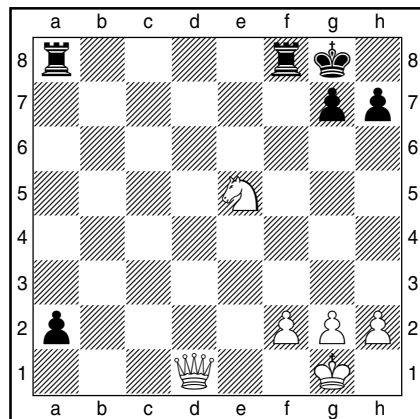
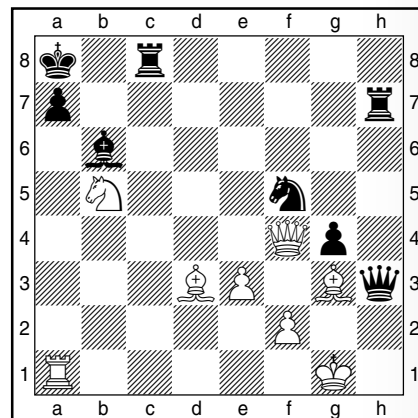


Diagramm 141 zeigt einen Grundtyp des *erstickten Matts*. Selbst routinierteren Spielern widerfährt es mitunter, und jeder Anfänger ist ganz sicher einmal darauf hereingefallen. Diese schon von Philidor gezeigte Kombination, die natürlich schon lange vor dem französischen Meister des ausgehenden 18. Jahrhunderts bekannt gewesen ist, spielt, wenn auch zumeist nur als Drohung, eine wichtige Rolle.

Dem erstickten Matt geht häufig ein Doppelschach von Dame und Springer voraus

wie in unserem Beispiel. Wesentlich ist dabei, daß die Dame auf der Schrägen schachbietet und der Springer das Eckfeld angreifen kann. Weiß ist hier wegen des vorgerückten Freibauern in prekärer Lage und kann sich nur durch diese Kombination retten: **1. ♖d1–d5+!** Das Schachgebot auf b3 genügt hier nicht – die Dame muß auch den Turm auf a8 anvisieren. **1. ... ♜g8–h8** (Auf 1. ... ♜f7 folgt 2. ♖a8:+!) **2. ♘e5–f7+ ♜h8–g8** Der König muß sich das Doppelschach gefallen lassen, denn nach 2. ... ♜f7: setzt 3. ♖a8:+ in zwei Zügen matt. **3. ♘f7–h6+ ♜g8–h8** 4. ♖d5–g8+! Sperrt den König in der Ecke ein. **4. ... ♜f8xg8** 5. ♘h6–f7 matt. Stünde auf f8 statt eines Turms eine Dame, wäre diese Kombination nicht möglich, weil die Dame das Mattfeld f7 auch von g8 aus schützt. Der Araber Stamma hat dieses Matt in einer *Mansube* (einer schon aus dem 10. Jahrhundert überlieferten Form früher Schachaufgaben) dargestellt.

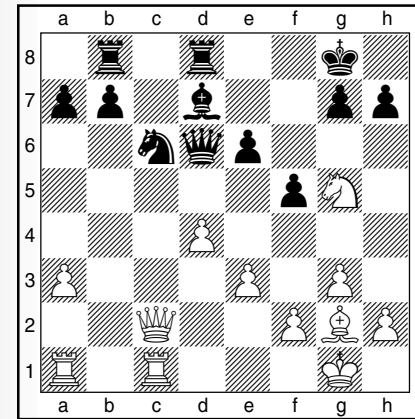
142



1. ♙d3–e4+ ♜h7–b7 **2. ♖f4–b8+ ♜c8xb8** **3. ♜a1xa7+** Die Verteidiger des Punktes c7 werden Schritt für Schritt abgebaut. **3. ... ♙b6xa7** **4. ♘b5–c7** matt.



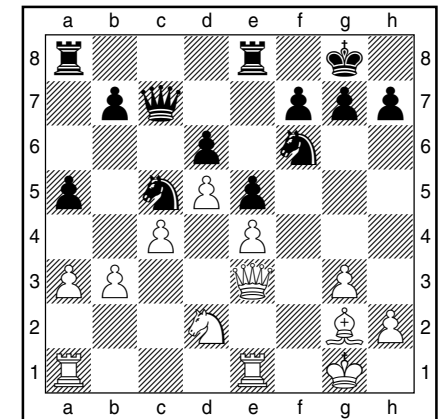
143



Wie diese Kombination als Drohung mitwirken kann, ist aus *Diagramm 143* ersichtlich (Aljechin – Golombek, Margate 1938). Der damalige Weltmeister verwandelte eine sanfte Brise in einen heftigen Sturm, indem er **1. d4–d5!** zog. Schwarz probierte daher **1. ... ♘c6–e7** **2. d5xe6 ♙d7xe6** **3. ♜c1–d1 ♖d6–e5**, kam jedoch nach **4. ♙g2xb7! h7–h6** **5. ♘g5xe6 ♜e5xe6** **6. ♖c2–c7** ebenfalls in entscheidenden Nachteil.

In *Diagramm 144* (Opočensky – Trifunovic, Zlin 1945) muß die Diagonale für das Damenschach durch ein Springeropfer geöffnet werden. Weiß war nach **1. ... ♘f6–g4** **2. ♖e3–e2 ♘c5–d3!** ohne Verteidigung: gleichgültig, welchen Springer er nimmt, das Damenschach führt zum erstickten Matt. Weiß kam mit Qualitätsverlust da-

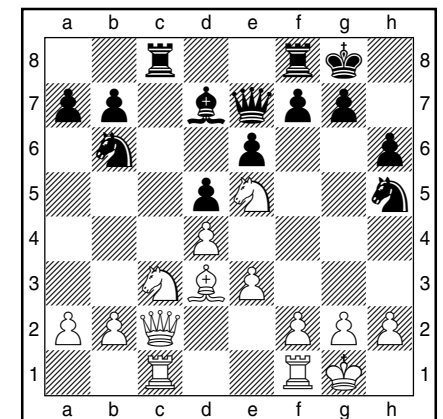
144



Schwarz am Zug

von, indem er **3. ♙g2–f3 ♖c7–c5+** **4. ♜g1–g2 ♘d3xe1+** **5. ♜a1xe1** spielte, mußte freilich auch so bald die Segel streichen. Falls **3. ♜f1 ♖c5+** **4. ♜h1**, so fällt Weiß einer Zwickmühle zum Opfer: **4. ... ♘df2+** **5. ♜f2:** (**5. ♜g1 ♘h3+** mit ersticktem Matt) **5. ... ♘f2:+** **6. ♜g1 ♘e4:+** und so fort.

145



Mitunter stellt dieses Matt auch nur einen Teilaspekt einer Kombination dar, wie in der bemerkenswerten *Nr. 145*. Erst wird