



Emanuel Lasker

Laskers

Lehrbuch des Schachspiels

Joachim Beyer Verlag - Hollfeld

Copyright © 2005 Joachim Beyer Verlag, 96142 Hollfeld
Überarbeitete Ausgabe 2005

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Buch darf nicht in Computersystemen gespeichert, übertragen und teilweise in Auszügen verwendet, elektronisch, elektrostatisch, magnetisch, reprotechnisch oder in irgendeiner anderen Form ohne die Erlaubnis des Verlages vervielfältigt werden.

Layout Annette Borik

Druck Tiskárna Akcent, Vimperk

Der Verlag dankt Frau Annette Borik für die Überarbeitung dieser Neuauflage

ISBN 3-88805-477-X

ERSTES BUCH

Die Elementarlehre des Schachspiels	9
Das Schachbrett	9
Das Quadrat	10
Die Schachsteine	11
Die Zugregeln	12
Der König	13
Der Turm	14
Der Läufer	15
Die Dame oder Königin	15
Der Springer	16
Der Bauer	16
Die Ausgangsstellung	18
Der Partiausgang	18
Die Aufgabe der Strategie	19
Die beschreibende Notation	19
Unsere Aufgabe	20
Über den Vorteil des Mehrbesitzes an Steinen	20
Über den Vorteil, den der Angriff gegen den entblößten König gewährt	27
Über den Vorteil, den mehrere gleichzeitig erfolgende Angriffe bringen	30
Über den Gebrauch einer Übermacht an entscheidenden Punkten	33
Über den Tauschwert der Steine	35

ZWEITES BUCH

Die Lehre von den Eröffnungen	38
Die offenen Spiele	39
Russische Partie 41; Die ungarische Partie 43; Philidors Eröffnung 43; Die preußische Partie 45; Mittलगambit 47; Königsläuferspiel 48; Engli- sche Eröffnung 48; Max Langes Angriff 49; Wiener Partie 51; Schottische Partie 52; Königsgambit 55; Das Cunningham-Gambit 59; Das Läufer- gambit 59; Ablehnung des Gambits 61; Falkbeer-Gegengambit 61; Nordisches Gambit 62; Italienische Eröffnung 62; Evans Gambit 65; Vierspringerspiel 67; Ruy Lopez 70	
Die halboffenen Spiele	75
Die Eröffnung von Nimzowitsch 77; Die Fianchetti 77; Aljehins Eröff-	

nung 78; Froms Gambit 79; Caro-Kann 80; Die skandinavische Partie 81; Die sizilianische Eröffnung 82; Die französische Partie 84; Sizilianisch im Anzuge 89

Die geschlossenen Spiele 88
 Damengambit 90; Andere Damenbauerspiele 93; Zukertort-Réti 93

DRITTES BUCH

Die Kombination 94
 Die „Einkreisung“ 98
 Das geometrische Motiv 99
 Die „Hemmung“ 99
 Der „Schnittpunkt“ 100
 Zugzwang, Patt und Dreieck 126
 Bauernumwandlung 130
 Der „Durchbruch“ 135

VIERTES BUCH

Das Positionsspiel 139
 Der Plan 139
 Strategische Prinzipien 155
 Zusammenspiel der Figuren 184
 Turm und Bauer 186
 Springer und Bauer 186
 König und Bauer 186
 Das Moment des Gegenspiels 187
 Stellungen des Gleichgewichts 190
 Opfer auf Position 193
 Grundprinzipien des Kampfes 194
 Die Steinitz'schen Prinzipien 198

FÜNFTES BUCH

Das ästhetisch Wirksame im Schachspiel 202

SECHSTES BUCH

Beispiele und Muster 217

SCHLUSSBETRACHTUNGEN

Über Erziehung zum Schach 248

Über die Zukunft der Lehre von Steinitz 251

Vorwort zur ersten Auflage

Hier ist ein Lehrbuch, das sich die Aufgabe gestellt hat, systematisch zu sein. Ist es nicht das erste Lehrbuch, das seinem Gegenstande eine Architektur erteilen will? Lehrbücher sind sonst unsystematisch, da sie nur Bruchstücke vorbringen und immer wieder Bruchstücke, die sie nicht einmal notdürftig zusammenleimen, sondern bloß in denselben Behälter nebeneinander legen: den Buchdeckel.

Der zukünftige Mensch wird sparsam sein mit seiner Arbeit, seiner Zeit und dem, was er seinem Geiste als kernhafte Substanz einverleiben will, und daher wird er wollen, dass alles, was er lernt, eine einheitliche Struktur zeige. Von den Lehrbüchern, die jetzt verbreitet sind, wird keines bis in jene Zukunft leben.

Hier ist die Idee des alten Schachspiels dargelegt, die ihm die Kraft verliehen hat, Jahrtausende zu dauern. Sie ist dargelegt aus seiner Historie, seiner Vernunft und seinem Leben. Sie ist die Idee des Kampfes, auch deines Kampfes.

Thyrow, Oktober 1925

Emanuel Lasker

Vorwort zur sechsten überarbeiteten Auflage

Dies Buch ist gebilligt worden. Es hat Lob und Kritik erfahren. Jenen, die sagten, was gut daran sei, wie jenen, die angaben und begründeten, was an ihm verbesserungsbedürftig sei, sage ich gleichen, aufrichtigen Dank. Ich habe Varianten der Eröffnung an einigen Stellen korrigiert und neue, die wesentlich schienen, aufgenommen; ich habe Analysen einiger Partien und Stellungen, die der Praxis der letzten Jahre entstammen, dem Buche eingefügt und ihm ein Register angeschlossen. Ich hoffe, dass das Buch in seiner gegenwärtigen Gestalt den Geist des gegenwärtigen Schachspiels widerzuspiegeln vermag.

Berlin, Februar 1928

Der Verfasser

Vorwort zur siebten überarbeiteten Auflage

Lehrbücher des Schachs gibt es zuhauf. In den letzten Jahren erscheinen in immer kürzeren Abständen immer mehr und mehr Kompendien zu Taktik und Strategie, zum Verhalten vor, während und nach der Partie, Biographien, Anfängerbücher, nicht zuletzt Eröffnungsbücher für jede Buch- und Spielstärke. Und natürlich alles auch auf DVD/CD-Rom. Der Lasker ist anders.

Erstmalig ließ sich ein Weltmeister darauf ein, Schachanfängern Einblick in seine Gedankenwelt zu ermöglichen. Dabei war er sich nicht zu schade, den Bogen über die Erklärung des Schachbretts, Zabel genannt, und Erläuterung der Gangart der Figuren bis zu strategischen Feinheiten zu spannen.

Wenn auch viele der von Lasker formulierten und erläuterten allgemeinen Prinzipien im Schach nach wie vor ihre Gültigkeit haben, soll doch auch darauf hingewiesen werden, dass seine Ausführungen zur Eröffnungstheorie eben dem Stand Anfang des letzten Jahrhunderts entsprechen. Gerade die Theorie der Schacheröffnung hat in den letzten Jahrzehnten eine stürmische Entwicklung durchgemacht. Nichtsdestotrotz gelten die Grundlagen damals wie heute. Und so beschränkte sich die Bearbeitung hauptsächlich auf eine „technische Renovierung“ (Notation, Satz und Layout).

Das Buch ist zur Abrundung der Schachausbildung empfehlenswert, aber auch Leser, die an der Kulturgeschichte des Schachs interessiert sind, werden daran Gefallen finden.

Bassum, Oktober 2004

Annette Borik



*Die zwei Laskers:
Edward (links) und Emanuel (rechts) beim Schachturnier New York 1924.*

Das Schachspiel hat eine Geschichte, die von jeher das Interesse erregt hat, über die man jedoch nur wenig weiß. Man kennt einige Fabeln, die von der Entstehung des Spiels handeln, Fabeln, die nur so viel historische Wahrheit enthalten, als sie den Entstehungsort nach Asien und die Entstehungszeit in eine sehr ferne Vergangenheit legen. Man hat Spiele, die dem Schach ähneln, auf ägyptischen Skulpturen abgebildet gefunden. Man hat auf Schach bezügliche geschriebene Dokumente entdeckt, die etwa tausend Jahre alt sind. Indes war das Schachspiel jener Zeiten nicht mit dem unsern identisch. Das Schachspiel hat gewiss viele Wandlungen erfahren, und wer weiß, ob nicht das Damespiel, genauer gesagt ein Damespiel, Vorfahr unsres Schach gewesen ist.

Das Schachspiel hat seine europäische Laufbahn vor etwa tausend Jahren begonnen. In Spanien war es damals beliebt und bewundert, das Spiel der Adligen und der Gelehrten. In Ritterburgen und an Höfen ward es gepflegt, in kunstvollen Poemen besungen. Jahrhundertlang blieb es das vornehme, edle, königliche Spiel, das nur erlesenem Geschmack zugänglich war, langsam durch Italien und Frankreich vordringend und zuletzt überall heimisch, wo weiße Menschen wohnen.

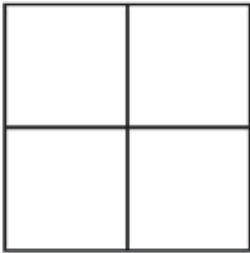
Das Schachspiel hat sich, wie gesagt, gewandelt, aber nur in seiner Tracht, seinen Formen, nicht in seinem Wesen. Dies ist ihm all die Tausende von Jahren erhalten geblieben. Es zu entdecken ist daher nicht schwer: immer hat das Schachspiel einen Krieg zwischen zwei feindlichen Parteien darstellen wollen, einen Krieg aufs Äußerste, der zwar nach Gesetz und Gesittung, doch ohne Gnade oder Schonung geführt wird. Man erkennt dies fast unmittelbar aus den Regeln des Spiels.

Das Schachbrett

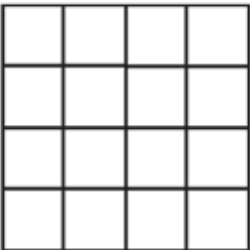
Das Älteste am Schachspiel ist jedenfalls das Zabel, das Feld des schachlichen Kampfes. Es besteht aus 64 Feldern, jedes ein kleines Quadrat, das sich mit den anderen Feldern zu einem großen Quadrat zusammenfügt. In acht Reihen und acht senkrecht dazu verlaufenden Linien ordnen sich die 64 Quadrate an. Man kann ein Zabel also herstellen, indem man ein großes Quadrat durch fortgesetzte Halbierung seiner Seite in Teilquadrate zerlegt. Eine anschauliche Darstellung dieses Prozesses wird dies ganz deutlich machen.



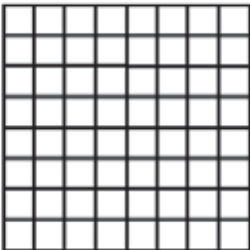
Nach der ersten Halbierung



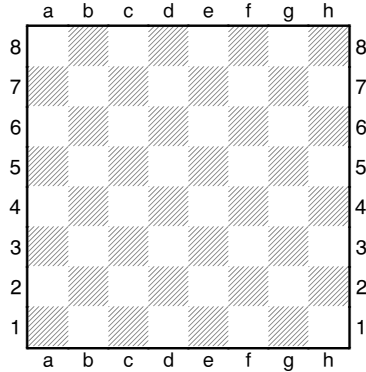
Nach der zweiten Halbierung



Nach der dritten Halbierung



Der technische Prozess der Herstellung eines Zabels ist sonach sehr einfach, und auch die logische Erfassung des Zabels ist unkompliziert. Man hat die Übersicht über die 64 Felder aber noch erleichtert, indem man die Felder abwechselnd weiß und schwarz gefärbt hat, so dass das Zabel seit Urzeiten wie folgt aussieht



Es ist nun wichtig, dass der Schachfreund das Zabel sehr genau kenne und jedes Feld in seiner individuellen Lage wie die gegenseitige Lage einer Reihe von Nachbarfeldern klar erkenne und erschau. Daher hat man das Zabel in drei Bereiche eingeteilt: die Mitte und zwei Flügel. Die erste und zweite Linie links, die siebente und achte Linie rechts sind die Flügel, die dritte, vierte, fünfte und sechste Linie bilden die Mitte. Die Mitte dieser Mitte wird von vier Feldern gebildet, die in der vierten und fünften Linie gelegen sind, und zwar, von unten nach oben zählend, auf der vierten und fünften Reihe; diese vier Felder heißen das Zentrum.

Um nun die Geschehnisse auf dem Schachbrett kurz und deutlich be-

schreiben zu können, hat man jedem Feld einen Namen gegeben; in alten Zeiten einen malerischen, zur Zeit der Naturgeschichte einen mathematischen Namen; dieser mathematische Name erinnert an ein System von Koordinaten nach der Art, die Cartesius eingeführt hat. Danach werden die von unten nach oben laufenden „Linien“ in ihrer Reihenfolge mit acht Buchstaben a, b, c, d, e, f, g, h, die von links nach rechts laufenden „Reihen“ in ihrer Aufeinanderfolge mit 8 Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 benannt. Man spricht von der a-Linie, oder b-Linie usw. bis zur h-Linie wie von der 1. Reihe, der 2. Reihe usw. bis zur 8. Reihe. Da nun jedes Feld nur einer Linie wie nur einer Reihe zugehört, so ist es durch Angabe seiner Linie und Reihe eindeutig bestimmt. Beispielsweise ist b5 jenes Feld der b-Linie, das auf der 5. Reihe liegt. Gewohnheitsmäßig setzt man den Buchstaben der Zahl voran: man sagt und schreibt b5, niemals 5b. So hat dieses System den Vorzug, auf einfache und unzweideutige Art jedes Feld des Zabels zu benennen.

Von dem anderen, dem System der malerischen Bezeichnung, soll nachher die Rede sein.

In der mathematischen Bezeichnung lautet die oben erwähnte Einteilung des Zabels in Bereiche wie folgt: Linker Flügel a- und b-Linie, rechter Flügel g- und h-Linie, Mitte c-, d-, e-, f-Linie, das Zentrum die vier Felder d4, d5, e4, e5. Auch spricht man vom „Rande“, der aus a-Linie, h-Linie, erster und achter Reihe besteht, sowie den vier „Eckfeldern“ a1, a8, h1, h8. Der Schachfreund, der Schriften über das

Schachspiel leicht zu lesen erlernen will, möge es sich vor allem angelegen sein lassen, mit dem Finger auf dem Zabel angezeigte Felder schnell und richtig bezeichnen zu können, sowie umgekehrt auf dem Zabel Felder, die ihm mathematisch bezeichnet werden, schnell und richtig aufzusuchen und in ihrer geometrischen Lage anzuschauen.

Die Heere, die sich auf dem Schachbrett bekämpfen, bestehen aus weißen und schwarzen Schachsteinen. Die weißen Steine bilden die eine Partei, die schwarzen die andere, jener feindliche. Man nennt die beiden Parteien kurz Weiß und Schwarz. Die Farbe eines Steines entscheidet also über dessen Gehorsam und Treue, und zwar unbedingt. Niemals desertiert ein Stein zum Feinde, niemals verweigert er den Gehorsam, treu ist er bis zum Tod. Freilich ist sein Tod nur vorübergehend; fällt er im Kampfe, so wandert er vom Schachbrett nur in einen Kasten, wo die geschlagenen Steine aufbewahrt bleiben bis zur nächsten Partie; dann feiern alle eine fröhliche, hoffnungsvolle Auferstehung.

Weiß wie Schwarz haben die nämlichen Steine: einen König, eine Königin, zwei Türme, zwei Läufer, zwei Springer und acht Bauern. Jede Partei zählt also sechzehn Steine. Die Steine nehmen auf dem Schachbrett Aufstellung, und zwar steht jede Figur auf nur einem Felde, wie umgekehrt ein Feld, sofern es nicht leer ist, nur eine Figur beherbergen darf. Zu Anfang des Spiels

werden die Steine in einer bestimmten, gesetzmäßigen Weise aufgestellt, und dann wird von den Spielern, indem sie abwechselnd eine Figur von einem Feld auf ein anderes rücken oder „ziehen“, die ursprüngliche Aufstellung geändert. Dabei entspinnt sich nach bestimmten Regeln ein Kampf der Schachsteine, die jede ihren König schützen und den König des Feindes erobern helfen wollen, bis zur Entscheidung der Partie.

Der König hat das Aussehen eines Monarchen mit Krone, die Königin hat ein Krönlein, die Türme sind Burgen, die Läufer tragen eine Bischofsmütze, die Springer Pferdeköpfe und der Bauer ist wie ein Mensch ohne Distinktion, wie ein Mensch aus der Herde.

König:		
Königin:		
Turm:		
Läufer:		
Springer:		
Bauer:		

Mit einem seiner Steine darf, wie gesagt, der am Zuge Befindliche von dem Felde, auf dem der Stein steht, auf ein anderes rücken. Das ist der „Zug“, und in der abwechselnden Folge solcher Züge besteht die ganze Kampfhandlung. Freilich ist diese Beschreibung nicht ganz zutreffend, wie noch erläutert werden wird, sie gibt nur die Hauptsache an, die im Detail noch die

kleine Nuancierung erfährt, dass gelegentlich zwei Steine derselben Partei auf einmal bewegt werden, nämlich bei der Rochade und der Umwandlung des Bauern. Alles aber geschieht nach bestimmten Regeln, die der Spieler einzuhalten verbunden ist. Über diese wird nun Bericht erstattet werden.

Der König darf von seinem Standort nur auf ein Nachbarfeld rücken, der Turm nur in gerader, der Läufer nur in schräger, die Königin in gerader oder schräger Richtung ziehen, der Springer macht einen Sprung, nämlich den kürzesten auf dem Schachbrett möglichen Zug, der nicht gerade ist, und der Bauer zieht einen Schritt vorwärts geradeaus. Aber solche Züge sind nur gestattet auf ein Feld, das nicht von einem Stein der eigenen Partei besetzt ist und sofern die Verbindung zu jenem Felde frei ist; ist die Zugrichtung des Turms oder des Läufers oder der Königin an einem Felde unterbrochen, weil dies Feld besetzt ist, so kann die Figur über das Hemmnis hinüber nicht ziehen; sie darf jedoch jenes Feld besetzen, wenn ein gegnerischer Stein dort steht; sie „schlägt“ den Stein, besetzt das Feld und versenkt den feindlichen Stein in den Kasten der Geschlagenen, die nun für die in Frage stehende Partie tot und erledigt sind. Auch die anderen Steine, der König, der Springer, der Bauer dürfen einen feindlichen Stein schlagen: der König und der Springer, wenn sie auf das Feld des betreffenden feindlichen Steins ziehen dürfen, der Bauer, wenn der feindli-

che Stein auf einem schräg vorwärts (nicht gerade vorwärts) gelegenen Felde steht. Alle Steine dürfen geschlagen werden, nur der feindliche König nicht, und alle Steine dürfen sich dem Schlagen aussetzen, nur der König nicht. Sein Leben ist geheiligt, er unterliegt nur der Notwendigkeit. Wird er bedroht, gibt der Gegner „Schach“, wie man sagt, so muss der Spieler den König schützen und, wenn kein Rettungsweg mehr dem König offen steht, so ist er „matt“, „schachmatt“, und die Partie ist aus.

Diese Zugregeln sind nicht vollständig, sie sind auch zu gedrängt auseinander gesetzt; sie geben aber ein anschauliches Bild vom schachlichen Kampf. Nun werden wir sie im Einzelnen betrachten und breit und umfassend alle logischen Momente, die dabei in Frage kommen, zur Klarheit bringen.

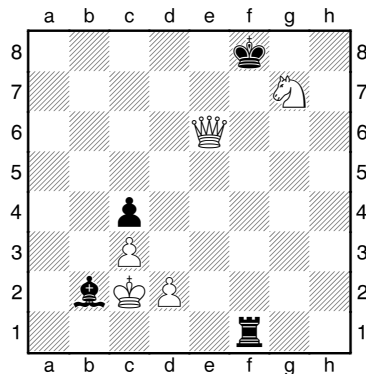
Der König darf von seinem Standort auf jedes Feld ziehen, das folgenden Bedingungen genügt:

1. Nachbarfeld des Standplatzes zu sein;
2. nicht von einem Stein seiner Gefolgschaft besetzt zu sein;
3. von keinem Feind bedroht zu sein.

Doch darf der König einmal in der Partie diese Regeln verletzen, nämlich bei der „Rochade“; sonst nie. Bei der Rochade bewegen sich der König und ein Turm seiner Gefolgschaft gleichzeitig; der Turm rückt neben seinen König und der König springt über den Turm hinweg, wobei Voraussetzung ist,

1. dass der König nicht im „Schach“ steht, d. h. nicht mit Schlagen bedroht ist;
2. dass König und Turm in der Partie bis zu jenem Augenblick noch nicht gezogen haben;
3. dass der Zug des Turms ungehemmt ist; (das bedeute, dass keine Figur, eigene oder feindliche, zwischen König und Turm stehen darf)
4. dass weder König noch Turm sogleich nach Ausführung der Rochade dem Geschlagenwerden ausgesetzt sind.

Das hier in dürren Worten Gesagte sei nun durch bildliche Darstellung lebendig gemacht.



Der weiße König, der auf c2 steht, hat nur einen Zug frei, nämlich nach b2. Er kann dorthin, denn erstlich ist b2 ein Nachbarfeld seines Standortes c2, zweitens ist es nicht von einem Stein seiner eigenen Gefolgschaft besetzt, sondern von einem Feind, und drittens ist das Feld b2 nicht von einem Feind bedroht, weil die feindlichen Steine die folgenden sind:

ein König f8, ein Turm f1, ein Läufer b2, ein Bauer c4 und keiner dieser