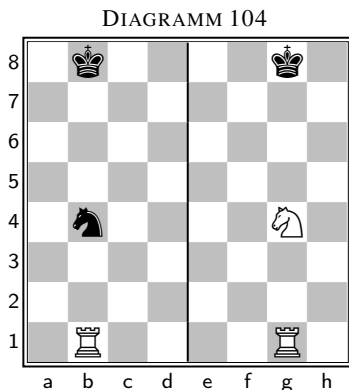

KAPITEL 8

DAS ABZUGSCHACH

Ein kurzes Kapitel, das aber reich an dramatischen Verwicklungen ist.

1. Der Verwandtschaftsgrad zwischen der „Fesselung“ und dem „Abzugsschach“ wird näher präzisiert. Wohin zieht der aufdeckende Stein am besten?

Über den Verwandtschaftsgrad zwischen Fesselung und Abzugsschach gibt Diagr. 104 ein klares Bild;



Im Abzugsschach rechts ist ♔g8 der „drohende“, ♚g4 der dazwischenstehende oder abziehende und ♞g8 der dahinterstehende bzw. bedrohte Stein.

hierin zeigt sich, daß der gefesselte Stein, der ewigen Anfeindungen müde, Farbe gewechselt hat. Diese Veränderung hat bewirkt, daß der ehemals so schwächliche Knabe nun zu einem gewaltigen Krieger herangereift ist. Also wir sagen, das Abzugsschach ist eine Fesselung, bei der der gefesselte Stein mit fliegenden Fahnen ins feindliche Lager übergegangen ist. Auch hier haben wir es demgemäß, genau wie bei der Fesselung auch, mit drei Akteuren zu tun, nämlich

1. mit dem ein maskiertes Schach drohenden Stein,
 2. mit dem „aufdeckenden“ Stein,
 3. mit der dahinterstehenden Figur,
- oder kürzer
1. dem drohenden Stein,
 2. dem dazwischenstehenden,
 3. dem bedrohten Stein.

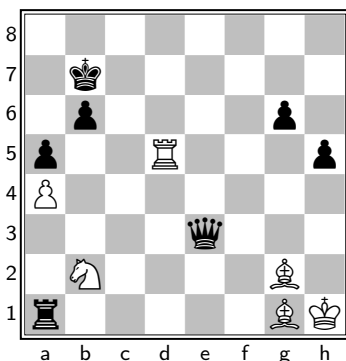
Während nun in der „Fesselung“ die geringe Beweglichkeit des gefesselten (dazwischenstehenden) Steines die Quelle allen Übels bildet, ist umgekehrt der dazwischenstehende Stein im

„Abzugsschach“ von geradezu unheimlicher Beweglichkeit erfüllt: jeder x-beliebige Zug des genannten Offiziers ist nämlich statthaft, ja er darf ganz getrost einen vom Feinde mehrfach bedrohten Punkt besetzen, denn der Gegner wird ihn doch nicht schlagen können, da er ja im Schach steht! Also der dazwischenstehende Stein gleicht einem „kleinen“ Mann, der sich „alles“ erlauben darf, weil er von einem Machthaber protegert wird.

Untersuchen wir nun die möglichen Züge – Abzüge genannt – des betreffenden „kleinen Mannes“ etwas näher; wir finden dann, daß der „abziehende“ Stein drei Dinge ausführen kann:

- Er schlägt alles, was nicht niet- und nagelfest ist, da der Gegner doch nicht wiedernehmen darf.
- Er greift irgend einen großen Offizier des Gegners an, ohne sich im geringsten dadurch stören zu lassen, daß das Feld, auf dem er sich breitspurig aufstellt, von Rechts wegen ein gegnerisches ist, d. h. ein vom Gegner mehrfach beschossenes.
- Er vertauscht sein Abzugsfeld mit einem anderen Felde, das ihm aus irgend einem anderen Grunde vorteilhafter dünkt als das erstgenannte.

DIAGRAMM 105



Hier wäre a) durch **1. ♔d5×h5+** oder **1. ♔d5×a5+** auszuführen. Man beachte die

Unerschrockenheit des abziehenden Steines; b) bestünde hier in **1. ♔d5-e5+** oder **1. ♔d5-d3+** und c) findet man, wenn man sich vorhält, daß der ♟g1 gefesselt ist, was seinen sonst gesunden Appetit beeinträchtigt. Daraus ergibt sich **1. ♔d5-d1+ ♚~ 2. ♟g1×e3**.

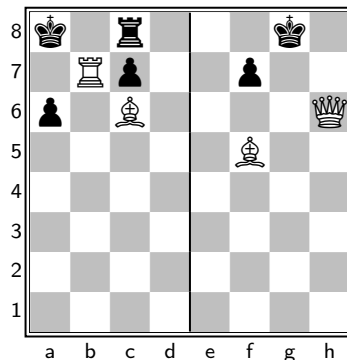
Es dürfte sich erübrigen, dem Lernenden Mut zuzusprechen, denn er weiß es bereits aus dem vorigen Kapitel, daß es durchaus lohnend ist, Mut zu zeigen, da, wo die Gefahr nur – – in der Einbildung besteht. Also alle Felder, selbst die noch so sehr vom Gegner beschossenen, sind dem abziehenden Stein zugänglich!

Die Gruppe c) hat natürlich eine weit größere Ausdehnung als das hier gezeigte Beispiel (Diagr. 105) ahnen läßt. Sie anzuführen hätte keinen Zweck, denn warum ein Offizier „hier“ besser als „dort“ wirke, kann die mannigfaltigsten Gründe haben. Wir verweisen übrigens noch auf das Beispiel unter „Zwickmühle“.

2. Die Zwickmühle. Der langschriftige abziehende Stein hat die Wahl zwischen allen Feldern in der entsprechenden Abzugslinie, ohne daß es ihn einen Zug kostet, also vollständig gratis.

Im Diagr. 106 (rechts)

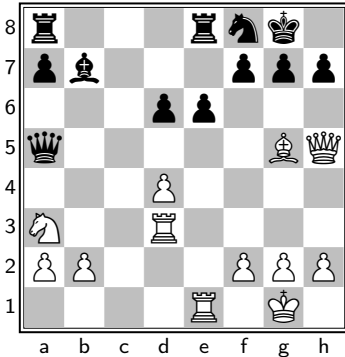
DIAGRAMM 106



Zwei Zwickmühlen. Rechts funktioniert sie so: **1. ♟h7+ ♚h8 2. ♟e4+ ♚h7** und Weiß hat die Diagr.-Stellung erreicht mit neuer Läuferstellung u. ist doch wieder am Zuge.

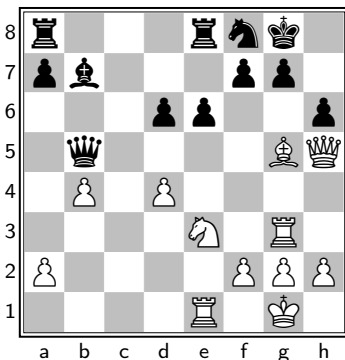
mit innerem Widerstreben bringe, so sehr imponiert mir LASKERS wahrhaft großer Geist. Aber auch große Geister sind zuweilen verwundbar, wie nachfolgendes Spiel zu beweisen scheint.

DIAGRAMM 109



TORRE-LASKER, *Moskau 1925.*

In dieser für Weiß bedrohlichen Stellung (Turm e1 ist direkt, Läufer g5 indirekt bedroht) erfand TORRE den Zug **21. b2-b4!** ♖a5-f5 (nicht 21... ♖×b4 wegen 22. ♜b1; besser als der Textzug war aber 21... ♖d5) **22. ♜d3-g3 h7-h6** **23. ♞a3-c4** (Dieses Eingreifen des Springers wäre bei der Damenstellung auf d5 unmöglich gewesen.) **23... ♖f5-d5** **24. ♞c4-e3** (TORRE kämpft wie ein Löwe um die Entfesselung, aber ohne die „Abzugspointe“ wäre ihm das nicht möglich geworden.) **24... ♖d5-b5.**

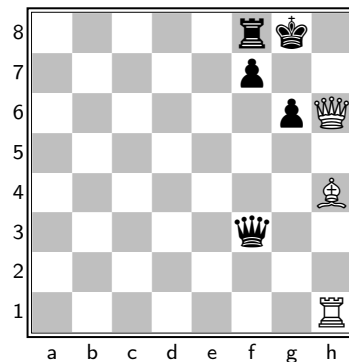


25. ♠g5-f6! (Damit dieser Abzug wuchtig wirke, mußte die schwarze Dame auf ein ungedecktes Feld gelockt werden; daher also 24. ♞e3!) **25... ♖b5×h5** **26. ♜g3×g7+ ♞g8-h8** (eine Zwickmühle ist entstanden) **27. ♜g7×f7+ ♞h8-g8** **28. ♜f7-g7+ ♞g8-h8** **29. ♜g7×b7+ ♞h8-g8** **30. ♜b7-g7+ ♞g8-h8** **31. ♜g7-g5+ ♞h8-h7** **32. ♜g5×h5 ♞h7-g6** **33. ♜h5-h3 ♞g6×f6** **34. ♜h3×h6+** und gewann.

3. Das Doppelschach. Wirkt oft wie ein plötzlich hereinbrechendes Ungewitter. Entsteht so, daß der abziehende Stein auch seinerseits Schach gibt. Die Wirkung des Doppelschachs äußert sich darin, daß von den drei sonst gegen Schachgebot möglichen Paraden zwei wegfallen. Nämlich: das Schlagen des schachbietenden Offiziers und das Vorsetzen eines Steines. Einzig und allein die Flucht kann helfen.

Siehe nun Diagr. 110.

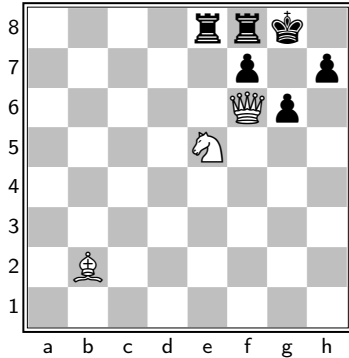
DIAGRAMM 110



Doppelschach.

Hier ist zu wählen zwischen 1. ♖h7+ und 1. ♖h8+. Der erste Zug ergibt einfaches Abzugsschach (1. ♖h7+? ♞×h7 2. ♠f6+) und läßt so die Parade 2... ♖×h1 oder 2... ♖h5 zu.

Der zweite Zug aber führt zu einem Doppelschach, wodurch die erwähnten Paraden automatisch ausscheiden, also **1. ♖h6-h8+! ♘g8×h8** **2. ♜h4-f6++ ♘h8-g8** **3. ♚h1-h8#**. Bekannt ist auch die Stellung



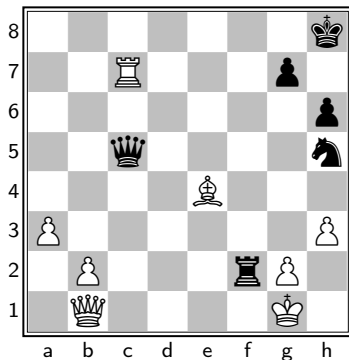
Matt in 3 Zügen durch **1. ♖f6-h8+ ♘g8×h8** **2. ♗e5×f7++ ♘h8-g8** **3. ♗f7-h6#**.

Doppelschach ist eine Waffe rein taktischer Art; sie ist von furchtbarer Treibwirkung: selbst der trägste König greift angesichts eines Doppelschachs zur wildesten Flucht.

Wir beschließen dieses Kapitel durch Vorführung dreier entsprechend kleiner Beispiele.

1. In der zwischen v. BARDELEBEN und stud. NISNIEWITSCH vor einer Reihe von Jahren gespielten Partie kam es zu folgender amüsanten Stellung:

DIAGRAMM 111



V. BARDELEBEN-NISNIEWITSCH

Schwarz am Zuge konnte den Gewinn erzwingen.

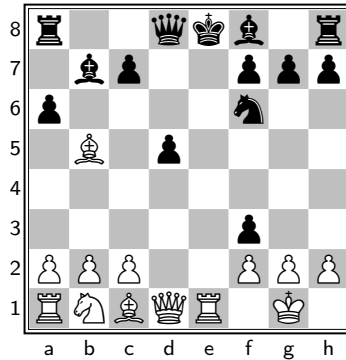
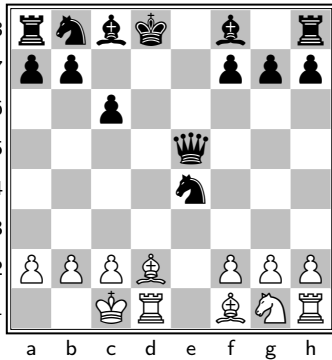
Der letzte Zug des Weißen war ♚b7-c7 (selbstredend nicht ♚b7-b8+?? wegen ♚f2-f8+ nebst ♚f8×b8). Auf ♚bc7 spielte Schwarz 1... ♖×c7 und die Partie schloß mit Remis. Nachträglich wurde von mir folgende Gewinnfortsetzung gezeigt: **1... ♚f2-f1++** **2. ♘g1×f1 ♗h5-g3+3. ♘f1-e1 ♖c5-e3+4. ♘e1-d1** (Man beachte die „Treibwirkung“, schon steht der weiße König auf d1 und war doch noch vor wenigen Zügen „ganz und gar“ zu Hause!) **4... ♖e3-e2+!** **5. ♘d1-c1 ♖e2-e1+!** **6. ♘c1-c2 ♖e1×e4+** (Dem Doppelschach wurde hier eine Wendung angebaut, die man kennt, und die nur deshalb ungewohnt wirkt, weil sie sonst in einer Linie und nicht, wie es hier der Fall ist, in einer Schräge sich abzuspielen pflegt; genannte Wendung [= taktisches Manöver] besteht darin, daß man eine Deckung so unterbricht, daß man zwischen zwei sich gegenseitig deckende Figuren eine dritte drängt; hier wird der König zwischen ♖b1 und ♜e4 nach c2 gelockt.) **7. ♘c2-c1 ♗g3-e2+!** und gewinnt die Dame und die Partie.

2. Zwischen dem gestreichten RETI und dem auf seine Weise nicht minder gestreichten Dr. TARTAKOWER wurde die nachfolgende sehr bekannte kleine Partie gespielt.

□ Reti

■ Tartakower

1. e2-e4 c7-c6 **2. d2-d4 d7-d5** **3. ♗b1-c3 d5×e4** **4. ♗c3×e4 ♗g8-f6** **5. ♖d1-d3** (Ein recht unnatürlicher Zug) **5... e7-e5?** (Die etwas theatralisch anmutende Gebärde des Anziehenden – wir meinen 5. ♖d3 – hat gewirkt: Schwarz will eklatant widerlegen, dies erweist sich aber als undurchführbar [denn so schlecht war ♖d3 nun doch nicht] und Weiß erhält so das bessere Spiel. Richtig war 5... ♗×e4 **6. ♖×e4 ♗bd7** nebst ♗f6 mit solider Stellung) **6. d4×e5 ♖d8-a5+** **7. ♜c1-d2 ♖a5×e5** **8. 0-0-0 ♗f6×e4** (Ein Fehler, richtig war 8... ♜e7) **9. ♖d3-d8+ ♘e8×d8.**



10. ♖d2-g5++ ♔d8-c7 11. ♗g5-d8#. Falls 10... ♕e8, so 11. ♖d8#. Die Schlußkombination ist in der Tat sehr hübsch.

Doppelschach und Matt.

3. Am 5. Dezember 1910 gab ich in Pernau (im Baltikum) eine Simultanvorstellung, bei welcher Gelegenheit folgende niedliche Partie gespielt wurde.

□ Nimzowitsch 5.12.1910 in Pernau
 ■ Pastor Ryckhoff Simultan

1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♗f1-b5 ♘g8-f6 4. 0-0 d7-d6 5. d2-d4 ♘f6×e4? 6. d4-d5 a7-a6 7. ♗b5-d3 ♘e4-f6 (7... ♘e7 rettete zwar die Figur, aber nicht das Spiel, z. B. 8. ♗×e4 f5 9. ♗d3 e4 10. ♖e1 exf3 (oder 10... exd3) 11. ♖×f3 (resp. 11. ♖×d3) mit starkem Angriff) 8. d5×c6 e5-e4 9. ♖f1-e1 d6-d5 10. ♗d3-e2!! (Nach der erzwungenen Deckung des e-Bauern durch d6-d5 hätte Weiß Zeit, seine durch die Gabel bedrohten Figuren unversehrt zurückzuziehen; er zieht aber den Läufer so, daß er den Springer preisgibt) 10... e4×f3 (Schwarz sieht keine Gefahr und steckt sich gemütlich die Figur ein. Nun folgt aber ein Ende mit Schrecken!) 11. c6×b7 ♗c8×b7 (Falls 11... f×e2, so einfach 12. b×a8♖, da Bauer e2 gefesselt ist) 12. ♗e2-b5#.