

Enderlein's
theoretisch - praktische
Anweisung
zum
Vierschachspiele.

Nach der zweiten Auflage neu bearbeitet und mit einer einleitenden Uebersicht
der Gesetze des Zweischachspiels herausgegeben

von

Jean Dufresne.



Berlin.
Verlag von E. H. Schroeder.
(Hermann Kaiser.)
Unter den Linden No. 41.
1863.

Vorrede.

Unter allen Spielen hat das Schachspiel die Eigenthümlichkeit, dass seine Combinationen keiner Zufälligkeit unterworfen sind. Den Sieg trägt stets der Spieler davon, der reiflicher als sein Gegner überlegt hat, und der Verlierende kann seine Niederlage niemals der Einwirkung von Umständen zuschreiben, die er nicht zu beherrschen vermöchte. Indem so das Schach eine reine Verstandes-Arbeit ist, geht es derjenigen Eigenthümlichkeit des Spiels verlustig, welche mannigfach im Spiel gesucht wird, nämlich eine leichte Unterhaltung zu sein, in der dem Glückszufall Gelegenheit geboten ist, sich geltend zu machen. Dies ist wohl ein Grund, der zur Erfindung des Vierschachs beigetragen hat. Denn, wenn in diesem Spiel der Zufall auch nicht herrscht, im Falle beide Verbündete sich vollkom-

IV

men verstehen, ist doch eine solche Verständigung gewiss nicht frei von der Einwirkung des Zufalls, und das ganze Spiel nimmt einen mehr gesellschaftlichen Charakter an, der es anderen Spielen ähnlicher macht.

Unter denjenigen Schriften, die einen Unterricht im Vierschach enthalten, ist die Enderlein'sche gewiss die beste, indem sie die Regeln normirt und die Beispiele erläutert. Bei Bearbeitung dieser neuen Auflage habe ich mir das Ziel gesteckt, alle Weitläufigkeiten der früheren zu kürzen, die Regeln so bestimmt wie möglich zu geben und in diesem Sinne, theils Erklärungen, die sich im Wesentlichen mit Controversen beschäftigen, fortzulassen, dagegen, da wo es die Sache erheischte, hinzuzufügen.

Ausserdem hielt ich es für nothwendig eine Erklärung der Gesetze und Regeln des Zweischach zu geben, weil man ohne Kenntniss derselben das Vierschach nicht erlernen kann. Enderlein scheint diese Kenntniss vorausgesetzt zu haben; da es jedoch gewiss viele Personen giebt, die gern das gesellige Vierschach erlernen wollen, ohne jemals Zweischach gespielt zu haben, so habe ich auch dieses Material gedrängt, den Anforderungen der Neuzeit entsprechend, zusammen getragen.

Möge dies Werkchen von den Freunden einer sinnigen Geisteserholung willkommen geheissen werden und in ihren Kreisen sich Schätzung erwerben.

Berlin, im October 1863.

Jean Dufresne.

Uebersicht des Inhalts.

	Seite
I. Abschnitt.	
Einleitender Ueberblick der Gesetze des Zweischachspiels	1
Lösungen	23
II. Abschnitt.	
Das Vierschachspiel	46
Die Verbündeten	47
Die Reihenfolge der Züge	48
Unzulässigkeit der Berathung	48
Gang der Steine	50
I. Vom Schachbieten mit eigenen Steinen	50
II. Mit Steinen des Verbündeten	51
Fernere das Schachbieten betreffende Regeln	52
Schachmatt	56
Regeln für mattgesetzte Spiele	59
Patt	66
Ende des Spiels	68
Allgemeine Eigenschaften der Steine	70
Die Bauern	71
Der Springer	72
Der Läufer	73
Der Thurm	75
Die Dame	76
Der König	77
Allgemeine Rathschläge	78

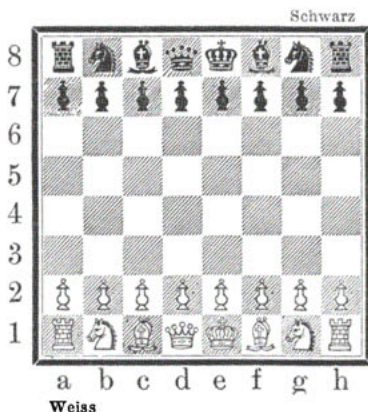
	Seite
III. Abschnitt.	
Spielanfänge	94
Gespielte Partien. I. Partie	105
II. Partie	121
III. Partie	124
Spieldendungen	129

I. Abschnitt.

Einleitender Ueberblick der Gesetze des Zweischachspiels.

Die Gesetze des Vierschachspiels sind von denen des Schachspiels unter Zweien in vieler Beziehung unterschieden. Letzteres ist jedoch das ursprüngliche Spiel, und es giebt daher zwischen beiden so viele wesentliche Uebereinstimmungen, dass ich es für vortheilhaft halte, dem Lernenden in Kurzem den Inhalt jenes einfacheren Spieles darzustellen.

Auf einem in 64 Felder getheilten Brett wird das Zweischachspiel von zwei Personen mit gleichen Kräften gespielt. Es steht nämlich jedem der beiden Spieler eine Anzahl von Steinen zur Disposition, die er vor Beginn des Spieles in der hier vorgezeichneten Ordnung aufstellt.













Nennen wir die beiden Spieler A und B, so gehören jenem z. B. die weissen, diesem die schwarzen Steine.

Das Schachbrett wird stets so aufgestellt, dass das Eckfeld der untern Randlinie zur Rechten jedes Spielers die weisse Farbe hat.

Auf dieser Randlinie stehen die acht Figuren, auf der zweiten die acht Bauern jedes Heerlagers, wie man den Gesamtbestand der einem Spieler gehörenden Steine zu nennen pflegt.

Die Figuren sind:

	ein König	
	eine Königin oder Dame	
	zwei Thürme	
	zwei Springer	
	zwei Läufer	

Die Bauern heissen nach den Figuren, vor denen sie stehen, Königs-, Damen-, Thurmbauern etc. Man sieht, dass A und B mit gleichen Waffen kämpfen.

Jeder Stein, der einen besondern Namen führt, hat eine Gangart, die von der der andern abweicht.

Gangart oder Bewegung der Steine.

Der Zweck, den A und B verfolgen, ist die Mattsetzung des feindlichen Königs, d. h. die Herbeiführung einer Stellung, in der der Gegner die Eroberung seines Königs nicht mehr hindern kann. Dieser Plan wird auf dem Wege abwechselnd geschehender Bewegungen der Steine verfolgt.

Nehmen wir z. B. an, dass das Spiel beginne, so macht A eine Bewegung (oder einen Zug) mit einem seiner Steine, alsdann ist B an der Reihe und thut dasselbe, demnächst folgt wieder A etc. Das Spiel hört auf, sobald der König des A oder des B von einem Steine des Gegners sicher im nächsten Zuge fortgenommen werden würde.

Um die Bewegung der Steine klar zu machen, müssen wir die übliche Bezeichnung der Felder des Schachbrettes angeben, und setzen voraus, dass A die weissen Steine hat. Alsdann heisst das Eckfeld zur Linken des A: a1, das vor ihm befindliche: a2 u. s. w. bis a8, das Feld auf dem der Thurm des B steht. Auf dieselbe Art sind alle anderen Felder des Schachbrettes bezeichnet. Der Buchstabe zeigt die Reihe, die Zahl das wievielste Feld derselben gemeint ist, an.

Zur Bezeichnung eines Zuges giebt man das Feld an, auf dem der Stein gestanden und das, wohin er gezogen hat, und verbindet beide mit einem Strich. Ist der gezogene Stein eine Figur, so fügt man seinen Anfangsbuchstaben hinzu, z. B. S g1-f3, heisst der Springer geht von g1 nach f3. † bedeutet Schach. 0-0 Rochade nach der Königsseite 0-0-0 nach der Damenseite und n. nimmt.

Der Thurm beherrscht die gerade Linie, d. h. er geht in gerader Linie von seinem Platze aus auf jedes Feld, das in dieser Richtung liegt. Stellen wir uns z. B. ein von Steinen ganz entblößtes Schachbrett vor, und geben wir dann dem Thurm auf e4 seinen Platz, so kann er ungehindert auf jedes Feld von e4 bis e8, von e4 bis e1, ferner von e4 bis h4 und von e4 bis a4 gehen. Wie weit ihn der Spieler sich will bewegen lassen, hängt von seinem Ermessen ab. Ein allgemeines für alle Steine gültiges Gesetz ist jedoch folgendes: Kein Stein kann über einen Stein des Gegners oder über einen eigenen hinwegziehen, im Falle dieser seine Richtung unterbricht. Steht z. B. auf b4 ein Stein des A oder B, so kann der auf e4 befindliche Thurm des A sich nicht nach a4 begeben. Gehört der Stein auf b4 dem B, so kann der Thurm des A ihn schlagen. Dies geschieht in der Weise, dass A den Stein des B vom Brett nimmt und seinen Thurm an dessen Stelle setzt. Diese Gesetze des Ziehens und Schlagens gelten im Schachspiel nicht bloß für den Thurm, sondern für alle Steine. Eine Ausnahme machen nur die Bauern und in gewisser

Beziehung der König, wie bei diesen Steinen gesagt werden wird. Hätte A auf b4 selbst einen Stein stehen, so kann sein Thurm nur bis c4 vordringen.

Der Läufer beherrscht die schrägen Linien, z. B. von e4 aus bis nach h7 und b1, ferner von e4 bis nach a8 und nach h1. Man sieht hieraus, dass der Läufer stets auf der Farbe seines Feldes bleibt, und daher jedes Spiel einen Läufer hat, der die Felder weisser, und einen, der die Felder schwarzer Farbe beherrscht.

Die Königin vereinigt die Bewegungen des Thurmes und des Läufers, d. h. es steht ihr frei, wie ein Thurm, oder wie ein Läufer zu gehen, ganz nach dem Belieben des Spielers. Sie ist, indem sie die Kräfte jener beiden Figuren verbindet, die stärkste Figur des Spieles.

Der Springer geht auf ein Feld, das schräg anliegt demjenigen Felde, das in gerader Richtung neben ihm sich befindet. Steht er z. B. auf e4, so kann er gehen nach d6, c5, c3, d2, f2, g3, g5, f6.

Der Bauer geht ein Feld in gerader Richtung, von seinem ursprünglichen Platze aus darf er jedoch auch zwei Schritte gezogen werden. Also von e2 beliebig nach e3 oder nach e4. Abweichend von allen andern Steinen schlägt er anders, als er geht, nämlich schräg, z. B. von e2 nach d3 und f3. Wenn ein Bauer des A zwei Schritt geht und ein Bauer des B sich auf der Nachbarlinie befindet, per jenen schlagen könnte, wenn er nur einen Schritt gegangen wäre, so bleibt ihm dies Recht, d. h. B kann den zwei Schritt ziehenden Bauer schlagen, als

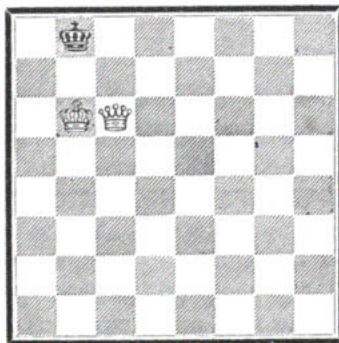
wenn er wirklich nur einen Schritt gegangen wäre. Geht z. B. der weisse Bauer von e2 nach e4, während auf f4 ein schwarzer Bauer steht, so kann dieser ihn auf e3 im Vorbeigehen (oder en passant) schlagen, d. h. A nimmt den Bauer e4 vom Brett und setzt den Bauer f4 auf e3. Gelangt ein Bauer auf die feindliche Randlinie, so verwandelt er sich gleichzeitig in eine Figur, die der Spieler seines Heerlagers beliebig zu bestimmen hat. Es können demnach mehrere Damen gemacht werden, oder drei Springer, ohne Rücksicht auf die Zahl der Figuren, die in der ursprünglichen Aufstellung vorhanden sind.

Der König geht von seinem Platze auf jedes anstossende Nachbarfeld, im Falle er auf diesem nicht geschlagen werden kann. Wenn ein Spieler einen Stein so zieht, dass dieser den feindlichen König im nächsten Zuge nehmen könnte, so muss er: „Schach dem Könige“, im Falle aber der Gegner das Wegnehmen seines Königs nicht mehr verhindern kann: „Schachmatt“ sagen. Eine solche Situation herbeizuführen ist das Ziel, das beide Spieler verfolgen. Wenn ein Spieler, dem nicht Schach geboten ist, keinen anderen Zug hat, als mit seinem König in die Schlaglinie eines feindlichen Steines zu gehen, so ist sein König patt, ein Spiel das für unentschieden angesehen wird. Einmal in jedem Spiele kann der König zwei Schritt von seinem Platze aus gehen, während der Thurm gleichzeitig bewegt wird, so dass also beide Bewegungen einen Zug bilden. Dieser unregelmässige Zug wird die

Rochade genannt und findet nur auf der Randlinie statt, wenn der König und der Thurm noch nicht gegangen, die Felder auf der Randlinie zwischen beiden leer sind, der König nicht im Schach steht, und weder ein Feld zu passiren hat, noch auf ein Feld gelangt, auf dem ein feindlicher Stein ihn schlagen könnte. Nehmen wir diese Bedingungen als erfüllt an, so geht der König von e1 nach g1, und der Thurm von h1 nach f1 (kurze Rochade), oder der König geht von e1 nach c1 und der Thurm von a1 nach d1 (lange Rochade). Auf diese Art ist die Rochade vollzogen.

Wie bereits angegeben, handelt es sich im Schach für jeden Spieler um die Herbeiführung einer Mattstellung des Gegners. Um eine klare Vorstellung von der Art, wie ein Matt herbeigeführt wird, zu gewinnen, betrachte man folgende Stellungen:

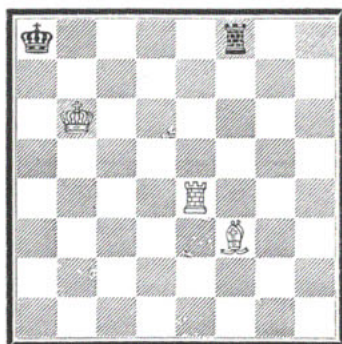
I.



Wenn Weiss jetzt am Zuge ist, so geht er mit der Dame von c6 nach b7 und sagt „Schach matt“; denn der schwarze König ist nicht im Stande so zu ziehen, dass er die weisse Dame verhinderte, ihn im nächsten Zuge fortzunehmen. Man lässt es also im Schachspiel nicht bis zum Fortnehmen des Königs kommen, sondern bricht das Spiel ab, sobald für den einen oder den andern König diese Gefahr mit dem nächsten Zuge nicht mehr abzuwehren ist.

Wenn in der hier angegebenen Stellung Schwarz am Zuge wäre, so könnte sein König keinen Zug machen, ohne geschlagen zu werden, und das Spiel wäre demnach patt.

II.

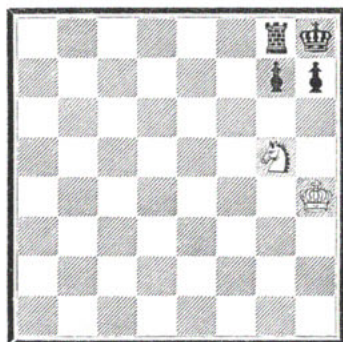


Ist Weiss am Zuge, so geht er mit dem Thurm e4 nach e8 und sagt „Schach und Matt.“ Dies wäre nicht der Fall, wenn Weiss nicht gleichzeitig

mit dem Läufer f3 Schach geben würde. Denn es könnte alsdann der Thurm f8 den Thurm e8 nehmen. Ein solches Schach, wie es der Läufer hier giebt, nennt man ein Abzugsschach.

Im vorliegenden Falle wird das Matt durch die Gleichzeitigkeit des Schachbietens des Thurmes, und des Läufers herbeigeführt, obwohl jeder dieser Steine genommen werden kann.

III.



Der Springer sagt Matt, indem er von g5 nach f7 geht. Man pflegt dieses Matt das erstickte zu nennen.

Um ein Matt zu verhindern, hat jeder Spieler drei Mittel. Steht ihm keines von diesen mehr zu Gebote, so ist sein König Schachmatt. Entweder nämlich kann er mit seinem Könige aus dem Schach ziehen, oder die schachbietende Figur fortnehmen,