





**Max Euwe  
Walter Meiden**

**Meister  
gegen Amateur**

**Der Verlag dankt FIDE-Meister Gerd Treppner für die  
Überarbeitung des Buches.**

ISBN 978-3-88805-246-0

7. Auflage 2009

© 1968 by Joachim Beyer Verlag, 96142 Hollfeld

Alle Rechte vorbehalten!

Umschlagentwurf: Georg Hofmann, 96247 Michelau

Satz: Gerd Treppner, Mainz

Druck: GMDS, Hollfeld

# Vorwort

Spielt der Meister mit dem Amateur, so stößt er gewöhnlich auf eine andere Art und eine größere Zahl schwächerer Züge und Irrtümer als im Kampf mit Ebenbürtigen. Das sind eben die schwächeren Züge und die Art von Fehlern, die der Amateur beim Spiel mit anderen Amateuren antrifft.

Auf welcher besseren Weise könnte der Amateur lernen, wie schwaches Spiel seiner Gegner auszunützen sei, als zu studieren, wie ein Meister solche Stellungen behandeln würde? Wenn die glänzenden Partien Paul Morphys gegen die Meister des 19. Jhdts. vielen Amateuren weit lehrreicher zu sein scheinen als die viel tiefgründigeren Siege der Großmeister des 20. Jhdts. über ihre Kollegen, so gerade deswegen, weil Morphys Triumphe über seine schwächeren Gegner schlagend darlegen, wie die Irrtümer des unterlegenen Spielers am besten auszunützen sind.

Dieses Buch besteht aus 25 Partien zwischen „Meister“ und „Amateur“. Unter den Amateuren befinden sich schwache Spieler, die charakteristische Anfängerzüge machen (wie sie in Meisterpartien nie vorkommen), und auch Fortgeschrittene, die Schach studiert und sich eine beträchtliche Menge technischer Fertigkeiten angeeignet haben, aber noch nicht alle strategischen Zusammenhänge einer Stellung verstehen. Die Namen der Spieler haben wir fortgelassen, weil den Partien selbst keine besondere Bedeutung zukommt. Unser Kriterium bei der Auswahl der Partien bestand nicht darin, dass ein Meister einem Amateur gegenüber saß, sondern dass ein Spieler, der meisterhaftes Können bewies, in überzeugender Weise gezeigt hat, wie gewisse typische Fehler eines anderen, der wie ein Amateur spielte, überzeugend ausgebeutet werden können.

Dieses Werk erläutert nicht nur, wie man mangelhaftes Spiel erkennt und verwertet; in seinem laufenden Kommentar befasst es sich mit der eigentlichen Natur des Schachs und bespricht die verschiedenen Aspekte des Schachspiels, wie sie sich in den Partien selbst ergeben.

Beim Studium der Partien ist es empfehlenswert, die Züge des Meisters zu bedecken und jeweils den Versuch zu machen, sie vorherzusehen und womöglich die Fortsetzung der Abzweigungen zu finden, bevor man die gegebenen Analysen nachliest.

Wir schulden einer Anzahl namenloser Spieler Dank, die die verschiedenen Partien in Manuskriptform durchsahen und weitere Fragen zu mannigfachen Möglichkeiten aufwarfen. Besonders dankbar sind wir Herrn Norman Cotter, Wilmington-Delaware, für seine Hilfe, Bemerkungen und Ermutigungen während der Jahre, in denen dieses Buch geschrieben wurde.

Max Euwe, Amsterdam

Walter Meiden, Columbus (Ohio)





# Inhaltsverzeichnis

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| Vorwort.....                      | 5  |
| Einleitung .....                  | 8  |
| Partie Eröffnung                  | Gegenstand   |
| 1 Schottisch                      | Allgemeines ..... 15   |
| 2 Italienisch                     | Siegreiche Abwicklung ..... 25                                 |
| 3 Vierspringerspiel (4.Lb5)       | Tempoverluste ..... 31   |
| 4 Vierspringerspiel (4.d4)        | Gelähmte Stellung ..... 39                                     |
| 5 Ponziani-Eröffnung              | Damen-Ausflug ..... 45   |
| 6 Dänisches Gambit                | Taktische Feinheiten ..... 51                                  |
| 7 Caro-Kann                       | Entgegengesetzte Rochaden ... 57                               |
| 8 Französisch                     | Eröffnungsideen ..... 65                                       |
| 9 Damengambit (3.c5?)             | Abweichungen vom „Buch“ ... 73                                 |
| 10 Italienisch (3. ... h6?)       | Das Beste aus einem<br>Zeitgewinn herausholen ..... 81         |
| 11 Philidor-Verteidigung          | Angriffstaktik ..... 89  |
| 12 Spanisch (3. ... Sge7)         | Abschneiden der Verbindung<br>zwischen den Flügeln ..... 95    |
| 13 Doppelfianchetto               | Theorie des Fianchetto ..... 101                               |
| 14 Königsfianchetto               | Strategisches Planen ..... 109                                 |
| 15 Skandinavisch                  | Halb-Tempi ..... 119   |
| 16 Angenommenes Damengambit       | Verwendung des „Wenn“ zum<br>Erkennen von Mattbildern .... 129 |
| 17 Skandinavisches Gambit         | Das Wesen des Gambits ..... 141                                |
| 18 Göring-Gambit                  | Das Auffinden der besten<br>taktischen Züge ..... 149          |
| 19 Damengambit (Marshall)         | Mattangriff gegen die Rochade<br>(Opfer auf h7) ..... 157      |
| 20 Damengambit (Marshall)         | Zweckvoller Verstoß gegen<br>Entwicklungsregel ..... 165       |
| 21 Französisch (klassisch)        | Starkes Feld, guter Springer,<br>schlechter Läufer ..... 171   |
| 22 Französisch (3. ... Lb4)       | Die Schlacht an zwei Fronten 183                               |
| 23 Französisch (Aljechin/Chatard) | Das Spiel nach einer<br>strategischen Grundidee ..... 189      |
| 24 Angenommenes Königsgambit      | Opferspiel gegen den König. 197                                |
| 25 Italienisch                    | Wie man Bauernschwächen<br>ausnützt ..... 205                  |



# Einleitung

## 1. WAS IST EINE SCHACHPARTIE?

Eine Schachpartie ist im Grunde ein Ringen um die Überlegenheit auf dem Brett zwischen den zwei Gegnern Weiß und Schwarz. Am Anfang besitzt Weiß einen ganz geringen Vorteil, weil er den ersten Zug machen darf. In der ersten Phase der Partie, der Eröffnung, versucht Weiß diesen geringen Vorteil zu behalten und, wenn möglich, zu vergrößern; Schwarz bemüht sich, seinen kleinen Rückstand zu überwinden und wenigstens Ausgleich zu erlangen. Unter Ausgleich sind ebenbürtige Figurenentwicklung, gleiche Felderkontrolle (besonders der Mitte) und gleiche Initiative oder Angriffsmöglichkeiten zu verstehen. In einer Partie zwischen Spielern von annähernd gleicher Stärke bleibt dieser Gleichgewichtszustand manchmal während der ganzen Partie bestehen. Die Partie endet dann unentschieden.

## 2. WAS PASSIERT, WENN EINE SEITE IN VORTEIL KOMMT?

Es gibt mehrere Arten von Vorteilen: an Material, Entwicklung, Beweglichkeit, Stellung (insbesondere Bauernstellung) usw.

So bald eine Seite einen Vorteil erringt, neigt der Charakter des Spiels dazu, sich in gewisser Hinsicht zu verändern. Die Seite, die den Vorteil besitzt, will ihn zur Geltung bringen und erweitern. Es ist im allgemeinen etwas leichter, günstige Fortsetzungen zu finden, wenn ein Vorteil vorhanden ist.

## 3. WIE SPIELER SICH IN DER STÄRKE UNTERSCHIEDEN

Schachspieler gibt es in allen Abstufungen zwischen „sehr starken“ und „sehr schwachen“. Erstere begehen kaum erkennbare Irrtümer, letztere stellen regelmäßig Figuren ein.

In fast allen Ländern, in denen Schach gespielt wird, reiht man die Spieler entsprechend ihrer Stärke in Großmeister, Meister oder Amateure ein. Zu diesem Zweck gibt es das internationale Wertungssystem ELO sowie eine Reihe nationaler Wertungssysteme. Diese können in der Regel auch bereits Anfänger erfassen, sobald sie an Turnieren oder Klubwettkämpfen teilnehmen. Wenn es bei Turnieren eine Klasseneinteilung gibt, werden Spieler ohne Wertungszahl gewöhnlich in die unterste Kategorie eingereiht.

## 4. WAS SIND DIE MERKMALE EINES MEISTERS?

Der Meister ist gründlich vertraut mit der Technik der Behandlung jeder Partiephase, der Eröffnung, des Mittelspiels und des Endspiels. Er sieht die Partie als Ganzes an, wobei jeder Zug den Teil eines bestimmten Planes bildet. Er erkennt scharfsinnig alle Möglichkeiten, die eine Stellung beinhaltet. Er kann genau analysieren und ziemlich zuverlässig die Folgen

dieses oder jenes Zuges vorhersehen. Er versteht die Grundprinzipien, die in den verschiedenen Lagen auftreten. Sein taktisches Spiel ist genau; er macht weniger und unbedeutendere Fehler als andere Spieler.

### **5. WAS SIND DIE KENNZEICHEN DES AMATEURS?**

Der Amateur versteht das Spiel weniger gründlich als der Meister, sein allgemeines Stellungsgefühl ist weniger ausgebildet, er ist weniger genau, sieht weniger gut die Folgen der Züge voraus und seine analytischen Fähigkeiten sind begrenzt. Dem Amateur fehlt normalerweise die Bekanntheit mit den großen Schachpartien der Vergangenheit.

### **6. WIE SIND AMATEURE EINZUREIHEN?**

Die Stufenordnung der Amateure reicht weit, und die Arten von Amateuren sind so zahlreich, dass sie kaum zu klassifizieren sind. Manche Amateure spielen so gut, dass sie annähernd Meisterstärke besitzen, andere so schwach, dass sie in wenigen Zügen verlieren. Einige planen ihre Partien sorgfältig, andere spielen von Zug zu Zug ohne Plan und Zusammenhang. Dann gibt es manche Amateure, die ein scharfes Auge für taktische Gelegenheiten aufweisen, aber keinen Begriff von positionellen Erwägungen oder strategischem Planen haben. Weiter kennen wir solche, die durch Bücher gelernt haben, sich positionelle Vorteile zu verschaffen, deren Buchwissen sie jedoch gegenüber der Notwendigkeit vollständig eingeschlüfert hat, das meiste aus einer Stellung in taktischer Hinsicht herauszuholen. Es gibt Amateure, die nichts von „Bucheröffnungen“ wissen, die jedoch ein feines Gefühl dafür haben, was eine gute Schachstellung darstellt, und es gibt andere, die Dutzende von Buchvarianten gelernt haben, denen aber nicht aufgeht, was der Sinn dieser Varianten ist und was mit der Stellung zu tun ist, sobald sie am Ende der Buchvariante angelangt sind.

### **7. WAS GESCHIEHT, WENN DER MEISTER MIT DEM AMATEUR SPIELT?**

Wegen seines gründlicheren Verständnisses der Strategie und seiner größeren taktischen Fähigkeiten holt der Meister den äußersten Nutzen aus der geringsten Ungenauigkeit im Spiel des Amateurs heraus. Auf diese Weise erlangt er früher oder später Überlegenheit. So bald das erreicht ist, verwertet er seinen Vorteil bis zum Gewinn der Partie.

### **8. WELCHER NUTZEN KANN AUS DEM STUDIUM DER PARTIEN ZWISCHEN MEISTER UND AMATEUR GEZOGEN WERDEN?**

Eine Partie zwischen Meister und Amateur unterscheidet sich von einer Partie zwischen zwei Meistern in Anzahl, Art und Grad der auftauchenden Fehler. Will ein Meister gegen einen anderen Meister siegen, so ist er



gewöhnlich gezwungen, ganz unscheinbare Fehler auszunützen; spielt er aber gegen einen Amateur, so findet er häufigere und auffallendere Fehler, und sein Vorteil wird viel rascher übermächtig.

Die meisten Schachspieler der Welt sind Amateure, und die meisten Amateure spielen gegen Amateure. Sie stehen daher ständig der Art von Fehlern gegenüber, die Amateure gewöhnlich begehen. Die Grundfrage ist - welches ist der beste Weg zur Ausnützung dieser Fehler? Offensichtlich ist es der Spieler mit dem Wissen, dem Können und der Erfahrung des Meisters, der am besten zeigen kann, wie diese Fehler auszubeuten sind. Aus diesem Grund gibt es kein besseres Mittel als eine gründlich kommentierte Partie Meister gegen Amateur, um den Amateur zu lehren, 1. wie typische Amateur-Irrtümer zu erkennen und 2. wie solche Fehler zu seinem Vorteil auszunützen sind.

### **9. WIE SIND DIE PARTIEN IN DIESEM BUCH ZUSAMMENGESTELLT?**

Das Buch besteht aus einer Reihe von 25 Partien, die zwischen Meister und Amateur gespielt worden sind. Jede dieser Partien wurde ausgewählt, um gewisse Seiten des Schachspiels zu beleuchten. Der laufende Kommentar nach den Zügen behandelt diese Aspekte, gewöhnlich an dem Punkt, an dem sie erstmals auftauchen. Partien, in denen der Amateur Bauern oder Figuren durch Unachtsamkeit oder infolge Übersehens verliert, sind vermieden worden. Solche taktischen Möglichkeiten werden gelegentlich in den Abspielen gezeigt.

Die ersten Partien dieses Buches sind von sehr schwachen Amateuren gespielt worden, die späteren von verhältnismäßig starken Amateuren. So weit wie möglich werden die Partien in der Reihenfolge ihres Grades von Amateurismus vorgelegt, wenn diese Ordnung gelegentlich auch verletzt worden ist, um gewisse Eröffnungen in einer Gruppe oder in der vorteilhaftesten Folge zu zeigen.

### **10. WIE STEHEN WIR ZU DEN VARIANTEN?**

Jede Abweichung von der Textfolge, die eine vernünftige und interessante Möglichkeit darstellt, wird besprochen, so dass der Leser ihren Wert, verglichen mit dem tatsächlich geschehenen Zug (dem „Textzug“) einschätzen und eine Vorstellung davon gewinnen kann, was bei der Wahl des abweichenden Zuges geschehen wäre.

Während des ganzen Buches, besonders in den frühen Partien, haben wir die Gelegenheit wahrgenommen, Analysen von Varianten vorzulegen, die oft von Amateuren, besonders von den schwächeren unter ihnen, gewählt werden, die aber nie in Meisterpartien vorkommen. Solche Varianten wurden aufgenommen, um zu zeigen, wie ein Meister gewissen