

Eduard Lasker

Moderne Schachstrategie

Joachim Beyer Verlag — Hollfeld

Copyright © 2003 Joachim Beyer

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Buches darf in irgendeiner Form ohne die Erlaubnis des Herausgebers vervielfältigt werden.

Lasker, Eduard
Moderne Schachstrategie

Eduard Lasker

11. überarbeitete Auflage

ISBN 3-88805-420-6

© 2003 Hollfeld Verlag Joachim Beyer

Alle Rechte vorbehalten! Dieses Buch darf nicht ohne Einverständnis des Herausgebers in Computersystemen gespeichert, übertragen oder teilweise in Auszügen verwendet werden.

Layout und Lektorat	Schachschule Erlangen Willi Kaspar Weiselstraße 5 91054 Erlangen
---------------------------	---

Umschlaggestaltung	Georg Hofmann, Michelau
--------------------	-------------------------

Gesamtherstellung	FINIDR s. r. o., Český Těšín
-------------------	------------------------------

Vorwort zur 9. Auflage

Das stark gewachsene Interesse am Schachspiel seit dem dramatischen Verlauf des Weltmeisterschaftskampfes zwischen dem Amerikaner Robert Fischer und dem Russen Boris Spassky hat zu einer enormen Erweiterung der Schachliteratur geführt. Unter den Neuerscheinungen finden wir viele sehr gute Bücher und Fachzeitschriften, deren große Mehrzahl jedoch für Leser gedacht ist, die recht umfangreiche Schacherfahrung besitzen. Sie verlangen häufig ein intensives Studium, das mehr Zeit benötigt, als der durchschnittliche Schachfreund imstande oder willens ist aufzuwenden. Bei der Abfassung des vorliegenden Buches dachte ich indes vielmehr an die Schachamateure, sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene, die nicht genügend mit jenen allgemeinen strategischen Prinzipien des Spiels vertraut sind, die eine konkrete Basis für seine Entscheidungen schaffen und die es dem Experten gestatten, in jeder Stellung seine und seines Gegners Stärken und Schwächen richtig abzuschätzen. Ich war überzeugt, dass ein Buch, welches auf der Basis solcher Prinzipien dem Leser die gesunde Spielführung in der Eröffnung, dem Mittelspiel und dem Endspiel demonstriert, seine Spielstärke viel schneller als jede andere Methode steigern wird, und der Erfolg dieses Buches zeigt mir, dass ich mich nicht getäuscht habe.

Die in diesem Buch formulierten allgemeinen Schachprinzipien folgen aus rein logischen Überlegungen und sind daher heute ebenso gültig wie früher. Sie sind selbstverständlich allen Schachmeistern bekannt, die sich im Turniersaal messen, wie der Leser aus den Beispielpartien ersehen kann, die ich zur praktischen Illustration der theoretischen Untersuchungen glossiert habe. Sie zeigen, dass der Verlust einer Partie fast immer der Verletzung des einen oder anderen allgemeinen Spielführungsprinzips zuzuschreiben ist. Das gleiche gilt für viele Remispartien, die der eine Spieler oder sein Gegner hätte gewinnen können, und natürlich auch von allen Partien, in denen der Leser dieses Buches seinen König verliert. Dass so etwas aber auch einem angehenden Weltmeister passieren kann, zeigt die Partie Nr. 23, in der Karpov im 29. Zug seine Gewinnchance gegen Hübner ausließ, nachdem der deutsche Vorkämpfer seinerzeit dasselbe fünf Züge vorher getan hatte.

Der Stoff dieses Buches ist wie folgt eingeteilt: ich zeige zunächst elementare Mattführungen und verschiedene Kombinationen, die oft in ähnlicher Form im Mittel- oder Endspiel vorkommen, und erörtere dann die einfachen Prinzipien, die in *jeder* Eröffnung als Wegweiser für die günstige Aufstellung der verschiedenen Figuren dienen und dabei die gegnerischen Züge berücksichtigen. Erst dann gehe ich dazu über, die verwickelten Grundsätze zu besprechen, die auf strategische Pläne anwendbar sind, wie sie im Mittelspiel und manchmal schon in der Eröffnung gefasst werden können. Diese Art von Plänen habe ich in den ausführlichen Glossen erörtert, mit denen ich die Beispielpartien des letzten Kapitels versehen habe. Unter den Spielern dieser besonderen lehrreichen Partien befinden sich alle zehn Weltmeister unseres Jahrhunderts (außer Petrosjan und Spassky) und ebenso viele der stärksten Großmeister, die als Weltmeisterschaftskandidaten in Turnieren oder Wettkämpfen ihre Gegner waren. Ein aufmerksames Studium der Partien wird, zusammen mit dem Inhalt der vorangegangenen Kapitel, dem Leser eine solide Grundlage vermitteln. Die erreichbare Spielstärke übertrifft die des durchschnittlichen Amateurs, dem es an Erfahrungen mit stärkeren Partnern gebricht, bei weitem.

New York 1978

Eduard Lasker

Vorwort der 10. Auflage

Als Eduard Lasker vor gut sieben Jahrzehnten mit seiner *Schachstrategie* herauskam, Leipzig 1911, fand seine auf wissenschaftlicher Grundlage beruhende Methode bald großen Anklang. Die Schachfreunde begrüßten es, dass sie sich nicht mehr damit zu begnügen brauchten, die Züge der Meister zu kopieren, sondern dass sie in der Lage waren, auf vernünftigen Grundlagen beruhende eigene Züge zu finden.

Inzwischen gibt es eine ganze Reihe von Werken, unter denen sich umfangreiche, mehrbändige Kompendien befinden, die sich mit diesem Thema befassen. Eduard Lasker aber hat das Fundament geschaffen. In regelmäßigen Abständen musste das Buch neu aufgelegt und modernisiert werden. Die 9. Auflage hat der Verfasser, der 1981 im hohen Alter von 95 Jahren in New York verstorben ist, noch selbst bearbeitet. Die vorliegende Auflage hat der Herausgeber im Sinne Laskers um eine Partie des jungen, aufstrebenden Großmeisters Kasparov erweitert und dabei die Entwicklung einer aktuellen Variante geschildert.

Berlin, im Oktober 1982

Rudolf Teschner

Vorwort zur 11. überarbeiteten Auflage

Die 11. überarbeitete Ausgabe von Eduard Laskers *Moderner Schachstrategie* ist nicht nur ein Leitfaden der Strategie. Sie ist im Laufe von mehreren Schachgenerationen ein historischer Rückspiegel des Schachs geworden.

Lasker wusste das, und er hat auch in höflicher Manier zwischen den Zeilen einfließen lassen, dass Schach wandelbar ist und die jüngeren Meister einen genaueren Stil pflegten; was natürlich für die älteren aus kombinatorischer Sicht kein Nachteil ist.

Vorgenommen wurde eine gründliche Überprüfung der strategischen Aussagen Laskers, ein Check-Up sämtlicher Partien, der Varianten und Diagramme mittels computergestützter Programme. Das war im vergangenen Jahrhundert nicht so der Fall. Und siehe da, das Ergebnis überrascht nicht. Die Kernsätze Laskers nach der Niederschrift seiner Strategie vor mehr als 90 Jahren werden bestätigt. Hier findet keine Kürzung im Text statt.

Allerdings mühte sich kaum jemand um den redaktionellen Teil. In völliger Umgestaltung sind Layout, alle Diagramme sowie die Rechtschreibung neueren Standards angepasst. Ebenfalls ist die Notation zeitgemäß und entspricht den Regeln der FIDE. Einige ältere Varianten konnten verbessert werden. Die Auflage wurde um zusätzliche Partien ergänzt.

Erlangen, im Jahre 2003

Willi Kaspar

Inhalt

1	Einleitung	7	6	Damenbauernspiele	89
2	Unerlässliche Vorkenntnisse	9		Das Damengambit	90
	Die Symbole für Felder und Züge	9		Tarrasch-Verteidigung	92
	Wann ein Mehrbauer gewinnt	10		Orthodoxe Verteidigung	92
	Der Wert der Steine	11		Lasker-Verteidigung	94
3	Fundamentale Kombinationen	12		Slawische Verteidigung	97
	Mit Mattsetzung als Ziel	12		Angenommenes Damengambit	99
	Mit Materialgewinn zum Ziel	19		Cambridge Springs-Verteidigung	101
4	Die Eröffnung	26		Meraner Verteidigung	102
	Allgemeine Überlegungen	26		Das Colle-System	103
	Rasche Figurenentwicklung	27		Albins Gegengambit	104
	Kontrolle des Raumes	27		Die Indischen Verteidigungen	104
	Das Prinzip der Beweglichkeit	28		Königsindische Verteidigung	105
	Verfrühte Angriffszüge	31		Nimzowitsch-Verteidigung	107
	Materialopfer, um die feindliche	33		Damenindische Verteidigung	108
	Entwicklung zu erschweren			Die Holländische Verteidigung	109
	Auswahl der Plätze für die Figuren	36		Die Budapester Verteidigung	110
	Das Bauernskelett	36		Ben Oni Gegengambit	110
	Bedeutung der Zentralfelder	37		Reti-Eröffnung	111
	Schwäche rückständiger Bauern	39		Englische Eröffnung	113
	Vom Bauerntausch im Zentrum	40		Froms Gambit	114
	Linienöffnung für die Türme	42		Strategische Regeln	116
	Über Vorstöße der Mittelbauern	42			
	Der schwarze Gegenstoß ..., d5	44	7	Mittelspiel und Endspiel	118
	Wo Türme am besten wirken	44		Wo soll man Angriffe beginnen?	119
5	Königsbauernspiele	47		Rochadeprobleme	119
	Das Mittelgambit	47		Über die Ausdehnung des Raumes	120
	Die Italienische Partie	48		Stärke und Schwäche von Bauernzügen	121
	Max Lange-Angriff	49		Hervorrufen schwächerer Züge	121
	Die Spanische Partie	50		Der Nachteil passiven Spiels	124
	Morphy-Verteidigung	52		Wann man keine Figuren tauscht	131
	Tschigorin-Verteidigung	53		Wann Bauernraub gefährlich ist	137
	Marschalls Gegenangriff	55		Angriffsführung in der h-Linie	141
	Offene Verteidigung	57		Najdorf-Variante	143
	Schliemann-Verteidigung	60		Angriff ohne Dame	151
	Die Russische Partie	60		Der Turm auf der 7. Reihe	152
	Das Vierspringerspiel	61		Über den Bauernvorposten auf d5	153
	Die Fesselung des	62		Mehr über d5	155
	Königsspringers			Der Bauernvorstoß f5	158
	Rubinsteins Gegenangriff	66		Wichtigkeit des Angriffstempos	161
	Das Königsgambit	68		Schwäche vorgerückter Flügelbauern	164
	Muzio-Gambit	69		Gefahren der Symmetrie	165
	Abgelehntes Königsgambit	70		Druck durch Raumvorteil	167
	Falkbeers Gegengambit	71		Zwei Läufer gegen Läufer und Springer	170
	Die Wiener Partie	72		Die Macht eines entfernten Freibauern	177
	Evans-Gambit	73		Zwei Springer gegen Läufer und Springer	179
	Skandinavische Verteidigung	75		Beweglicher Turm plus Läuferpaar	184
	Französische Verteidigung	76		übertrumpfen Dame und Springer	
	Caro-Kann	81		Könige auf entgegengesetzten Flügeln	185
	Sizilianische Verteidigung	83		Wettlauf der Freibauern	187
	Moderne Eröffnungsideen	86		Zeitnot im Alter	190
	Aljechin-Verteidigung	87		Psychologie hilft manchmal mit	192
				Bauernabtausch stellt Probleme	193
				Die Kraft der Dame	195
				Dame gegen zwei Türme	205

8	Erläuternde Partien	123
Nr. 1	Eduard Lasker – Efim Bogoljubow	<i>Philidors Verteidigung</i> 123
Nr. 2	Eduard Lasker – Savielly Tartakower	<i>Slawische Verteidigung</i> 130
Nr. 3	Wassily Smyslow - Michael Botwinnik	<i>Französische Verteidigung</i> 135
Nr. 4	Vlastimil Hort – Robert Byrne	<i>Königsindische Verteidigung</i> 141
Nr. 5	Robert Byrne – Larry Evans	<i>Sizilianisch Najdorf-Variante</i> 143
Nr. 6	Eduard Lasker – Carlos Guimard	<i>Französisch Tarrasch-Variante</i> 146
Nr. 7	Simon Alapin – Akiba Rubinstein	<i>Sizilianische Verteidigung</i> 150
Nr. 8	Larry Evans – Mark Taimanov	<i>System 8. d5 in Königsindisch</i> 153
Nr. 9	Eduard Lasker – Richard Réti	<i>Spanisch Tschigorin-Verteidigung</i> 156
Nr. 10	Emanuel Lasker – José R. Capablanca	<i>Spanisch Abtausch-Variante</i> 158
Nr. 11	Eduard Lasker – Erich Eliskases	<i>Sizilianisch Scheveninger System</i> 162
Nr. 12	Reuben Fine – Eduard Lasker	<i>Damengambit</i> 164
Nr. 13	Erich Eliskases – Arturito Pomar	<i>Doppeltes Königsfianchetto</i> 166
Nr. 14	Eduard Lasker – José R. Capablanca	<i>Königsindische Verteidigung</i> 168
Nr. 15	Eduard Lasker – Frank Marshall	<i>Damengambit</i> 173
Nr. 16	Alexander Aljechin – Samuel Reshevsky	<i>Colle-System</i> 178
Nr. 17	Miguel Najdorf – Reuben Fine	<i>Nimzowitsch-Indisch</i> 181
Nr. 18	Machgielis Euwe – Paul Keres	<i>Damenindische Verteidigung</i> 183
Nr. 19	Herman Steiner – Reuben Fine	<i>Damenbauernspiel</i> 185
Nr. 20	Samuel Reshevsky – Eduard Lasker	<i>Angenommenes Damengambit</i> 188
Nr. 21	Eduard Lasker – Nicholas Rossolimo	<i>Sizilianisch Najdorf-Variante</i> 191
Nr. 22	Robert Byrne – Robert Fischer	<i>Damengambit Abtausch-Variante</i> 193
Nr. 23	Anatoly Karpov – Robert Hübner	<i>Sizilianische Verteidigung</i> 196
Nr. 24	Garri Kasparov – Josif Dorfman	<i>Slawisch Botwinnik-Variante</i> 199
Nr. 25	Anatoly Karpov – Visvanathan Anand	<i>Slawisch Meraner Verteidigung</i> 202

Der Anfänger, der glaubt, dass er eine vernünftige Partie Schach spielen kann, sobald er die Figuren richtig zu bewegen weiß, ist mit dem Soldaten zu vergleichen, der sich für fähig hält eine Armee zu führen, nachdem er eben schießen gelernt hat. Ein General kann natürlich nur dann eine Strategie entwickeln die Erfolg verspricht, wenn er genau weiß, welche taktischen Aufgaben, deren Lösung sie bedarf, die verschiedenen Zweige seiner Armee gewachsen sind. Ebenso muss ein Schachspieler sich erst mit den taktischen Möglichkeiten vertraut machen, die seine verschiedenen Steine ausführen können, ehe er erwarten darf, dass die strategischen Pläne, die er mit ihnen vorhat, wirklich realisierbar sind.

Es wäre völlig verfehlt, wenn er versuchen würde sich diese Kenntnis durch das Spielen ganzer Partien anzuzeigen. Es ist für einen Anfänger zu verwirrend, viele Figuren auf einmal in seine Kombinationen einzubeziehen, und er kann auch gar nicht entscheiden, welche von den bei vollem Brett immer bestehenden Möglichkeiten, Figuren gegeneinander abzutauschen, er wahrnehmen soll und welche er vermeiden muss, bevor er sich einigermaßen über den relativen Wert der Figuren im klaren ist.

In Anbetracht dieser beiden Probleme tut er am besten zunächst für eine Figur nach der anderen festzustellen, ob sie, allein von seinem König unterstützt, genügt, den gegnerischen König matt zu setzen, wenn diesem keiner seiner Steine mehr zur Seite steht, oder ob sie hierfür noch weitere Hilfe braucht. Von meinen Lesern habe ich vorausgesetzt, dass ihnen diese ganz elementaren Endspiele bereits bekannt sind, und ich fasse auf Seite 9 nur deren Resultate als *Unerlässliche Vorkenntnisse* zusammen.

Der nächste Schritt, den der Lernende tun muss, ist Beispiele von etwas verwickelteren Situationen zu studieren, in denen mehrere Figuren gegeneinander kämpfen. Dieser Phase seines Studiums ist das Kapitel gewidmet, das fundamentale Mittelspielkombinationen behandelt und das die Merkmale von Stellungen bespricht, die einem direkten Mattangriff *auf vollem Brett* Erfolg versprechen, oder zu scharfen Manövern einladen, die gute Aussichten auf Materialgewinn bieten.

Vom Durchspielen der in diesem Kapitel erläuterten Kombinationen wird der Lernende viel Aufschluss über die Art und Weise erhalten, in der die verschiedenen Figuren miteinander zusammenarbeiten können, und er wird einen gewissen Blick für Drohungen entwickeln, sowie die Fähigkeit längere Zugreihen mit mehreren Varianten richtig durchzurechnen. Kurz, es wird seine taktische Kombinationskraft steigern und auch seinen Plänen eine gewisse Richtung geben,

1 Einleitung

wenn er beginnt Eröffnungen zu spielen, da er dann versuchen wird seine Figuren so zu stellen, dass sie für die eine oder andere typische Kombination bereit sind, die in dem Kapitel besprochen ist.

Alle diese taktischen Vorbereitungen helfen jedoch weder dem Lernenden noch dem vorgeschrittenen Spieler, sich die ausschlaggebende Kenntnis zu eigen zu machen, die den Amateur, der es zur Meisterstärke bringen kann, von dem unterscheidet, für den diese Stufe unerreichbar bleibt. Dies ist ein gut entwickeltes Positionsverständnis, das es einem Spieler ermöglicht, sich in jeder Eröffnung zurechtzufinden, die ihm sein Gegner vorsetzt, ob er sie kennt oder nicht, und so zu vermeiden, dass er aus der Eröffnung mit einer Stellung herauskommt, die bereits den Keim des Verlustes in sich trägt.

Dies bringt mich zu dem hauptsächlichlichen Thema, das mir bei der Abfassung dieses Buches vorgeschwebt hat. Ich habe mich bemüht, dem Leser das Verständnis für gesundes Positionsspiel zu vermitteln, und zwar, wie ich bereits im Vorwort bemerkte, durch Ableitung allgemeiner strategischer Prinzipien, deren Befolgung in der Eröffnung eine günstige Stellung im Mittelspiel verspricht, und aus denen sich auch in vieler Hinsicht die Richtlinien für korrekte Handhabung des Mittelspiels und Endspiels ergeben.

Die Beispiele, an denen ich die praktische Anwendung dieser Regeln allgemeiner Natur demonstriere, sind alle Stellungen aus Meisterpartien, und zwar fast ausschließlich solchen, die seit dem Aufkommen der modernen Schule gespielt wurden, wenn auch in manchen dieser Partien die Gegner auf klassische Eröffnungen zurückgriffen.

Dem Leser, dem das Studium des Buches die Grundlagen moderner Schachstrategie klar gemacht hat und der sich eingehender mit Mittelspiel- und Endspieltechnik befassen will als es im Rahmen des Buches möglich war, empfehle ich das Buch *Mein System* von Nimzowitsch und die Bücher des früheren Weltmeisters Dr. Max Euwe *Urteil und Plan im Schach* und *Positions- und Kombinationsspiel*. Diese Bücher werden nicht nur dem Amateur willkommen sein, der sein Schach lieber am häuslichen Herd als in einem Club genießt, sondern sie leisten auch dem zukünftigen Turnierspieler einen wichtigen Dienst, indem sie ihm in konzentrierter Form einen Überblick über die Erkenntnisse jahrzehntelangen Turnierspiels bieten, den er durch gute eigene Erfahrung schwer gewinnen könnte.

Die Symbole für Felder und Züge

Der Leser, der zum ersten Mal ein Schachbuch konsultiert, muss sich natürlich erst mit den Symbolen vertraut machen, die in der *Schachsprache* zur Bezeichnung der Felder und zur Beschreibung der Züge dienen. Außer in Französisch, Englisch oder Spanisch sprechenden Ländern wird in der ganzen Welt die so genannte *algebraische Notation* benutzt, in der, wie im Diagramm 1 angedeutet, die senkrechten Linien des Bretts, von Weiß aus gesehen links anfangend, mit den Buchstaben a bis h, und die waagerechten Linien, wieder von Weiß aus betrachtet, von 1 bis 8 numeriert werden, so dass jedes Feld eindeutig durch den Buchstaben und die Nummer der beiden Linien, die sich auf ihm schneiden, gekennzeichnet ist.

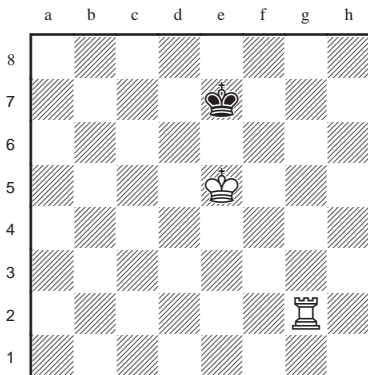


Diagramm 1

So stehen im Diagramm 1 die Könige auf e5 und e7, der Turm auf g2. In der so genannten *abgekürzten algebraischen Notation*, die im vorliegenden Buche gebraucht ist, werden folgende Symbole für die Züge der Steine benutzt.

Schlagzeichen

Der Anfangsbuchstabe des Namens der Figur, die zieht, wird den Koordinaten des Feldes vorangesetzt, auf das sie geht. Wenn sie dabei einen Stein schlägt, wird dem Zug als *Schlagzeichen* ein kleines **x** angefügt.

Schachgebot

Ein *Schachgebot* wird als kleines Plus **+** markiert.

Schachmatt

Das Zeichen für *Schachmatt* ist **#**.

Rochade

0-0 bedeutet kurze, **0-0-0** lange *Rochade*.

en passant

Die Abkürzung für *en passant* ist **e.p.**

Notation

Ein Bauernzug wird in der Regel ohne Zufügung des Buchstabens **B** notiert. So bedeutet e4 den weißen Bauernzug von e2 oder e3 nach e4 oder den Zug von e5 nach ..., e4 des Schwarzen. Die Notation **exd** besagt, dass der e-Bauer einen Stein in der d-Linie schlägt. Zusätzlich wird das Feld **benannt**.

Zugbewertung

Ein Ausrufezeichen **!** bezeichnet einen starken Zug, ein Fragezeichen **?** einen schwachen oder fragwürdigen Zug.

Es ist sehr wünschenswert für den Leser eines Schachbuches, sich die Symbole der Felder so einzuprägen, dass er Züge, die er gedruckt sieht, auf seinem Schachbrett ausführen kann ohne erst lange nach den symbolisierten Feldern herumzusuchen, ebenso wie ein Musiker Noten, die er liest, sofort auf seinem Instrument wiederzugeben weiß.

Außer den Spielregeln, der Gangart der Steine, und der Beschreibung der Züge sind die Vorkenntnisse, die der Leser dieses Buches braucht, folgende:

er sollte wissen, dass er nach dem Abtausch aller gegnerischen Steine mindestens einen Turm übrig haben muss, um Matt zu erzwingen, oder einen Bauern, den er in einen Turm *oder die Dame* verwandeln kann, während ein Läufer oder Springer zur Mattführung noch einen zweiten Läufer benötigt oder einen Bauern, der umwandelbar ist.

Wann ein Mehrbauer gewinnt

In den meisten Endspielen zwischen Kämpfern annähernd gleicher Klasse hat einer von ihnen höchstens einen Bauern mehr. Es ist daher von größter Wichtigkeit zu wissen, unter welchen Umständen ein Mehrbauer zum Gewinn genügt. Gewöhnlich tut er das dadurch, dass er den König des Gegners zwingt, das Umwandlungsfeld zu bewachen, so dass er seine eigene Bauern nicht verteidigen kann.

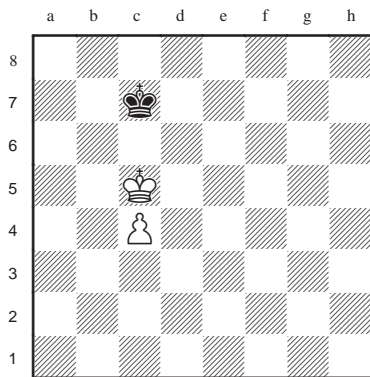


Diagramm 2

Ist nur noch der Mehrbauer auf dem Brett, so gewinnt der Angreifer nur, wenn sein König, wie zum Beispiel im Diagramm 2, in der Linie vor seinem Bauern steht und der feindliche, im Abstand von einem Feld gegenüberstehende König am Zuge ist. Man sagt in diesem Fall: *Weiß hat die Opposition*.

Wenn Weiß ziehen muss, das heißt also wenn im Diagramm 2 Schwarz die Opposition hat, kann er die Partie halten. Nach **1. Kb5, Kb7 2. c5, Kc7 3. c6** muss er nur ..., Kc8 spielen, nicht aber ..., Kb8 oder ..., Kd8, damit Weiß nicht die Opposition gewinnt. Schwarz würde dann wie folgt verlieren:

- a) **3. ..., Kb8** 4. Kb6, Kc8 5. c7, und nun muss er ..., Kd7 ziehen, worauf Weiß mit 6. Kb7 das Umwandlungsfeld des Bauern deckt und im nächsten Zuge eine Dame macht.
- b) Nach **3. ..., Kc8** jedoch bleibt die Partie remis, weil auf 4. Kb6 oder Kd6 Schwarz mit ..., Kb8 oder ..., Kd8 in die Opposition geht und nach 5. c7+, Kc8 Weiß entweder mit Kc6 den Schwarzen patt setzt oder seinen Bauern verliert.