

DURCH UND DURCH IN MORPHYS SPIELE

Ein Blick in Morphys Logik

Bearbeitet von
Keykhosrow Mansouri

1. Auflage 2014. Taschenbuch. 64 S. Paperback

ISBN 978 3 8495 8003 2

Format (B x L): 21 x 29 cm

Gewicht: 211 g

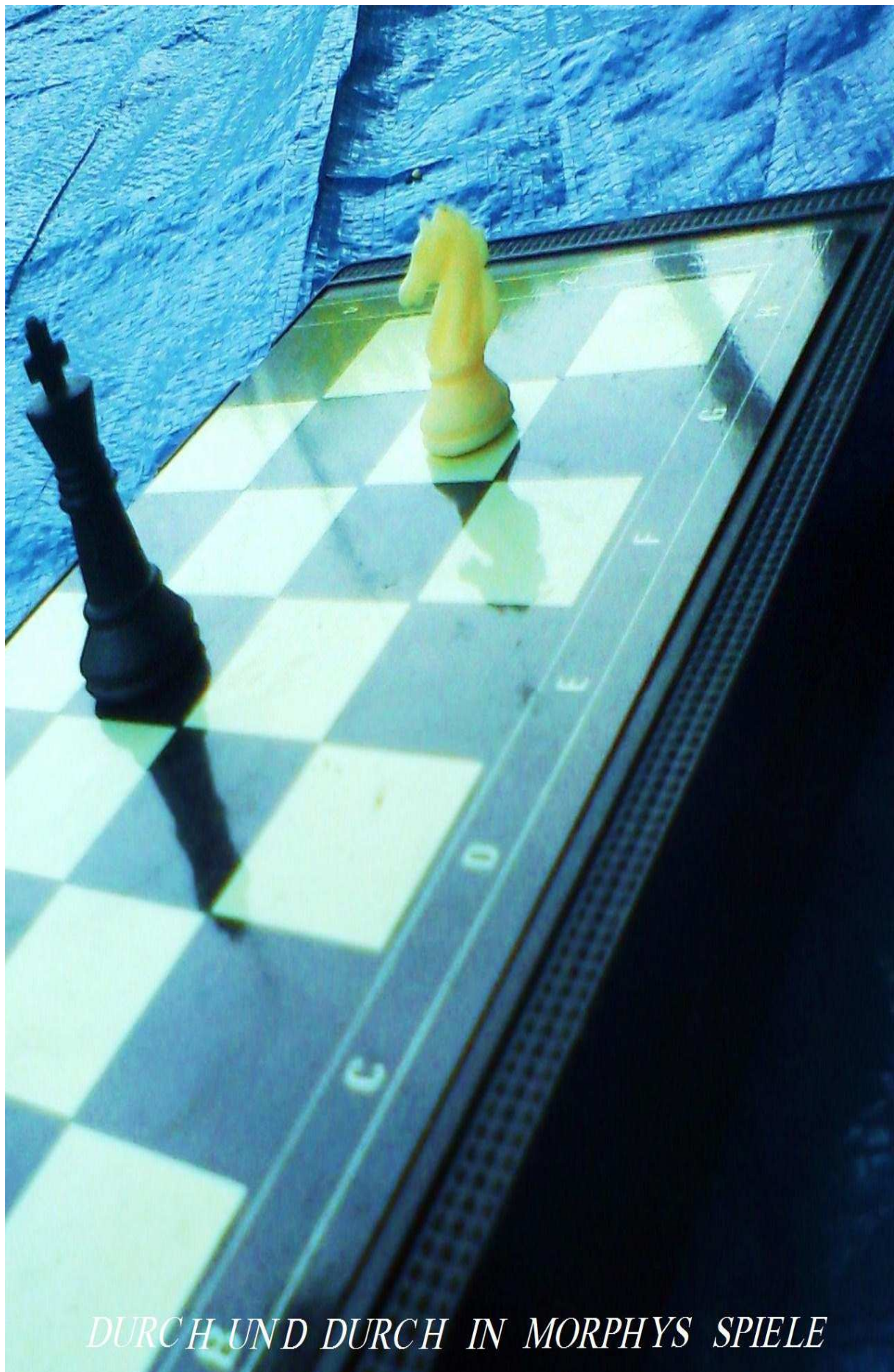
[Weitere Fachgebiete > Psychologie > Kognitionspsychologie > Intelligenz, Denken, Problemlösen](#)

Zu [Inhaltsverzeichnis](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beek-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.



Erste Auflage 2014

Umschlaggestaltung : Keykhosrow Mansouri 2014
Keykhosrow Mansouri, Rechte-Inhaber

Lektorat : Keykhosrow Mansouri

Verlag : Tredition GmbH, Hamburg

Veröffentlicht in Hamburg

ISBN : 978-3-8495-8003-2

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Bibliografische Information der Deutschen
Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese
Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Inhalt

Vorwort	05
Einführung	06
Die Spiele von Morphy, P. C.	42
Die Rätselspiele	58
Die Lösungen	63

DURCH UND DURCH
IN MORPHYS SPIELE

Vorwort

Die perfekte Arbeit mit einer guten Idee, durch ein schnelles Denken, aber in wenigen Zügen auf dem Schachbrett, ist ohne entsprechendes Bemühen nicht einfach. Einen kreativen und starken Kopf muss man haben und auch schnell rechnen können, und das alles in einer kurzen Zeit. Wenn man das kann, ist es gut, aber dennoch fehlt etwas, und das ist ein Plan. Das heißt, nur aus den durchgerechneten Zügen wird noch kein richtiger Plan. Einen Plan sollte man im Spiel schon von Anfang an haben, aber nicht in der Weise, dass man sich etwas ausdenkt, denn das führt meist zu keinem Sieg, sondern der Plan muss von Anfang an mit den einzelnen Zügen aufgebaut werden. Da sind schon die Anfangszüge sehr wichtig; sie entscheiden darüber, ob ein guter Plan entstehen kann. Wie die verschiedenen bekannten Spielsysteme die verschiedenen Pläne erzeugen und welche in der beginnenden Party besser sind, das weiß man nicht. Um es kurz zu machen: Ein guter Spieler muss einen Stil haben, der ihn im Spiel nach vorne und auch zum guten Resultat bringen kann. Derjenige gewinnt, der den besseren Stil hat. Einen starken Kopf soll man haben, ja, das ist sehr wichtig.

Den Kopf soll man stark machen, und das um jeden Preis. Es heißt, der den stärkere Kopf hat, wird im Spiel gewinnen. Ja, das Spiel soll man zugleich lieben, und das Schachspielen soll für einen Ein und Alles sein. Die Besten und die Berühmtesten in der Schachgeschichte waren alle so, besonders die Genies. Ja, der Spieler muss sich viel mit der Sache beschäftigen, ein Schüler und ein Sucher soll er sein, und immer wieder sich alles einprägen. Ja, nur so geht es, um für sich einen Stil auszubilden; dann hat all die Mühe sich gelohnt. Das ist die Aufgabe eines Spielers und auch gleich

der Weg, auf dem er voranschreitet. Und hoffentlich finden ihn alle, die sich für das Schachspielen sehr interessieren.

Keykhosrow Mansouri

Hamburg 6. April 2014

Einführung

Paul Morphy, geboren im Jahre 1837 in New Orleans/USA, starb dort im Alter von 47 Jahren 1884. Im Jahre 1855, mit achtzehn Jahren, bestand er das Staatsexamen in Jura mit Auszeichnung, und zwei Jahre danach im Jahre 1857 gewann er den ersten Preis auf dem amerikanischen Schachkongress in New York. Ein Jahr danach reiste er nach Europa und besiegte die Gegner Harrwitz und Löwenthal, und schließlich gewann er im Wettkampf gegen Anderssen. Kurz danach, in der Zeit seines größten Triumphes, kehrte er wieder nach New Orleans zurück und zog sich von der Schachwelt für immer zurück. Als er starb,

erlosch ein Licht, ging ein Wunderkind und ein Genie dahin, von dem die Schachgeschichte seitdem erzählt. Morphys interessanter Blick auf das Schachbrett und sein einzigartiger Stil sind, zusammen mit all seinen schönen Partien von ihm geblieben, die jeder Schachspieler gut studieren sollte, bevor er an einem Schachturnier teilnehmen möchte. Von ihnen kann man viel lernen, und sie sind sogar ein Weg und zeigen einen Stil, den jeder als seinen eigenen wählen würde. Er gewährt einen Blick, er öffnet ein Fenster zum Schachspiel und lässt einen Stil erkennen, der einen auf dem Brett sehr

mutig macht und jedesmal zum klaren Sieg führt. Ja, die Züge Morphys auf dem Brett muss man lernen, sie muss man sich merken, und seine Partien sollte man am besten auswendig lernen. Sie muss man kennen, und mindestens einige von ihnen sich gut merken. Ja, von Morphys Partien lernen, das ist es, was auch jeder, der das Schachspielen gut lernen möchte, tun sollte.

Morphys Spiel gehört zu dem klassischen Spiel, das in den Schachturnieren in Europa schon seit dem Jahre 1620 registriert wurde. Jeder bekannte Spieler praktizierte es, kannte und beherrschte es. Von den klassischen Spielern, wie Philidor, F. A. D., der ab dem Jahre 1780 spielte, und Atwood G., der ab dem Jahre 1794 spielte, bis zu Wilhelm Steinitz, der ein Zeitgenosse von Morphy war, folgten alle mehr oder weniger diese Methode in ihrem Spiel.

Der Morphy-Stil war eine klassische Methode, die er sich angeeignet und geformt hat. Diese Methode kann man in den allen Schachpartien von Philidor F. A. D. bis zu Wilhelm Steinitz finden. Eine Strategie, die sich auf eine bestimmte Verteidigung stützt, die hier die Regel ist. Ein durchdringender und durchdachter Plan auf das Haus f7, in einem offenen Spiel. Ein Spieler kann nie den Plan vom Anfang des Spiels an

von sich aus auf dem Brett kreieren, der Plan muss schon in der Verteidigung sein. Morphy konnte also nicht jedesmal von sich aus einen Plan ausdenken, sondern er folgte Regeln in seinem sehr vielseitigen Spiel, die das möglich machten. Eine Serie von der Zügen, die den König des Gegners verfolgen. Die manchmal ihre Richtung ändern, die direkt attackieren oder indirekt ihr Ziel verfolgen. Eine Strategie, in der die Züge in einem offenen Spiel - ganz

direkt oder manchmal indirekt - auf das Haus f7 gezielt sind. Diese Methode wurde in den Schachturnieren in der Zeit von 1620 bis zu der Zeit von Steinitz sehr häufig verfolgt.

Die direkte Form von dieser Methode ist das Königsgambit:

1. e4 e5

2. f4 exf4

da, wo im dritten Zug mit 3. Sf3, oder mit 3. Lc4 die Verteidigung auf verschiedene Weisen geformt wird, worüber ich in meinem ersten Buch (Der Schlüssel in der Strategie) ausführlich erzählt habe.

Beim Morphys Spiel passiert zum ersten Mal, dass der Springer nach 3. Sf3

geht, auf das Haus g5, und von da den Bauern f7 schlägt, und die weiße Figur gewinnt leicht:

1849. Morphy, P. C. gegen Roussau, E. -New Orleans

1. e4 e5	9. Sc3 c6	17. Dc7#
2. f4 exf4	10. e5 Dxe5+	
3. Sf3 g5	11. Kd1 Kd8	
4. h4 g4	12. Te1 Dc5	
5. Sg5 h6	13. Lxg8 d5	
6. Sxf7 Kxf7	14. Te8+ Kxe8	
7. Dxg4 Df6	15. Dxc8+ Ke7	
8. Lc4+ Ke7	16. Sxd5+ Kd6	

Eine indirekte Form von dieser Methode ist das Zweispringerspiel, bei dem Morphy genauso handelt, und die weiße Figur gewinnt wieder:

1858. Morphy. P. C. gegen ? - New Orleans

1. e4 e5	11. Te1+ Se5
2. Sf3 Sc6	12. Lf4 Lf6
3. Lc4 Sf6	13. Lxe5 Lxe5
4. d4 exd4	14. Te5+ Kxe5
5. Sg5 d5	15. Te1+ Kd4

6. exd5 Sxd5	16.Lxd5 Te8
7. 0-0 Le7	17. Dd3+ Kc5
8. Sxf7 Kxf7	18. b4+ Kxb4
9. Df3+ Ke6	19. Dd4+
10. Sc3! Dxc3	1 – 0

Abgesehen von dem kreativen Spiel Morphys, von der Möglichkeit, dass die weiße Figur ab dem achten Zug in diesem Spiel gewinnt, ist die Gewinnmöglichkeit genauso groß wie bei der direkten Form. Und

das heißt, dass die indirekte Form auch die gleiche Möglichkeit gibt wie die direkte.

In einer Partie gegen Maurian, C. A., wo Morphy das Spiel verliert, sieht man, dass die direkte Form dieser Methode der schwarzen Figur die gleiche Chance und die gleichen Möglichkeiten gibt:

1855. Morphy, P. C. gegen Maurian, C. A.

1. e4 e5	8.Lb3 La6
2. f4 exf4	9. De2 Sxd4!
3. Lc4 Dh4+	10. Sxd4 b4
4. Kf1 b5	11. Dxa6 Dd1+
5. Ld5 Sc6	12. Kf2 Sg4#
6. Sf3 Dh5	0 - 1
7. d4 Sf6	

In einem anderen Beispiel aus der indirekten Form dieser Methode, da, wo Morphy, um sein Spiel leichter zu machen, seinen linken Springer vom Anfang an aus dem Spiel nimmt, sieht man sehr gut, dass die indirekte Form dieser Methode die gleiche Chance und die gleiche Möglichkeit auch der schwarzen Figur gibt.

1866 . Morphy, P. C. gegen Maurian, C. A.- New Orleans

Das Evansgambit

1. e4 e5	13. Sf3 c5	25. Tf4 c2
2. Sf3 Sc6	14. Kh1 cxd4	26. Txf2 cxd1-D+
3. Lc4 Lc5	15. f5 d5!	27. Dxd1 La4!
4. b4 Lxb4	16. Sh4 Sc4	28. Dxd2 Dxd2
5. c3 Lc5	17. Lxc4 dxc4	29. Lxd2 Td8
6. 0-0 d6	18. Tf3 Dd6	30. Sf3 Sc6
7. d4 exd4	19. Tg3 Ld7	31. h4 Tf-d7
8. cxd4 Lb6	20. Lc1 d3	32. Lf4 Sd4
9. Lb2 Sa5	21. Lh6 Tf7	33. Sxd4 Txd4
10. Ld3 Sd7	22. Dh5 Lf2	34. Te2 Lc6
11. Sg5 0-0	23. Tg4 d2	0 – 1
12. f4 f6	24. Td1 c3	

In all die Spiele von Morphy, bei denen er verloren hat, kann man all das, was diese Methode der schwarzen Figur als Macht und Chance gibt, erkennen. Sie haben doch nicht umsonst gegen ihn gewonnen, sondern das System, was im Spiel war, gab ihnen diese Möglichkeit, gegen ihn in Vorteil zu kommen. Sie sind sehr gute Beispiele um das zu studieren, denn bei all den Spielen, wo Morphy seinen linken Springer aus dem Spiel nimmt, hat er es zu seinem Vorteil gemacht.

In diesem Beispiel nimmt Morphy von Anfang an seinen linken Turm aus dem Spiel. Er rechnete immer ein Spiel bis zum Ende, so nahm er jedesmal absichtlich am Anfang des Spiels seinen linken Springer raus, um am Ende den Weg seines linken Turmes frei zu machen. Diesmal hat er mit dem Sieg, der am Ende des Spiels heraus kommt gerechnet, und so nahm er diesmal seinen linken Turm am Anfang aus dem Spiel.

Da, wo das System auch die gleiche Chance und die gleiche Macht der schwarzen Figur gibt, schaffte es Maurian, vor ihm in Vorteil zu kommen und das Spiel zu gewinnen.

Aber hätte er genauso gedacht, würde er nicht den linken Turm am Anfang heraus nehmen, und könnte dann im Spiel ab dem 34. a6+.. , wo das Spiel endet, nach:

34.....Kc7

35. Ta-c1+ Sc6



36. Dxc6+ Dxc6

37. Txc6+ Kxc6

38. Sxe5+ Kd5

so in Vorteil kommen. Ein Beispiel aus den Partien, die Morphy gewonnen hat, zeigt, wie er von Anfang bis zum Ende des Spiels alles berechnet und durchdacht hat. Er nimmt seinen linken Springer oder seinen linken Turm vom Anfang an heraus und denkt sich einen schnellen Plan aus, was sein Gegner nicht merkt. Genau diese Strategie findet man auch im Spiel von Macdonnell, A. Man kann sagen: so denkt man im Schach!

1830 . Macdonnell, A. gegen Slous, F. L.- (Sb1)

1 . e4 e5	8 . dxe5 Sxe5	15. fxe5 Dxe5
2 . Sf3 Sc6	9 . Sxe5 dxe5	16. g3 Se3
3 . Lc4 Lc5	10. Lxf7+ Ke7	17. Lg8 Le6
4 . b4 Lxb4	11. La3+ c5	18. Tf7+ Ke8
5 . c3 Lc5	12. Db3 Sf6	19. Db5+ Ld7
6 . 0-0 d6	13. Ta-d1 Dc7	20. Dxd7#
7 . d4 Lb6	14. f4 Sg4	

1860. Morphy, P. C. gegen Thompson, J. -New York

Das Evansgambit

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Lc4 Lc5
4. b4 Lxb4
5. c3 La5
6. 0-0 Sf6
7. d4 exd4
8. La3 Lxc3
9. Db3 d5
10. exd5 Se7



Hier war der Trick, den schwarzen Läufer unten zu beschäftigen, dass er dem Springer im Haus e7 keine Deckung gibt.

Nur ohne den Springer kam der schwarze Läufer hemmungslos in das weiße Feld rein, und darum musste Morphy am Anfang den linken Springer herausnehmen.

11. Ta-e1 Lxe1

12. Txe1 Sg8

13. d6 cxd6

14. Lxf7+ Kf8

15. Sg5 Sh6

16. Le6 Db6

17. Df3+ Se-f5

Hier musste der weiße Läufer von der schwarzen Figur weg, ja es ist genau wie bei einer Geschichte.

Das Thema ist wichtig, die Hauptfiguren sind wichtig,

alles soll genau durchdacht sein, und alles muss man sich merken.

18. Lxf5 Lxf5

19. Se6+ Kg8

20. Dd5 Dc6



21. Sd8+ Dxd5

22. Te8#

So ist das Denken im richtigen Schach, eine Logik, wie sie auch manchmal so ähnlich im Zauberwürfel von Rubik vorkommt. Ein anderes Denken, das bei einem Menschen nicht vorkommt. Was man durch die Jahre oder durch die Erziehung nicht mitbekommt, sondern das man lernen muss. Das ist eine richtige Lehre zum Schachspielen, die Logik des Schachs zu lernen. Diese Logik werden wir hier in Morphys Spielen verfolgen, bis wir es ganz herausgefunden haben.

Ein anderes Beispiel, in dem Morphy verliert, zeigt den normalen Verlauf des Spiels bei dieser Methode:

1858 . Anderssen, A. gegen Morphy, P. C.

1 . e4 e5

2. f4 exf4
 3. Sf3 g5
 4. h4 g4
 5. Se5 Sf6
 6. Sxg4 d5
 7. Sxf6+ Dxf6
 8. De2 Ld6
 9. Sc3 c6
 10. d4!



10.....Dxd4
 11. Ld2 Tg8
 12. exd5+ Kd8
 13. 0-0-0! Lg4
 14. De4 Dxe4
 15. Sxe4 Lxd1
 16. Sxd6 Lh5

17. Lxf4 cxd5

18. Sxb7+



18.....Ke7

In der direkten Form dieser Methode führt die weiße Figur das Spiel. Und wenn die weiße Figur keinen Fehler macht, dann hat die schwarze Figur keine Chance mehr, und kann mit keinem anderen Tempo in Vorteil kommen.

19. Lb5 Txb2

26. Ke1 Sf3+

20. Te1+ Kf6

27. Kf1 Txb2

21. Te8 Lg6

28. Le2 Txa2

22. Sd6! Sc6

29. Lg5+ Sxg5

23. Txa8 Txc2+

30. hxg5+ Kxg5

24. Kd1 Sd4

31. Te5+ Kf6

25. Te8 Lh5+

32. Txh5 1 – 0

Und so geht in der normalen Funktion dieser Logik die weiße Figur in Vorteil, wenn sie fehlerlos bleibt, das Tempo behält und die Führung nicht verliert. Da bekommt die

schwarze Figur keine Chance, das Spiel läuft schnell und der Spieler wird auch nie Zeitmängel bekommen.

Ein anders Beispiel mit einem schnelleren Tempo von der weißen Figur:

1854 . Morphy, P. C. gegen Maurian, C. A.- New Orleans

Das Läuferspiel

- | | |
|-------------|----------------|
| 1. e4 e5 | 8 . Tf1 0-0 |
| 2. Lc4 Lc5 | 9 . f4 Dg6 |
| 3 . d4 Lxd4 | 10 . Df3 d6 |
| 4 . Sf3 Sc6 | 11 . f5 Df6 |
| 5 . c3 Lb6 | 12 . Dg3 Ld7 |
| 6 . Sg5 Sh6 | 13 . Sxh7 Kxh7 |
| 7 . Dh5 Df6 | 14 . Lg5 |



Hier sieht man dass 13 ...Kxh7 ein sehr schlechter Zug von der schwarzen Figur war.

Und mit dem Zug 14 . Lg5....verliert die schwarze Figur auch ihre Dame.

14Dxg5

15 . Dxg5 f6

16 . Dh5 1 – 0



Nach guter Führung von der weißen Figur mit einem schnellen Tempo, das der Zug 13 . Sxh7....gebracht hat, kommt der schwarze König in eine Situation, wo er in kurzem die Partie verliert.

Nun blicken wir zurück zu unserem Hauptthema: die Logik im richtigen Schach. Ein anderes Beispiel, wo Morphy wieder seinen linken Springer am Anfang heraus nimmt, zeigt uns, wie man im Schach denkt:

1857 . Morphy, P. C. gegen Maurian, C. A .- New Orleans

1.e4 e5

2 . f4 exf4

3 . Sf3 g5

4 . Lc4 g4

5 . d4 gxf3

6 . Dxf3 d5

7 . Lxd5 c6

8 . Lxf7+ Kxf7

9 . Dh5+ Kg7

10 . Lxf4 Le7

11 . 0-0 Dxd4+

12 . Kh1 Dxe4

13 . Ta-e1 Dg6



So sieht man, wenn man den linken Springer am Anfang heraus nimmt, dann läuft das Spiel schneller.

Denn das Schachspielen auf dem Brett ist ebenso wie das Denken auf dem Brett.

14 . Txe7+ Kf8

15 . Ld6+ 1 – 0

Das ist Schach spielen: richtig alles durchrechnen, schnell spielen und nicht viel Zeit gebrauchen.

In Vorteil kommen und gewinnen, alles andere ist falsch.

Aber wenn man mit all den Figuren, den weißen und den schwarzen, spielt, wird das Spiel kompliziert und auch sehr langsam.

Immer vorsichtig spielen und Züge machen wie c3 oder a3, a6 oder Sc6.

Und dann wird das Spiel von beiden Seiten so systematisch und kompliziert, dass keine von den beiden Farben das Spiel gewinnen kann.

Es gibt verschiedene Spielarten, eine ist sehr vorsichtig und systematisch und sehr genau, und das ist die Strategie von Bourdonnais, L.C.M.de.la.

Eine andere versucht die direkte Form von dem Königsgambit als Regel in dem Spiel einzusetzen, ist aber schnell, und spielt auch sehr kreativ und richtig in einem offenen Spiel, und das ist die Methode von Lewis, W.

Ein andere ist die moderne Strategie, die auch sehr kreativ und gut ist, aber nicht so schnell, und das fängt an mit Alexander Aljechin.

Aber die Morphy-Strategie ist ein System für sich, es ist eine Art des Denkens.

Ein eigenartiges Denken auf dem Schachbrett, nicht vergleichbar wie beim Spiel von Robert(Bobby) Fischer, der immer versucht, einen Bauern ganz nach oben zu bringen, um ihn zu einer Dame umzuwandeln, und so ein System auf dem Schachbrett zu bauen, um dadurch das Spiel führen zu können.

Und auch nicht so ähnlich wie bei dem Spiel von Bourdonnais, L.C.M.de.la., der immer ganz langsam und vorsichtig spielt und wartet, bis sein Gegner einen Fehler macht.

Kein Modernes Spiel, da nur die neuen Varianten von den verschiedenen Verteidigungen gespielt und untersucht