

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](#)

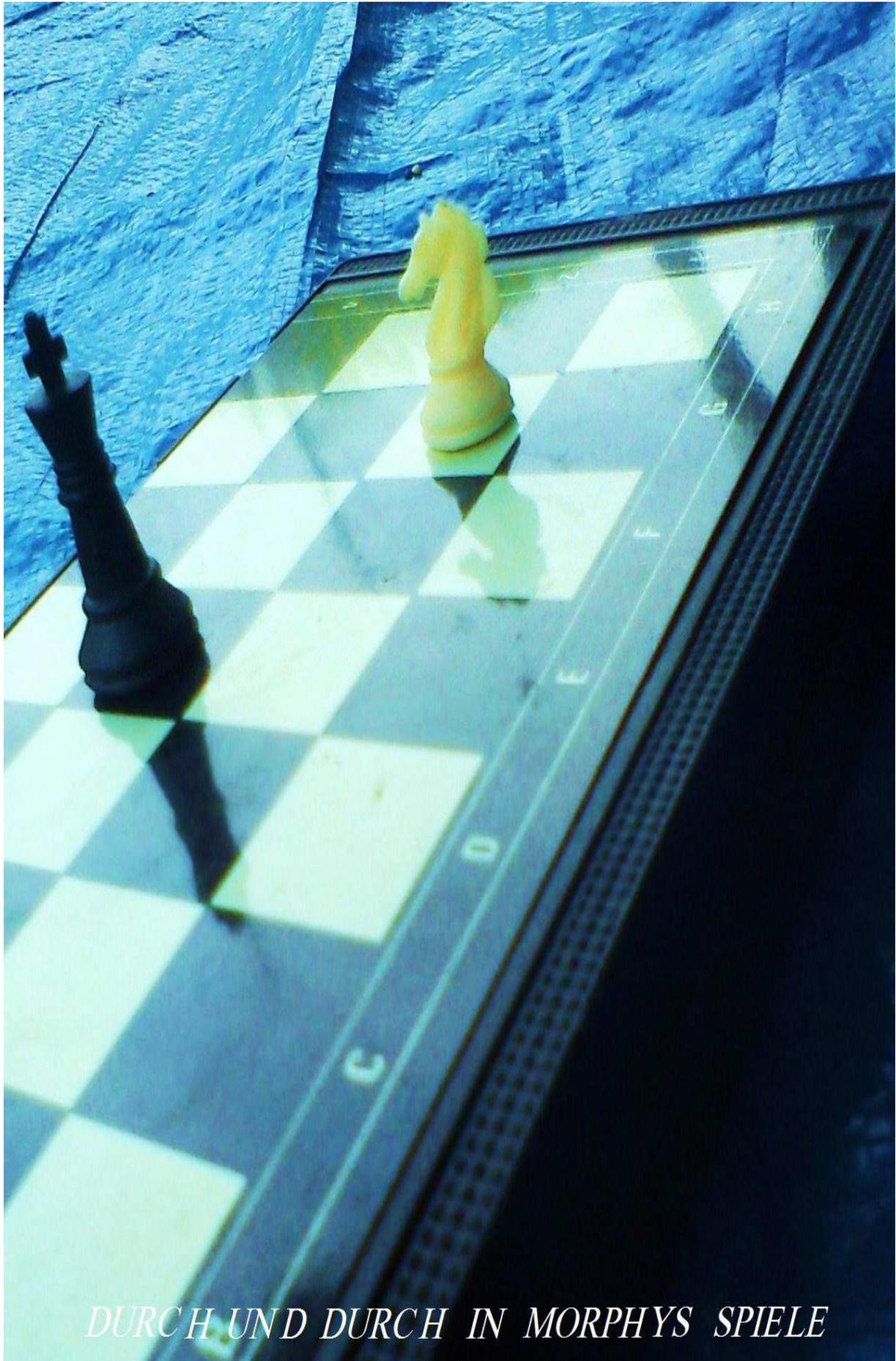
Zu [Leseprobe](#)

schnell und portofrei erhältlich bei

The logo for beck-shop.de features the text 'beck-shop.de' in a bold, red, sans-serif font. Above the 'i' in 'shop' are three red dots of varying sizes, arranged in a slight arc. Below the main text, the words 'DIE FACHBUCHHANDLUNG' are written in a smaller, red, all-caps, sans-serif font.

beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-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.



DURCH UND DURCH IN MORPHYS SPIELE

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