

Peter Köhler
Legendäre Schachpartien

Peter Köhler

Legendäre Schachpartien

Geniale Spielzüge & spektakuläre Fehler
aus 400 Jahren Schachgeschichte

2., aktualisierte Auflage

humboldt

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

ISBN 978-3-86910-163-7

Der Autor:

Peter Köhler lebt als Journalist und Schriftsteller in Göttingen. Er arbeitet als Literaturkritiker und Satiriker für Zeitungen und Zeitschriften, hat populärwissenschaftliche Sachbücher veröffentlicht und zahlreiche Anthologien herausgegeben. Im Schach brachte er es bis zum Vereinsmeister und Stadtmeister, belegte im Fernschach in mehreren Meisterturnieren den ersten Platz und veröffentlichte Schachprobleme in der „Deutschen Schachzeitung“. Gemeinsam mit Hardy Siedler schrieb er ein Buch mit Schachsatiren („Vorsicht Hochspannung! Schach für Tiefflieger“).

Erläuterung zum Umschlagfoto: XVII. Schacholympiade Havanna (Kuba) 1966: Der sowjetische Groß-Schachmeister Lew Polugajewskis beim Spiel. – Foto, 1. Juni 1966 (Paporow).

2., aktualisierte Auflage

© 2010 humboldt

Ein Imprint der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,
Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover
www.schluetersche.de
www.humboldt.de

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Lektorat:	Eckhard Schwettmann
Covergestaltung:	DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen
Innengestaltung:	akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart
Titelfoto:	akg images/RIA Nowosti
Satz:	PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig
Druck:	Druckhaus „Thomas Müntzer“ GmbH, Bad Langensalza

Hergestellt in Deutschland.

Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

Vorwort

Seit Jahrhunderten schlägt das Schachspiel immer neue Generationen in seinen Bann. Auf einzigartige Weise verbindet es ästhetischen Reiz und intellektuelles Vergnügen mit sportlicher Herausforderung; kein anderes Brettspiel dürfte an die einmalige Mischung aus Logik, Ästhetik und Kampf heranreichen. Was auf dem begrenzten Raum von 64 Feldern und mit den beschränkten Mitteln von 32 Steinen alles möglich ist, macht staunen, und es spricht für den Reichtum dieses Spiels, dass seine Möglichkeiten sich bis heute nicht erschöpft haben. Opferreiche Mattangriffe, tief angelegte Positionspartien und beeindruckend logische Endspiele, feinsinnige Manöver und blendende Kombinationen, überraschende Geistesblitze und aber auch sensationelle Fehlzüge: Das Schach ist ein Spiegel, in dem sich menschliches Genie und individuelle Unvollkommenheit aufs Schönste zeigen.

120 legendäre, denkwürdige und manchmal nur merkwürdige Partien aus den letzten 400 Jahren Schachgeschichte legen davon in der vorliegenden Sammlung Zeugnis ab: berühmte und bedeutende, spannende und originelle, lehrreiche und unterhaltsame Partien, die nebenbei einen Einblick in die Schachgeschichte geben – ich hoffe: Anfängern und Fortgeschrittenen, Liebhabern des königlichen Spiels und Vereinsspielern zum Nutzen und zur Freude.

Peter Köhler

Zeichenerklärung

Die Bezeichnungen der Figuren werden wie folgt abgekürzt:

K König

D Dame

T Turm

L Läufer

S Springer

Die Bauern haben bei der Notation der Züge kein eigenes Kürzel.

Die senkrechten Linien des Schachbretts werden (von links nach rechts, von Weiß aus gesehen) durch die Kleinbuchstaben a–h bezeichnet, die waagerechten Reihen (angefangen bei der Grundreihe von Weiß) durch die Ziffern 1–8. Der weiße König steht also auf e1, der schwarze auf e8.

Für die Partiezüge unterscheidet man die ausführliche Notation und die Kurznotation. Die ausführliche Notation gibt sowohl das Feld, von dem ein Stein zieht, als auch das Feld an, auf das er zieht, z. B.: 1. e2–e4 c7–c5 2. Sg1–f3 Sb8–c6 3. d2–d4 c5×d4 4. Sf3×d4. Bei der Kurznotation beschränkt man sich auf die Angabe der Felder, auf die gezogen wird, also: 1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 c×d4 4. S×d4.

Folgende Zeichen werden benutzt:

–	zieht nach	!	guter Zug
×	schlägt	!!	sehr guter Zug
e. p.	en passant	?	schlechter Zug
	(im Vorübergehen)	??	sehr schlechter Zug
+	Schach	!?	beachtlicher Zug
0–0	kurze Rochade	?!	fragwürdiger Zug
0–0–0	lange Rochade		

Polerio – Domenico (Rom 1602)

Gut 1500 Jahre alt ist das Schachspiel, doch erst seit 450 Jahren wird es nach den heutigen Regeln gespielt. Es waren spanische und italienische Meister, die in den ersten internationalen Turnieren der Schachgeschichte ihre Kräfte maßen und in der heimischen Studierstube die Grundzüge der Eröffnungstheorie und der Kombinationslehre, des Stellungsspiels und der Endspieltheorie entwickelten. Einer der Besten jener Epoche war Giulio Cesare Polerio. 1602 gelang ihm in Rom eine schnörkellose Angriffspartie.

1. e2–e4 e7–e5
2. Sg1–f3 Sb8–c6
3. Lf1–c4 Sg8–f6
4. Sf3–g5

Weiß greift den schwächsten Punkt im schwarzen Lager an, den Bauern f7. Andererseits verstößt der frühe Springerausfall gegen den Grundsatz, in der Eröffnung mit jedem Zug eine Figur zu entwickeln. Obwohl der Streit, was schwerer wiegt, schon 400 Jahre anhält, ist bis heute kein eindeutiges Urteil gefällt. Fest steht nur: Ob Sg5 nun ein Meister- oder ein Stümperzug ist – er wird bis heute von Meistern und Amateuren gespielt. Die wichtigste Alternative ist 4. d4.

4. ... d7–d5
5. e4×d5 Sf6×d5?

Mit 4. Sg5 hat Weiß Wind gemacht, aber nach dem selbstverständlich erscheinenden Wiedernehmen auf d5 gerät Schwarz schon in einen heftigen Sturm.

Besser ist 5. ... Sa5 6. Lb5+ c6 7. d×c6 b×c6 8. Le2 h6, wonach Schwarz über Entwicklungsvorsprung und Raumvorteil verfügt und für den Bauern ausreichend Gegenspiel hat.

6. Sg5×f7!?

Ein kühnes Opfer, das Schwarz in schwere Bedrängnis bringt. Und doch erwies sich im Lauf der Jahrhunderte 6. d4!, um zunächst die Figurenentwicklung zu beschleunigen, als noch stärker. Auf 6. ... Le7 schlägt in der Tat 7. S×f7! durch, und auf 6. ... e×d4 folgt ruhig 7. 0–0, wonach wiederum das Springeropfer auf f7 in der Luft liegt. In einer 1858 in New Orleans auf einer Simultanvorstellung gespielten Partie gegen einen unbekanntenen Gegner ließ es der US-amerikanische Wunderspieler Paul Morphy richtig krachen: 7. ... Le7 8. S×f7! K×f7 9. Df3+ Ke6 10. Sc3! d×c3 11. Te1+ Se5 12. Lf4 Lf6 13. L×e5+ L×e5 14. T×e5+!

(Blitz und Donner!) K×e5 15. Te1+ Kd4 16. L×d5 Te8 17. Dd3+ Kc5 18. b4+! K×b4 19. Dd4+ Ka5 20. D×c3+ Ka4 21. Db3+ Ka5 22. Da3+ Kb6 23. Tb1 matt.

6. ... **Ke8×f7**

7. **Dd1–f3+ Kf7–e6**

8. **Sb1–c3 Sc6–e7?**

Schwarz verpasst seine Chance. Nach der aktiven Verteidigung 8. ... Sb4! wäre die Lage unklar gewesen. Polerio wollte darauf mit 9. a3 S×c2+ 10. Kd1 S×a1 11. S×d5 fortfahren; doch nach dem besseren 10. ... Sd4! 11. L×d5+ Kd6 hätte Schwarz standhalten können. Auch nach dem weniger ungestümen Angriffsverfahren 9. De4 c6 10. a3 Sa6 11. d4 Sc7 12. Lf4 Kf7 13. L×e5 (oder d×e5) bliebe die schwarze Stellung, so unbequem sie ist, verteidigungsfähig. Nach dem rein passiven Textzug hingegen läuft der weiße Angriff wie am Schnürchen.

9. **d2–d4 c7–c6**

10. **Lc1–g5 h7–h6?!**

Versucht der König über d7 zu türmen, so hält Weiß mit 11. d×e5 Kc7 (nicht Ke8 12. 0–0–0 Le6 13. S×d5 L×d5 14. T×d5! c×d5 15. Lb5+) 12. 0–0–0 den Angriff fest. (Reizvoll ist auch 12. L×d5 c×d5 13. Sb5+ Kc6 mit interessanten Möglichkeiten.)

11. **Lg5×e7 Lf8×e7**

12. **0–0–0 Th8–f8**

13. **Df3–e4 Tf8×f2**

Sieht nach gedankenloser Fressgier aus, doch Schwarz hat ein Manöver ausgeklügelt, das den weißen Druck in der Mitte schwächen soll.

14. **d4×e5 Le7–g5+**

15. **Kc1–b1 Tf2–d2**

Die Pointe der Verteidigung. Der Rückzug 15. ... Ke7 hülfe nicht, es käme 16. L×d5 c×d5 17. S×d5+ Kf8 (Ke8 18. Sf6+) 18. De1! Tf7 (oder Tf5 19. g4 Tf3 20. h4 Le7 21. De4 Tf2 22. De3 L×h4 23. Dc5+) 19. e6 Tf5 20. De4 T×d5 21. T×d5 mit Gewinnstellung.



16. **h2–h4!**

Nach diesem Rempler verliert die gerade mal so ausbalancierte schwarze Verteidigungsstellung ihr Gleichgewicht und bricht zusammen.

16. ... **Td2×d1+**

Auf 16. ... b5 gewinnt am einfachsten 17. h×g5 T×d1+ 18. T×d1 b×c4 19. Dg6+ Ke7 20. D×g7+ Ke6 21. Dg6+ Ke7 22. S×d5+ c×d5 23. Tf1.

17. **Th1×d1** **Lg5×h4**

18. **Sc3×d5** **c6×d5**

19. **Td1×d5** **Dd8–g5**

20. **Td5–d6+** **Ke6–e7**

21. **Td6–g6**

Schwarz gab auf, denn nach 21. ... Dh5 22. T×g7+ Kd8 23. Dd5+ wird er matt.

Greco – N. N. (vor 1620)

Lebhaftes Figurespiel und kühne Opfer liebte der Kalabrese Gioacchino Greco. Sein phantasievolles Kombinationsschach war eine Offenbarung für seine Zeitgenossen. Ein anschauliches Beispiel für seinen Stil ist der folgende, in seiner 1619 zusammengestellten Partiensammlung zu findende Angriffssieg gegen einen unbekanntem Gegner (N. N. steht für das lateinische „nomen nescio“, wörtlich: Ich weiß den Namen nicht). Grecos Reisen als Berufsspieler führten ihn nach Spanien, Frankreich, England und Westindien. Mit seinem frühen Tod im Jahr 1634 endete eine erste, frühe Blütezeit des internationalen Schachlebens.

1. **e2–e4** **e7–e5**
2. **Sg1–f3** **Sb8–c6**
3. **Lf1–c4** **Lf8–c5**
4. **c2–c3** **Sg8–f6**
5. **d2–d4** **e5×d4**
6. **c3×d4** **Lc5–b4+**
7. **Sb1–c3**

Dieser Opferzug war Grecos Patent. Nach 7. ... Ld2 verläuft die Partie in ruhigeren Bahnen.

7. ... **Sf6×e4**

8. **0–0** **Se4×c3**

Auf 8. ... L×c3 leitet Weiß mit 9. d5! einen scharfen Angriff ein, dessen Konsequenzen bis heute nicht endgültig geklärt sind. Eine

mögliche Fortsetzung ist 9. ... Lf6 10. Te1 Se7 11. T×e4 d6 12. Lg5.

9. **b2×c3** **Lb4×c3?!**

Vorsichtiger ist 9. ... d5, um dem gefährlich nach f7 schielenden Läufer die Sicht zu verstellen. Nach 10. c×b4 d5×c4 11. Te1+ Se7 12. De2 oder 12. Lg5 befindet sich die Stellung im Gleichgewicht.

10. **Dd1–b3!**

Ein glänzender Opferzug, dem es nichts von seinem Glanz nimmt, dass man 350 Jahre brauchte, um einen noch stärkeren zu finden: 10. La3!. Danach scheidet L×a1 wegen 11. Te1+ aus, und auch 10. ...

d6 11. Tc1 La5 12. Da4 a6 13. Ld5 oder 10. ... d5 11. Lb5 Lxa1 12. Te1+ Le6 13. Da4 Tb8 14. Se5 sind für Weiß günstig.

10. ... Lc3×d4?

In einer anderen Partie Grecos bediente sich der Läufer auf a1, wozu das Verderben ebenfalls seinen Lauf nahm: 11. Lxf7+ Kf8 12. Lg5 Se7 13. Se5 Lxd4 14. Lg6 d5 15. Df3+ Lf5 16. Lxf5 Lxe5 17. Le6+ Lf6 18. Lxf6 gxf6 19. Dxf6+ Ke8 20. Df7 matt. Schwarz schlägt auf d4, um den Läufer an der Verteidigung teilnehmen zu lassen; richtig wäre es aber gewesen, den anstürmenden Truppen mit 10. ... d5 einen Stein in den Weg zu rollen: Nach 11. Lxd5 0–0 12. Lxf7+ Txf7 13. Sg5 Le6 14. Dxc3 (nicht 14. Dxe6? Dd7) oder 12. ... Kh8 13. Dxc3 Txf7 14. Db3 steht Weiß besser, aber von einer siegreichen Attacke kann keine Rede sein.

11. Lc4×f7+ Ke8–f8

12. Lc1–g5 Ld4–f6

13. Ta1–e1 Sc6–e7

14. Lf7–h5 Se7–g6

Mehr Grips erfordert die Antwort 14. ... d5: Weiß muss die Opferfortsetzung 15. Txe7! finden. Nach Kxe7 wird Schwarz matt durch 16. Te1+ Kd6 17. Lf4+ Kc6 18. Tc1+ Kd7 19. Dxd5+ Ke7 20. Df7. Auf 15. ... Dxe7 schlägt der Angriff mittels 16. Te1 Le6 (Dd7 17. Db4+

Kg8 18. Lxf6 gxf6 19. Te8+) 17. Sd4 Lxg5 18. Sxe6+ Kg8 19. Dxd5 durch. Vergeblich ist auch der Versuch, den Angriff durch Hergabe der Dame aufzuhalten: Auf 15. ... Dxe7 16. Te1 Dxe1+ 17. Sxe1 Lxg5 18. Dxd5 g6 19. Dxg5 gxh5 20. Dd8+! Kg7 21. De7+ Kg8 (Kg6 22. Sf3) 22. Sd3 müssen die schwarzen Figuren tatenlos zusehen, wie Dame und Springer über ihren König herfallen. Falls z. B. 22. ... Lf5, so 23. Sf4! Lg6 24. Se6 bzw. 23. ... h6 24. Sxh5; falls 22. ... Lg4, so 23. Se5 Tf8 24. Dg5 matt.



15. Sf3–e5! Sg6×e5

16. Te1×e5 g7–g6

17. Lg5–h6+ Lf6–g7

18. Te5–f5+ Kf8–e7

Falls 18. ... gxf5, so 19. Df7 matt.

19. Tf1–e1+ Lg7–e5

Noch besser wäre es, aufzugeben.

20. Te1×e5+ Ke7–d6

21. Db3–d5 matt.

Légal – Saint Brie (Paris 1750)

Es ist, nach dem Schäfermatt 1. e4 e5 2. Lc4 Lc5 3. Dh5 Sf6?? 4. Dxf7 und dem Narrenmatt 1. f3? e5 2. g4?? Dh4, am bekanntesten: das Seekadettenmatt. Es geht auf eine um 1750 im Pariser Café de la Régence gespielte Partie zurück; Gegner waren Kermur Sire de Légal und der Chevalier de Saint Brie. Légal gehörte im 18. Jahrhundert, als Frankreich die führende Schachnation war, zu den stärksten Spielern des Landes. Die Notation dieser Partie ist nicht eindeutig überliefert; meist gibt man sie wie folgt wieder:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2–e4 | e7–e5 |
| 2. Sg1–f3 | d7–d6 |
| 3. Lf1–c4 | Lc8–g4 |
| 4. Sb1–c3 | h7–h6? |

Unnötige, ja schädliche Vorsicht. Am besten ist der natürliche Entwicklungszug 4. ... Sc6.



5. Sf3×e5! Lg4×d1?

Schwarz kann nicht widerstehen. Er musste auf e5 wiedernehmen und sich nach 6. D×g4 mit Bauernverlust abfinden.

6. Lc4×f7+ Ke8–e7
7. Sc3–d5 matt.

Hätte Schwarz 4. ... Sc6 gezogen, so wäre die Kombination 5. S×e5 an der einfachen Antwort S×e5 mit Mehrfigur gescheitert. Seltsam genug, soll Schwarz allerdings, manchen Aufzeichnungen zufolge, in der Tat 4. ... Sc6 gespielt haben – nur um nach 5. S×e5 der Verlockung zu erliegen, die Dame zu gewinnen, woraufhin er wie gezeigt mattgesetzt wurde.

Warum aber heißt es „Seekadettenmatt“? Diesen Namen verdankt es der 1876 uraufgeführten Operette „Der Seekadett“ (Musik: Richard Genée, Libretto: Camillo Walzel), in deren zweitem Akt die Partie auf der Bühne mit lebenden Figuren vorgespielt wird. In anderen Ländern als den deutschsprachigen nennt man die Eröffnungsfälle hingegen „Matt des Legal“ oder Legalsmatt.

Gleichviel: Das Motiv des Springerabzugs gehört zum klassischen Bestand der Kombinationskunst

und kommt in vielerlei Abwandlungen immer wieder in der Turnierpraxis vor, selbst unter Weltklassenspielern – so z. B. in der fünften Wettkampfpartie zwischen Tarrasch und Tschigorin 1893: 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 Sf6 5. Sc3 Lb4 6. Sd5 La5 7. 0–0 b5 8. Lb3 d6 9. d3 Lg4 10. c3 Se7? 11. S×e5!. Auf L×d1 folgt 12. S×f6+ g×f6 13. L×f7+ Kf8 14. Lh6 matt. Schwarz setzte 11. ... d×e5 fort, hatte nach

12. S×f6+ g×f6 13. D×g4 einen Bauern weniger und verlor rasch. Selbstverständlich funktioniert die Kombination auch mit vertauschten Farben, wie beispielsweise in einer Partie Horwitz – Bledow (Berlin 1837): 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. c3 Lb6 5. d4 De7 6. d5 Sb8 7. Le2 d6 8. h3 f5 9. Lg5 Sf6 10. Sbd2 0–0 11. Sh4 f×e4 12. S×e4 S×e4! 13. L×e7 L×f2+ 14. Kf1 Sg3 matt.

Napoleon – Bertrand (St. Helena 1818)

Was haben Napoleon Bonaparte, Karl Marx, Leo Tolstoi und Papst Johannes Paul II. gemeinsam? Sie alle waren gute Schachspieler. Für Napoleon gehörte in der Verbannung auf St. Helena das Schachspiel zu seinen bevorzugten Beschäftigungen. Von seiner Feldherrenkunst auch auf den 64 Feldern legt seine 1818 gespielte Partie gegen den zu seiner französischen Begleitmannschaft gehörenden General Bertrand Zeugnis ab.

1. Sg1–f3

Napoleon eröffnete auf dem Schachbrett gern mit der Kavallerie.

1. ... **Sb8–c6**
 2. e2–e4 **e7–e5**
 3. d2–d4 **Sc6×d4**

Besser ist das Schlagen mit dem Bauern, wonach Weiß mit 4. S×d4 oder im Gambitstil mit 4. c3 oder 4. Lc4 fortsetzt.

4. **Sf3×d4** **e5×d4**
 5. **Lf1–c4**

Der doppelte Abtausch auf d4 gilt als ungünstig, weil nach 5. D×d4 die Dame beherrschend steht; Schwarz müsste mit Df6 oder Sg8–e7–c6 dagegenhalten. Napoleon setzt jedoch nicht auf positionelle Feinheiten, sondern auf Angriff.

5. ... **Lf8–c5**

6. c2–c3

Weiß könnte bereits mit 6. L×f7+ K×f7 7. Dh5+ g6 8. D×c5 ein Übergewicht erzielen. Diese Stel-

lung ergibt sich gewöhnlich nach 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 exd4 4. Lc4 Lc5 5. Sg5 Se5? (richtig Sh6) 6. Sxf7 Sxf7 7. Lxf7+ Kxf7 8. Dh5+ g6 9. Dxc5. Stünde jetzt ein aktiver Springer auf c6 statt eines passiven auf g8, so könnte Schwarz mit 9. ... d5! ausgleichen; falls 10. exd5, so Te8+, falls aber 10. Dxd5, so Dxd5 11. e4xd5 Sb4. – Napoleon wandelt eigene Wege.

6. ... Dd8–e7!?

Einfachen Ausgleich versprach 6. ... Sf6 7. cxd4 Lb4+ 8. Ld2 Lxd2+ 9. Sxd2 d5.

7. 0–0 De7–e5



8. f2–f4!

Ohne Rücksicht auf Verluste beginnt Napoleon die Attacke.

8. ... d4xc3+

9. Kg1–h1 c3xb2

10. Lc4xf7+! Ke8–d8

11. f4xe5 b2xa1D

12. Lf7xg8 Lc5–e7!?

Schwarz fällt die Verteidigung trotz seiner Mehrbauern nicht leicht. 12. ... T×g8 verbietet sich wegen 13. Dd5 Te8 14. Dxc5 d6 15. Lg5+ Te7 16. Tf8+ Kd7 17. e6+ mit Matt nach K×e6 18. Df5 bzw. T×e6 18. Td8. Auf 12. ... h6, um Lg5+ zu verhindern, setzt Weiß mit 13. Dd5 fort; nach 13. ... Dd4 14. Tf8+ Lxf8 15. Dxd4 T×g8 16. Dc4 Th8 17. Df7 gibt die passive schwarze Stellung wenig Anlass zur Freude. In Frage kam 12. ... Dxe5, um sich auf 13. Tf5 Dxf5 14. exf5 T×g8 oder 13. Lf4 De7 14. Sc3 c6 einzulassen. Ein reiches Betätigungsfeld für eigene Analysen!

13. Dd1–b3

Droht Lb2.

13. ... a7–a5?

Schwarz will die weiße Dame mit a4 vertreiben, doch dazu kommt es nicht mehr. Unumgänglich war 13. ... Dxe5. Auf 14. Lb2 windet sich Schwarz mit Dg5 15. Df7 d6 16. Lxg7 Le6! heraus. Gefährlich sieht 14. Lf4 Dd4 15. Lg5!? aus, doch nach Lxg5 16. Tf8+ Ke7 17. Tf7+ Kd8 müsste Weiß sich mit 18. Tf8+ und Remis bescheiden; Schwarz kann der Punkteteilung sogar mit dem kühnen 17. ... Kd6 ausweichen. Auch auf 17. Te8+ (statt Tf7+) zieht Schwarz Kd6 (K×e8?? 18. Df7+ nebst Matt): In

beiden Fällen ist es für den König ein Tanz auf dem Vulkan, doch wenn er durchhält, entscheidet der Mehrturm für Schwarz. Nach dem Textzug wird Napoleons Mut belohnt.

14. **Tf1–f8+!** **Le7×f8**
 15. **Lc1–g5+** **Lf8–e7**
 16. **Lg5×e7+** **Kd8×e7**
 17. **Db3–f7+** **Ke7–d8**
 18. **Df7–f8 matt.**

McDonnell – Labourdonnais (London 1834)

200 Jahre nach Grecos Tod kam das internationale Schachleben wieder in Gang. Der Ire Alexander McDonnell und der Franzose Louis Charles de Labourdonnais, die als die führenden Meister jener Zeit galten, machten den Anfang, als sie von Juni bis November 1834 im Londoner Westminster Club sechs Wettkämpfe austrugen. Zwei konnte der Ire knapp für sich entscheiden, die anderen vier gewann überlegen der Franzose. Ein typisches Beispiel für das ideenreiche, mutige und spannende Schach beider Kämpen bildet die folgende, die 62. Partie. Die Schlussstellung ist köstlich.

1. **e2–e4** **c7–c5**
 2. **Sg1–f3** **Sb8–c6**
 3. **d2–d4** **c5×d4**
 4. **Sf3×d4** **e7–e5**
 5. **Sd4×c6**

Weiß könnte mit 5. **Sb5** a6 6. **Sd6+** **Lxd6** 7. **Dxd6** die geschwächten Zentralfelder auszunutzen versuchen; ob damit Vorteil zu erzielen ist, ist nach 7. ... **Df6** allerdings bis heute ungeklärt. McDonnells Fortsetzung ist nicht schlecht, stärkt aber das schwarze Bauernzentrum – und um ein wenig zu unken: Genau das wird die Partie entscheiden!

5. ... **b7×c6**
 6. **Lf1–c4** **Sg8–f6**
 7. **Lc1–g5** **Lf8–e7**
 8. **Dd1–e2?!**

8. **Sc3** hätte den folgenden Vorstoß verhindert.

8. ... **d7–d5**
 9. **Lg5×f6**

Auch nach 9. **e×d5** **c×d5** 10. **Lb5+** **Ld7** 11. **L×d7+** **S×d7** behält Schwarz sein starkes Zentrum.

9. ... **Le7×f6**
 10. **Lc4–b3** **0–0**
 11. **0–0** **a7–a5!**
 12. **e4×d5** **c6×d5**
 13. **Tf1–d1** **d5–d4**
 14. **c2–c4** **Dd8–b6**

15. **Lb3–c2 Lc8–b7**

16. **Sb1–d2 Ta8–e8!**

Zu Recht kümmert sich Schwarz nicht um den Bb2, sondern konzentriert seine Kräfte in der Mitte, um die Bauern bald in Marsch zu setzen. Ohnehin müsste Schwarz nach 16. ... Dxb2 17. Dd3 g6 18. Tab1 den Bauern mit e4 19. Sxe4 Lxe4 20. Txb2 Lxd3 21. Lxd3 wieder herausrücken.

17. **Sd2–e4 Lf6–d8**

18. **c4–c5 Db6–c6**

19. **f2–f3 Ld8–e7**

20. **Ta1–c1 f7–f5!**

Auf Kosten einer Qualität gibt Schwarz seinen Bauern den Marschbefehl. Natürlich tappt Labourdonnais nicht in die Falle 20. ... Lxc5 21. Sxc5 Dxc5, die nach 22. Lxh7+ Kxh7 23. Txc5 die Dame kostet.

21. **De2–c4+ Kg8–h8**

22. **Lc2–a4 Dc6–h6**

23. **La4xe8 f5xe4**

24. **c5–c6**

Ein Gegentrumpf, der nicht sticht.

24. ... **e4xf3!**

25. **Tc1–c2**

Auf 25. cxb7 kommt der weiße König nach De3+ 26. Kh1 fxg2+ 27. Kxg2 Tf2+ im Feuer der Schwerfiguren um.

25. ... **Dh6–e3+**

26. **Kg1–h1 Lb7–c8**

27. **Le8–d7 f3–f2**

28. **Td1–f1**

Auf 28 Df1 gewinnt Schwarz mit La6! 29. Dxa6 De1+ 30. Df1 Dxd1 31. Dxd1 f1d+.

28. ... **d4–d3**

29. **Tc2–c3 Lc8xd7**

30. **c6xd7**

Der Zwischenzug 30. Txd3 wird mit Le6 widerlegt.

30. ... **e5–e4**

Gegen diese Bauernwalze ist keine Rettung ersichtlich. Wie man aus den damaligen Berichten weiß, war Labourdonnais ein extrovertierter Zeitgenosse, der wenig von Turnierruhe hielt; er pflegte sich mit den Zuschauern laut über Politik zu unterhalten, fluchte, wenn er schlecht stand, erzählte Witze und Anekdoten, wenn er gut stand, und ging mit Gebärden und Scheltworten auf seinen Gegner los, der ruhig und reserviert dasaß und manchmal mehr als anderthalb Stunden über einen Zug brütete. Man kann sich gut vorstellen, wie Labourdonnais lautstark in dieser Partie alle Register der Freude zog, während McDonnell ingrimmig grübelte.

31. **Dc4–c8**

Solche Nadelstiche bringen Schwarz nicht aus der Ruhe.

31. ... **Le7–d8**

32. **Dc8–c4**

Auch 32. T3c1 hilft nicht wegen d2 33. Tcd1 Df4! mit den Drohungen e3 und Lc7 (ein Fehlgriff wäre hingegen das scheinbar kraftvolle 33. ... De1 wegen 34. Dc5, weil, anders als in der Partie, nach 34. ... Tg8? der Bf2 einstünde).

- | | |
|------------|---------|
| 32. ... | De3–e1 |
| 33. Tc3–c1 | d3–d2 |
| 34. Dc4–c5 | Tf8–g8 |
| 35. Tc1–d1 | e4–e3 |
| 36. Dc5–c3 | De1×d1! |
| 37. Tf1×d1 | e3–e2! |

Weiß gab auf. Die Schlussstellung:



Saint-Amant – Staunton (Paris 1843)

In die Fußstapfen von Labourdonnais und McDonnell traten 1843 der Franzose Pierre Charles Fournier de Saint-Amant und der Engländer Howard Staunton. Ein kleines Match in London gewann Saint-Amant mit 3½:2½. Der in Paris im selben Jahr ausgetragene Wettkampf aber sah Staunton mit 11:6 bei vier Remisen obsiegen, der sich daraufhin zum weltbesten Spieler ausrief. Saint-Amant konnte sich damit trösten, die schönste Partie des Matches gewonnen zu haben.

- | | | | |
|-----------|--------|------------|--------|
| 1. d2–d4 | e7–e6 | 7. Lf1–d3 | 0–0 |
| 2. c2–c4 | d7–d5 | 8. 0–0 | b7–b6 |
| 3. e2–e3 | Sg8–f6 | 9. b2–b3 | Lc8–b7 |
| 4. Sb1–c3 | c7–c5 | 10. c4×d5 | e6×d5 |
| 5. Sg1–f3 | Sb8–c6 | 11. Lc1–b2 | c5×d4 |
| 6. a2–a3 | | 12. e3×d4 | Le7–d6 |
| | | 13. Tf1–e1 | a7–a6 |
| | | 14. Ta1–c1 | Ta8–c8 |
| | | 15. Tc1–c2 | Tc8–c7 |

So wird heute noch gespielt. Bei Bedarf ist d×c5 nebst b4 und Lb2 geplant.

6. ... Lf8–e7

Natürlich kann Schwarz auch mit 6. ... a6 die Symmetrie wahren.

Beide Spieler scheinen das Brett für einen Rangierbahnhof zu halten. Umso plötzlicher folgt auf

solches Positionsspiel manchmal die Explosion der Taktik.

16. **Tc2–e2** **Dd8–c8**

17. **h2–h3** **Sc6–d8**

18. **Dd1–d2** **b6–b5**

19. **b3–b4** **Sd8–e6**

Bislang zieht sich die Partie träge hin. Jetzt kommt allmählich Leben in die Bude.

20. **Ld3–f5** **Sf6–e4?!**

Weniger riskant ist 20. ... Lf4, denn die Abwicklung 21. L×e6? L×d2 22. L×c8 L×e1 23. L×b7 L×c3 verlore die Qualität; das Positionsspiel ginge also nach Lf4 mit 21. Dd3 Te8 weiter. Mit dem kecken Rösselsprung beschwört Schwarz Verwicklungen herauf, denen er selbst zum Opfer fällt.

21. **Sc3×e4** **d5×e4**

Die Einladung zu 22. L×e4? L×e4 23. T×e4 Tc2 schlägt Weiß natürlich aus:

22. **d4–d5!** **e4×f3?**

Jetzt war 22. ... Lf4 schon notwendig, obzwar Weiß nach 23. Dd1 besser steht.

23. **Te2×e6** **Dc8–d8**

Schwarz muss die Drohung Dg5 parieren. Nebenher war mit der verfeinerten Variante 24. Tf6! Dd8 25. Dg5! zu rechnen, mit der Idee 26. D×g7+ K×g7 27. Tg6 matt.

(Diagramm siehe rechte Spalte)



24. **Lb2–f6!** **g7×f6**

Auf 24. ... Dc8 fällt Weiß nicht mit 25. Dg5 f×e6! 26. L×e6+ Kh8 27. L×c8 g×f6 herein, sondern gewinnt mit 25. T6e5!. Das droht 26. L×h7+! K×h7 27. Th5+ Kg8 28. Th8+! K×h8 29. Dh6+ nebst Matt auf g7. Nach der besten Antwort 25. ... L×e5 erlangt Weiß mit 26. T×e5 (mit demselben Opfer im Sinn wie zuvor: 26. ... g×f6 27. L×h7+! K×h7 28. Th5+ Kg8 29. Dh6) D×f5 27. T×f5 Gewinnstellung; auf 27. ... g×f6 macht 28. T×f3! dem Schwarzen den Garaus.

25. **Te6×d6!**

Glänzend gespielt! Auf sofort 25. Dh6? deckt Schwarz mit f×e6 den Punkt h7; so aber entzieht sich der Turm mit Tempo, und der Bf7 schaut verdutzt. Matt oder Damenverlust ist unvermeidlich.

25. ... **Kg8–g7**

Resignation. Auf 25. ... Dxd6
folgt 26. Dh6.

26. **Td6xd8 Tf8xd8**

27. **Lf5-e4**
Aufgeben.

Hoffmann – Petrow (Warschau 1844)

Eine für das romantische Zeitalter des Schachs typische Partie, in der beide Spieler unbekümmert auf Chance spielen. Der russische Vorkämpfer Alexander Petrow trifft in dieser 1844 in Warschau ausgetragenen Partie auf den polnischen Meister Alexander Hoffmann.

1. **e2-e4 e7-e5**
2. **Sg1-f3 Sb8-c6**
3. **Lf1-c4 Lf8-c5**
4. **c2-c3 Sg8-f6**
5. **d2-d4 e5xd4**
6. **e4-e5 Sf6-e4?!**

Richtig ist erst 6. ... d5 und nach
7. Lb5 Se4 mit guter Stellung.

7. **Lc4-d5! Se4xf2?**

Dieses Opfer hatte Schwarz im Sinn, doch ist es unzureichend begründet. Mit 7. ... f5 8. cxd4 Lb4+ 9. Ld2 Sxd2 10. Sbxd2 hätte sich der Schaden positionell auf die Schwäche der offenen Diagonale b3-g8 begrenzen lassen.

8. **Ke1xf2 d4xc3+**

9. **Kf2-g3?!**

Mutig gespielt. Sicherer wäre 9. Kf1, aber Weiß will den König nicht in der f-Linie stehen lassen, sondern sie selbst nutzen, um mit dem Turm von f1 aus f7 anzugreifen.

9. ... **c3xb2**

10. **Lc1xb2 Sc6-e7**

11. **Sf3-g5?**

Statt dieser übereilten Attacke sollte 11. h3 geschehen, was dem König einen Unterschlupf auf h2 verschaffte.

11. ... **Se7xd5**

12. **Sg5xf7**

Das war die Absicht: Falls 12. ... Kxf7, so 13. Dxd5+ nebst Dxc5. Schwarz hat ganz anderes vor.



12. ... **0-0!!**

13. **Sf7xd8**

Auch nach 13. D×d5 T×f7 kommt der schwarze Angriff ins Rollen. Nach 14. D×c5? Dg5+ 15. Kh3 d6+ ist Weiß bereits kaputt. Also sagt er sich: Wenn schon verteidigen, dann lieber gegen einen Angriff ohne Dame.

13. ... Lc5–f2+

14. Kg3–h3

Oder 14. Kg4 Tf4+ 15. Kg5 h6+ 16. Kh5 Th4+ 17. Kg6 Se7 matt.

14. ... d7–d6+

15. e5–e6 Sd5–f4+

16. Kh3–g4 Sf4×e6

17. g2–g3

Keinen Widerstand leistet 17. S×e6? L×e6+ 18. Kg5 Tf5+ 19. Kg4 h5+ 20. Kh3 Tf3 matt. Auch 17. Dd5 hilft nicht wegen Tf4+ 18. Kh5 g6+ nebst Matt.

17. ... Se6–d4+

18. Sd8–e6?

Nach diesem Zug löst Schwarz seine Aufgabe im Schlaf. Mehr Mühe macht die Mattführung nach 18. Kh4 Sf5+ 19. Kg5 (Kg4 S×g3+! 20. Kg5 h6+ oder 20. Kh4 Se4+!) Le3+ 20. Kg4 (Kh5 g6+

21. Kg4 Sg7+! 22. Kh4 g5 matt) Se7+! 21. Kh5 Tf5+ 22. Kh4 Sg6+ 23. Kh3 Tf3+ 24. Kg2 Tf2+ 25. Kg1 Tc2+ 26. Kf1 Lh3+ 27. Ke1 Lf2 matt. Am besten, wenngleich ebenfalls nicht ausreichend ist 18. Kg5. Nach h6+ 19. Kh5 Tf5+ 20. Kh4 Tf4+ 21. Kh5 Kh7! 22. Dd3+ Lf5 23. D×f5+ T×f5+ 24. K×g4 T×d8 ist Weiß zwar dem Matt entgangen, Schwarz steht aber mit drei Mehrbauern bei anhaltendem Angriff auf Gewinn.

18. ... Lc8×e6+

19. Kg4–h4

Der König entkommt seinem Schicksal nicht mehr. Ein Beispiel: 19. Kg5 h6+ 20. Kh5 g6+! 21. K×h6 (21. Kh4 Tf4+; 21. K×g6 L×f7+) Le3+ 22. K×g6 Lf7 23. Kf6 Lh5+ 24. Ke7 Tf7 matt.

19. ... Sd4–f5+

20. Kg4–h3 Sf5–e3+

21. Kh3–h4 Se3–g2+

22. Kh4–h5 g7–g6+

23. Kh5–g5 Lf2–e3 matt.