
KAPITEL 5

EMANUEL LASKER

EMANUEL LASKER, geboren 1868 zu Berlinchen in der Neumark, hat sich nicht nur als Schachmeister, sondern auch als Mathematiker und Philosoph ausgezeichnet. Uns gehen hier nur seine schachlichen Erfolge an. Die bedeutendsten sind: seine siegreichen Matches gegen STEINITZ 1894 (10:5 bei 4 Remisen), MARS-HALL 1907 (8:0 bei 7 Remisen) und gegen TARRASCH 1908 (8:3 bei 5 Remisen). Durch seinen Sieg über STEINITZ errang LASKER den Weltmeistertitel, den er bis zu seinem unglücklichen Wettkampf mit CAPABLANCA (Havanna 1921) behauptete. Seine größten Turniererfolge waren die 1. Preise in den großen internationalen Veranstaltungen zu Nürnberg 1896, London 1899, Paris 1900, Petersburg 1909 (geteilt mit RUBINSTEIN), Petersburg 1914, Mährisch-Ostrau 1923, New York 1924. LASKER kann wohl seit der Zeit, da das Schach international geworden ist, seit der Zeit, da durch Veranstaltungen internationaler Turniere die Resultate der Schachmeister sich rechnerisch vergleichen lassen, als der erfolgreichste Schachmeister bezeichnet werden.

Über die philosophische Grundlage von LASKERS Spiel haben wir schon in dem Kapitel über TARRASCH gesprochen. Wir wol-

len hier noch hinzufügen, daß LASKER, obwohl es selbstverständlich ist, daß er die Theorie von STEINITZ sich erarbeitet und wohl auch weiter verarbeitet hat, dennoch in seinem Stil mehr Verwandtschaft mit dem Stil MORPHY aufweist. Wie MORPHY ist er in geschlossenen Stellungen nicht immer so unfehlbar wie in offenen, gerät er in geschlossenen Stellungen nicht selten in Verlustgefahr. Aber, da keine geschlossene Stellung sich rein strategisch gewinnen läßt, da zur letzten Entscheidung, wie wir öfters gesehen haben, immer ein Durchbruch, eine Öffnung des Spiels erfolgen muß, kann keiner seiner Gegner diesen offenen Teil der Partie, in welchem LASKER am gefährlichsten ist, völlig ausschalten. Dies ist einer der Gründe, weshalb es LASKER so oft wie kaum einem anderen Schachmeister gelungen ist, in einer bereits ungünstig stehenden Partie die Führung wieder an sich zu reißen.

Das wesentlichst Neue, das LASKER dem Schach brachte, ist indeß nicht rein Schachtechnisches, es ist das psychologische Spiel. Darauf hat zuerst der Verfasser dieses Buches in einem nach dem New Yorker Turnier 1924 geschriebenen Artikel hingewiesen. Wir geben im Folgenden diesen Artikel auszugsweise wieder:

„Als ich LASKERS Turnierpartien studierte, erkannte ich, daß er ein dauerndes, zunächst unbegreiflich erscheinendes Glück hat. Es gibt Turniere, in denen er Erster war, fast alle Partien gewann, aber ungefähr in jeder zweiten Partie auf Verlust stand, so daß manche Meister von einem hypnotischen Einfluß LASKERS auf seine Gegner sprachen. Was ist die Wahrheit? Ich bemühte mich wieder, LASKERS Partien zu studieren, um das Geheimnis seiner Erfolge zu entdecken. Es ist eine nicht zu leugnende Tatsache: LASKER legt Partien immer wieder schlecht an, kommt hundertmal in Verluststellung und gewinnt doch. Die Hypothese dauernden Glücks ist zu unwahrscheinlich. Ein Mann, der dauernd solche Erfolge erringt, muß eine überraschende Kraft besitzen. Woher dann so oft die schlechten, die Verluststellungen? Es bleibt nur eine Antwort, die nur bei oberflächlicher Betrachtung paradox klingt: LASKER spielt oft absichtlich schlecht.

Das Motiv ist nicht so fernliegend. Dr. TARAKOWER hat das Paradoxon geprägt, das hier als Erklärung gelten kann: „Eine Partie wird immer durch einen Fehler gewonnen, entweder durch einen Fehler des Gegners oder durch einen eigenen.“ Bei gutem, korrektem Spiel werden infolge der weit entwickelten Schachtechnik allzu viele Partien remis. Um dies zu vermeiden, lenkt LASKER den Gang der Partien durch theoretisch tadelnswertes Spiel hart an einem Abgrund vorbei. Und wenn er auch selber sich nur noch mühsam festklammern kann, während sein Gegner zunächst aufrecht steht, bringt er es doch dank seiner größeren Kraft dahin, daß sein Gegner hinunterstürzt. So erringt er den Sieg, den er bei korrektem Spiel, auf gerader Straße, nicht hätte erringen können.

So weit hatte ich LASKERS Spiel durch Buchstudium begriffen. In den letzten beiden internationalen Turnieren (Mährisch-Ostrau und New York) hatte ich Gelegenheit, LASKERS Spielweise direkt zu beobachten, ihn im Kampfe zu

sehen mit Gegnern, denen ich selbst oft begegnet war und deren Spiel ich genau kenne. So war es mir möglich, sein Spiel, seine Erfolge noch besser verstehen zu lernen, zu erkennen, warum seine Gegner immer am Rande des Abgrunds, wie vom Schwindel erfaßt, plötzlich hinuntertaumeln.

Jede Schachpartie wird begleitet von einem Kampf der Nerven. Das Turnierspiel ist ja kein Schaffen in der Stille des Kämmerleins, wo man arbeitet, wenn man in Stimmung ist, und wenn man müde wird, ausruht, es ist ein aufs äußerste erbitterter Geisteskampf vor zahlreichem Publikum, zu vorgeschriebener Stunde und mit vorgeschriebener Zeitbeschränkung. Dabei ist es jedem Schachmeister Ernst mit seinem inneren Beruf. Jeder hat das Gefühl, mit jedem Zuge an seinem Lebenswerke zu bauen. So ist es erklärlich, daß bei den meisten Schachmeistern die Erkenntnis eines begangenen Fehlers, insbesondere eine verlorene Partie, zu einer Art Nervenzusammenbruch führt. Ich habe Schachmeister gesehen, die nach einer Niederlage den ganzen Tag in ihrem Zimmer blieben, nicht mehr fähig waren, Speise zu sich zu nehmen oder sich irgendwie aufzuheitern.

Das Geheimnis LASKERS besteht nun darin: ihm ist der Kampf der Nerven das Wesentliche, er sucht durch das Medium der Schachpartie in erster Linie die Psyche des Gegners zu bekämpfen, er versteht es, den Nervenzusammenbruch, der sonst nach einem Fehlzug eintritt, vorher herbeizuführen und zur Ursache des Fehlers zu machen. Wie erreicht er dies? Er studiert die Partien, die Spielweise, die Stärken und Schwächen der Meister, mit denen er zu kämpfen hat. Er sucht nicht die objektiv besten Züge zu spielen, sondern die dem jeweiligen Gegner unangenehmsten, er lenkt die Partie in eine Richtung, welche der Spielweise des Gegners nicht liegt und auf diesem Wege, auf dem sein Gegner sich fremd fühlt, schreitet er, häufig wieder mit absichtlich schlechten Zügen, dem Ab-

grund entgegen, wie ich es früher geschildert habe. So kommt es, daß LASKERS Gegner nicht dazu kommt, eine Stellung zu spielen, die ihm liegt, daß er zwar gut, objektiv oft auf Gewinn steht, sich aber immer neuen, für ihn besonders schwierigen Problemen gegenüberstellt. So verbraucht man allzu viel der erlaubten Bedenkzeit, man muß in schwierigen Lagen rasch spielen, man fühlt, daß einem die Stellung über den Kopf wächst und dann beginnt LASKER plötzlich riesenhaft zu spielen, mit seiner wirklichen Kraft loszuschlagen. So tritt, während man eigentlich überlegen steht, der Zusammenbruch der Nerven ein, die psychische Katastrophe, die eine Katastrophe auf dem Schachbrett zur unmittelbaren Folge hat.“

Man vergleiche damit, was LASKER selbst in einem Interview in „De Telegraaf“, 23. Juni 1924, ausgeführt hat. Die Frage lautete: „Man hat mir erzählt, daß Sie, wenn Sie einige Partien eines Gegners ernsthaft studierten, seine Schwächen und seine Kraft kennen.“

LASKERS Antwort war:

„Das ist selbstverständlich und liegt ganz in der Linie meiner theoretischen Auffassung über Kämpfe. Eine Schachpartie ist doch ein Kampf, bei welchem alle möglichen Faktoren benützt werden müssen. Und die Kenntnis der guten und schlechten Eigenschaften des Gegners ist von höchstem Gewicht. So lehren die Partien von RÉTI, daß er besser mit Weiß als mit Schwarz spielt; von MAROCZY, daß er vorsichtig verteidigt und nur notgedrungen angreift; daß JANOWSKI sechsmal auf Gewinn stehen kann, es aber bedauerlich findet, daß die Partie zu Ende gehen soll und schließlich mit Sicherheit verliert. In dieser Hinsicht hat er in New York Unglaubliches geleistet. Kurz, aus einigen ersten Partien des Gegners kann man sehr viel herausfinden.“

Mit diesen Worten hat LASKER unsere Ansicht bestätigt. Denn welchen Vorteil hätte es sonst, zu wissen, daß z.B. MAROCZY nicht ger-

ne angreift, wenn man nur den objektiv besten Zug aus der Stellung herausfinden wollte, wenn man sich nicht in der Wahl seiner Züge auch von solchen psychologischen Momenten leiten lassen wollte?

Aus alledem ist verständlich, daß, im Gegensatz zu TARRASCH, an welchem sich eine ganze Meistergeneration heranbildete, LASKER keine Schüler hatte, keine Schule gründete. Er wurde seiner Erfolge wegen bewundert; was ihm diese Erfolge schaffte, das wurde jedoch nicht verstanden. Erst in den letzten Jahren beginnt man, LASKER und seine Auffassung des Schachspiels besser zu begreifen, und man kann hoffen, daß dies eine Quelle der Verjüngung für das alte Spiel sein wird.

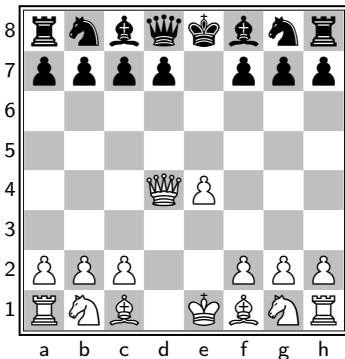
Die folgende Partie bietet wieder den Kampf zweier Läufer gegen Läufer und Springer. Wir empfehlen dem Leser zum besseren Verständnis, vorher nochmals die zu diesem Thema gehörigen STEINITZ-Partien durchzuspielen. Wir sehen wieder dieselben Bauernvorstöße, welche einerseits die weißen Springer einengen, andererseits eine einengende Phalanx gegen den weißen Läufer bilden. Wir erkennen, daß auch der junge LASKER die Theorien von STEINITZ meisterhaft beherrscht hat. Dazu kommt aber etwas Neues. Dieselben Bauernvorstöße, welche die Einengung der weißen Figuren durchführen, leiten gleichzeitig einen Angriff gegen die weiße Königsstellung ein, so daß der Durchbruch, der die Entscheidung herbeiführt, nicht wie bei den hierher gehörigen STEINITZ-Partien zu einem gewonnenen Endspiel, sondern zu einer siegreichen Angriffskombination gegen den weißen König führt.

25. Partie

<input type="checkbox"/>	Blackburne	London 1892
<input checked="" type="checkbox"/>	Em. Lasker	Mittelgambit

1. e2-e4 e7-e5 2. d2-d4 Wie wir schon ausgeführt haben, dürfte der Plan, das Spiel mit d2-d4

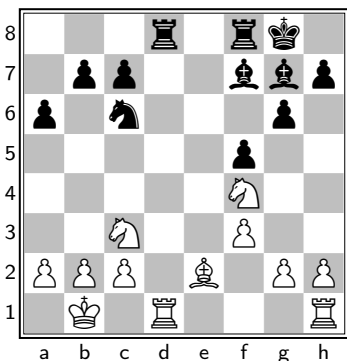
zu öffnen, der aussichtsreichste Versuch sein, um im Königsbauernspiel (1. e4 e5) den Vorteil des Anzuges zur Geltung zu bringen. Aber so grob, gleich ohne alle Vorbereitung d2-d4 zu spielen, darf man die Sache nicht anpacken. Wir haben bereits bemerkt, daß die beste Vorbereitung in dem konsequenten Angriff gegen e5, also in der Spanischen Partie besteht, um Schwarz so zum Verteidigungszug d7-d6 zu veranlassen. Dann erst kann d2-d4 mit großer Kraft erfolgen. Hier jedoch kann Schwarz nach Abtausch auf d4 durch Angriff gegen e4 die Initiative erlangen und wird dann leicht d7-d5 durchsetzen und damit mindestens Ausgleich erzielen. **2...e5xd4 3. ♖d1xd4.**



Wenn Schwarz sich nun begnügen müßte, d7-d6 zu ziehen, dann hätte Weiß den öfters besprochenen Vorteil der Bauernstellung e4 gegen d6 erlangt. Aber Schwarz kommt jetzt ohne Schwierigkeiten zu dem befreienden Zug d7-d5. **3... ♟b8-c6 4. ♖d4-e3.** Das beste Feld, da so der Befreiungszug d7-d5 am meisten erschwert wird. **4... g7-g6.** Die einfachste Fortsetzung wäre die konsequente Vorbereitung von d7-d5, also 4... ♟f6 5. ♟c3 ♟b4 nebst O-O und ♜f8-e8, worauf Weiß d7-d5 nicht mehr verhindern kann. Die hier von LASKER gewählte Fortsetzung ist, seinem Spiel entsprechend, weniger klar, insbesondere für den Gegner weniger übersichtlich, dabei doch gut genug. Was zunächst die Entwicklung betrifft, bringt Schwarz seinen

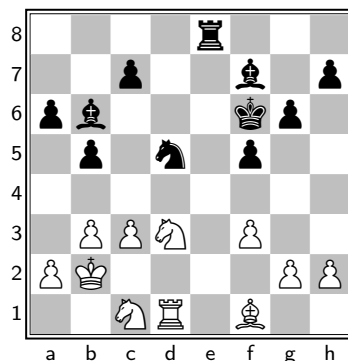
Königsläufer auf eine schöne lange Diagonale, die nach dem Abtausch 2...exd4 frei geworden ist. Weiß könnte nun zwar, da Schwarz für diesen Zweck durch die Flankenentwicklung des Läufers offenbar Zeit verliert, eher darauf spielen, den Befreiungszug d7-d5 zu verhindern. Er muß aber damit rechnen, daß Schwarz nach einigen Vorbereitungszügen den Befreiungszug f7-f5 wählt. Kurz, die Aufgabe von Weiß ist unübersichtlicher und daher schwieriger geworden, während sie bei der oben angegebenen energischen Spielweise eben infolge der größeren Klarheit des schwarzen Planes einfacher gewesen wäre. Den Gegner vor schwierige Probleme zu stellen, dies ist eine der meist-charakteristischen Eigenschaften von LASKERS psychologischem Stil. **5. ♟c1-d2.** Auf 5. ♟c3 fürchtete BLACKBURNE wahrscheinlich 5... ♟b4. **5... ♟f8-g7 6. ♟b1-c3 ♟g8-f6 7. 0-0-0 0-0.** Weiß kann nun den Befreiungszug d7-d5, bzw. zunächst ♜f8-e8 nebst d7-d5 nicht gut verhindern und bereitet deshalb gegen d7-d5 eine Angriffsfortsetzung im Kombinationsstil vor. **8. f2-f3.** Die Deckung des Bauern e4 ist für die auf d7-d5 beabsichtigte Fortsetzung, wie wir gleich sehen werden, notwendig. **8... d7-d5.** LASKER hat wahrscheinlich den Plan BLACKBURNES vorausgesehen, aber auch seinen schwachen Punkt erkannt. **9. ♖e3-c5 d5xe4 10. ♟d2-g5 ♖d8-e8.** Dies ist erzwungen, so weit sieht BLACKBURNES Angriffsplan ganz schön aus. **11. ♟g5xf6 ♟g7xf6 12. ♟c3xe4 ♟f6-g7 13. ♟f1-b5.** So weit hatte BLACKBURNE wohl gerechnet und hatte angenommen, daß er nun ein schönes freies Spiel haben werde, dabei aber übersehen, daß Schwarz mit seinem folgenden Zuge Damentausch erzwingen und das Übergewicht zweier Läufer behalten könne. **13... ♖e8-e5 14. ♖c5xe5 ♟c6xe5 15. ♟g1-e2 a7-a6.** Schwarz beginnt die typischen Bauernzüge, welche Springer und Läufer einengen. Man beachte, daß Weiß seinen f-Bauern auf das weiße Feld f3 – Far-

be seines eigenen Läufers – vorgeschoben hat, wodurch das schwarze Feld e3 zur Schwäche neigt. **16.** ♖b5-d3 f7-f5. Nimmt dem Springer das vorgeschobenste von einem eigenen Bauern gedeckte Feld e4, und vollendet die Bauernphalanx h7-g6-f5, welche den weißen Läufer nach dem Königsflügel hin völlig unwirksam macht. **17.** ♗e4-c3 ♙c8-e6 **18.** ♔c1-b1 ♖f8-d8 **19.** ♗e2-f4 ♙e6-f7 **20.** ♙d3-e2 ♗e5-c6.



Schwarz geht systematisch an das Eindringen in die schwachen schwarzen Felder der weißen Stellung. Bisher stand der Springer stark auf e5, bald werden wir das Feld d4 besetzt sehen und die Entscheidung wird durch Eindringen nach e3 herbeigeführt. Man beachte wieder den komplizierten Stil LASKERS, der alles miteinander verbindet, die typische Ausnutzung des Vorteils der beiden Läufer, die typische Ausnutzung des schlechten weißen Läufers und schließlich den direkten Königsangriff. **21.** ♗d1×d8 ♖a8×d8 **22.** ♖h1-d1 ♗d8-e8! Bei der Ausnutzung des Vorteils zweier Läufer oder allgemeiner: zur Ausnutzung irgendeines Dauervorteils, bei welchem es nötig ist, die Entscheidung durch einen Bauernsturm und Bauerndurchbruch auf einem Flügel herbeizuführen, ist es vorteilhaft, nicht beide Türme abzutauschen, sondern wenigstens einen zu erhalten. Der Turm, hinter die vorrückenden Bauern gestellt, ermöglicht bisweilen erst den entscheidenden Durchbruch.

23. ♙e2-f1. Schwarz drohte Figurengewinn durch ♙×c3 nebst g6-g5. **23...** b7-b5. Das Vorgehen der Bauern zur Einengung von Springer und Läufer und zur Vorbereitung des Königsangriffs wird fortgesetzt. Weiß drohte übrigens mit 24. ♗fd5 etwas Terrain zu bekommen, darauf würde Schwarz nun aber durch 24... b4 25. ♗e2 ♙×d5 26. ♖×d5 ♗d4 27. ♗c1 ♖e1 in Vorteil kommen. **24.** ♗f4-d3 ♙g7-d4. Schwarz nimmt nun eine Umgruppierung vor. Der Läufer wird nach b6 geführt und deckt so die schwarzen Felder des schwarzen Damenflügels, welche sonst, nachdem die Bauern auf weiße Felder vorgeschoben wurden, schwach werden könnten. Zunächst wird z.B. ♗c5 verhindert. Der Läufer macht auf gleiche Art dem König Platz, um so über g7 nach f6 zu gelangen. Wir wissen bereits aus STEINITZ-Partien, daß es ein Vorteil ist, den die beiden Läufer gewähren, daß man den König ohne Gefahr schon vor Herbeiführung des äußersten Endspiels dem Zentrum nähern kann. Wenn dann so das Feld e5 durch den König gedeckt ist, kann Schwarz ohne Gefahr seinen Springer von c6 entfernen, um ihn über e7 und d5 dem schwachen Felde im weißen Lager e3 zu nähern. **25.** ♗c3-e2 ♙d4-b6 **26.** b2-b3. Das Bestreben von Weiß, etwas mehr Terrain zu erlangen, ist verständlich. **26...** ♙g8-g7 **27.** c2-c3 ♙g7-f6 **28.** ♙b1-c2 ♗c6-e7 **29.** ♗e2-c1 ♗e7-d5 **30.** ♙c2-b2.



Nun erfolgt der Durchbruch nicht in systematischer Weise, wie wir es in STEINITZ-Partien sahen, sondern mit einem Bauernopfer, das eine Kombination einleitet, welche durch die unbeholfene Stellung der weißen Figuren ermöglicht ist. Man darf diese Möglichkeit jedoch nicht für einen Zufall halten, denn die unbeholfene Stellung der weißen Figuren ist eben die notwendige Folge der von LASKER im Geiste von STEINITZ durchgeführten Ausnützung des Vorteils der beiden Läufer. **30... b5-b4! 31. ♖d3×b4**. Auf 31. c×b4 folgt 31... ♙d4+ 32. ♖a3 ♜e3 usw. **31... ♜d5-e3 32. ♚d1-e1 ♜e3-c4+ 33. ♙f1×c4 ♚e8×e1 34. ♙c4×a6 ♚e1-g1 35. g2-g3 ♚g1-g2+ 36. ♖b2-a3 ♚g2×h2**. So weit mußte LASKER seine Kombination berechnen. Das Endspiel ist nun ohne weitere Schwierigkeiten gewonnen. **37. ♜c1-e2 ♚h2-g2 38. ♜b4-c2 g6-g5 39. ♙a6-d3 h7-h5 40. ♖a3-b4 ♙b6-f2 41. a2-a4 c7-c5+ 42. ♖b4-b5 ♙f7×b3 43. a4-a5 c5-c4 44. ♙d3×c4 ♙b3×c2 45. a5-a6 ♙c2-d1 46. ♜e2-d4 ♙f2×d4 47. c3×d4 ♙d1×f3 48. d4-d5 ♙f3-e2 49. ♙c4×e2 ♚g2×e2 50. a6-a7 ♚e2-a2**. Aufgegeben.

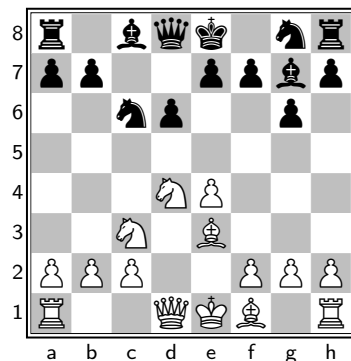
26. Partie

□	Lasker	Cambridge Springs 1904
■	Napier	Sizilianische Partie

1. e2-e4 c7-c5. Die Sizilianische Partie. Wenn Weiß nun früher oder später zwecks Erlangung eines offenen freien Spiels d2-d4 spielt, so erlangt Schwarz mit c5×d4 allerdings bei etwas gedrückter Stellung eine Zukunftshoffnung, nämlich einen Bauern mehr im Zentrum, da er einen weißen Mittelbauern abgetauscht hat. Man versteht so, woher es kommt, daß die Mehrzahl der Sizilianischen Partien mit kurzer Zügezahl von Weiß, die längeren dagegen in der Regel von Schwarz gewonnen werden.

2. ♜b1-c3 ♜b8-c6 3. ♜g1-f3. Neben dieser

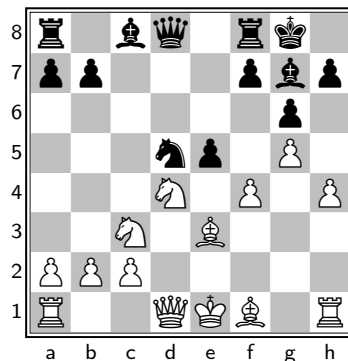
Vorbereitung von d2-d4 ist in den letzten Jahren die geschlossene Behandlungsweise der Sizilianischen Partie öfters versucht worden, bei welcher Weiß keine Linienöffnung durch d2-d4 anstrebt. Man entwickelt sich mit 3. g3 nebst ♙g2, ♜ge2, d2-d3 und gelegentlich mit f2-f4. Gegenüber diesem Versuch von Weiß am Königsflügel Terrain zu gewinnen, sucht Schwarz am besten Gegenspiel am Damenflügel, indem er auch seinen Königsläufer fianchettiert und später mit den Bauern des Damenflügels vorgeht. Da Weiß so weder Öffnung des Spiels mit Tempovorteil, noch auch Terrainvorteil erlangen kann, ist diese Spielweise nicht gerade gefährlich für Schwarz. **3... g7-g6**. Dies ist die, rein äußerlich betrachtet, konsequenteste Fortsetzung. Der Druck gegen d4, der mit 1... c5 und 2... ♜c6 begonnen wurde, wird durch die Flankenentwicklung des Läufers fortgesetzt. Trotzdem würde dem Geiste der Sizilianischen Partie eine anspruchlosere Fortsetzung mit 3... d6 besser entsprechen, da dann die schwarze Bauernmasse im Zentrum, zunächst als starker Defensivakt, ins Gewicht fällt. **4. d2-d4 c×d4 5. ♜×d4 ♙g7 6. ♙e3 d6**.



7. h3. Der übliche und natürlichere Zug ist hier 7. ♙e2; mit dem Textzuge leitet LASKER einen Bauernsturm am Königsflügel ein, welchen er in Partien dieser Eröffnung mehrmals

erfolgreich durchgeführt hat. Dies ist erstaunlich, da ein derartiger vorzeitiger Flügelangriff bei keineswegs abgeschlossenem Zentrum allen Schachregeln widerspricht. Wie MARCO in der „Wiener Schachzeitung“ (Jahrgang 1908) hervorgehoben hat, steht diese Spielweise auch im Widerspruche zu den Prinzipien, die LASKER selbst in seinem Buche „Common Sense in Chess“ in lichtvoller Weise popularisiert hat. Warum wählt LASKER dennoch diese Fortsetzung? Wir glauben, daß es vor allem der Psychologe LASKER ist, der spielt. Der Gegner, welcher die Sizilianische Verteidigung wählt, hat eine langwierige, beschwerliche Defensiv vor Auge, als deren Lohn ihm das bessere Endspiel dank seinem Bauernübergewicht im Zentrum winkt. Wir wissen aber, daß gegen einen derartigen verführten Flügelangriff, wie LASKER ihn hier unternimmt, ein energischer Gegenangriff in der Mitte die einzige Parade ist. Es ist aber psychologisch äußerst schwierig, die Art der Strategie, für welche man sich vielleicht schon in häuslicher Vorbereitung vor der Partie entschieden hat und in welcher man wahrscheinlich auch auf Grund früherer Partien gleicher Eröffnung die größte Erfahrung hat, plötzlich zu Gunsten einer ganz anderen Strategie, eines Zentrumsangriffdurchbruchs, aufgeben zu müssen. In der vorliegenden Partie sehen wir übrigens, daß NAPIER die geänderte Sachlage in äußerst anerkennenswerter Weise rasch erfaßt, aber in erklärlicher Nervosität allzu rasch mit schön aussehenden, aber schließlich doch nicht völlig ausreichenden Opferwendungen vorgehen will. 7... ♖g8-f6 8. g2-g4 0-0. Weit schlimmer wäre es gewesen, wenn sich Schwarz wegen des drohenden Bauernsturms hätte abhalten lassen, zu rochieren. Das schwarze Gegenspiel muß, wie erwähnt, in einem Zentrumsangriff bestehen und dazu muß der König zunächst aus der Mitte weg. 9. g4-g5 ♖f6-e8 10. h3-h4 ♖e8-c7 11. f2-f4 e7-e5 12. ♖d4-e2 d6-d5. Dies ist der nervöse Zug

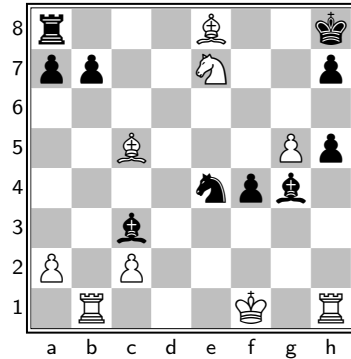
NAPIERS, von dem wir vorhin sprachen. Statt sein Spiel ruhig mit 12... ♖g4 zu verstärken, will er die Mitte rasch mit diesem Bauernopfer durchbrechen. Wir werden übrigens bald erkennen, daß NAPIER hier menschenmöglich weit und trotzdem nicht weit genug gerechnet hat. 13. e4×d5 ♖c6-d4 14. ♖e2×d4 Nach 14. ♖×d4 e×d4 15. ♖×d4 ♖×d5 ist die weiße Stellung offenbar demoliert. 14... ♖c7×d5.



Die ärgste Überraschung; auf 15. ♖×d5 kommt Schwarz mit 15... e×d4! in Vorteil. 15. ♖d4-f5!. LASKER parierte mit einem ebenfalls überraschend erscheinenden Zuge, den NAPIER aber sicherlich vorausgesehen hat, da er sonst eine Figur verlieren würde. 15... ♖d5×c3 16. ♖d1×d8 ♖f8×d8 17. ♖f5-e7+. Wie weit Schwarz vorausgerechnet hat, kann man daraus ersehen, daß Weiß weder mit diesem Zuge, noch mit 17. ♖×g7 Materialvorteil erlangen kann. Auf dieses würde Schwarz nämlich 17... ♖d5 18. 0-0-0 ♖g4 antworten und in Vorteil kommen. 17... ♖g8-h8. Auch jetzt ist der schwarze Springer unverletzlich. Auf 18. b×c3 kommt Schwarz mit 18... e×f4 19. ♖d4 ♖×d4 20. c×d4 ♖e8 in Vorteil. Falls aber 18. ♖×c8, um nachher den ♖c3 zu schlagen, rettet Schwarz sich vorteilhaft mit 18... ♖d5. 18. h4-h5!. Für derartige völlig offene Stellungen hat LASKER den allersubtilsten

Positionsblick. Er läßt sich durch den einstehenden ♖c3 nicht von dem Kampfplatz ablenken, auf welchem Weiß offenbar das Übergewicht besitzt, nämlich vom Königsflügel. Zunächst droht Weiß: 19. h×g6 f×g6 20. ♖×g6+ ♔g8 21. ♙c4+ ♖d5 22. ♙×d5+ ♗×d5 23. ♖e7+. Der einstehende ♖c3 bleibt als Drohung, mit der Schwarz immer Rechnung halten muß, weiter bestehen. **18... ♗d8-e8! 19. ♙e3-c5.** Hält die obige Drohung aufrecht. **19... g6×h5.** Überraschend, aber wohldurchdacht; auf den naheliegenden Zug 19... e×f4 würde Weiß mit 20. h×g6 f×g6 21. ♙c4, drohend ♙c4-f7 in Vorteil kommen. Jetzt dagegen ist Weiß vor eine viel schwierigere Aufgabe gestellt. Er kann noch immer nicht den Springer schlagen, da Schwarz nach 20. b×c3 ♙f8 21. ♙b5 ♗×e7 22. ♙×e7 ♙×e7 trotz der verlorenen Qualität, dank seiner beiden starken Läufer und der zerrissenen weißen Stellung ein günstiges Spiel hätte. LASKER zieht es daher wieder vor, den Königsangriff fortzusetzen. **20. ♙f1-c4 e5×f4.** Auch NAPIER spielt nun auf Durchführung seines Gegenangriffs um jeden Preis. Defensive wäre in der Tat wenig erfreulich. Auf 20... ♙e6 würde Weiß mit 21. ♙×e6 f×e6 22. b×c3 ♙f8 23. ♗×h5 ♙×e7 24. ♙×e7 ♗×e7 25. f×e5 ♗c8 26. 0-0-0 ♗×c3 27. g6 ein vorteilhaftes Endspiel herbeiführen können. Dabei ist es wohl möglich, daß sich das weiße Spiel in dieser Variante noch verstärken läßt. **21. ♙c4×f7 ♖c3-e4.** Mit diesem genialen Turmopfer nimmt NAPIER seine beste Chance wahr, mit der er gegen einen weniger guten Taktiker die Partie vielleicht sogar noch hätte gewinnen können. **22. ♙f7×e8 ♙g7×b2 23. ♗a1-b1 ♙b2-c3+ 24. ♔e1-f1 ♙c8-g4.** Obwohl Weiß einen ganzen Turm mehr hat, sieht die Sache für ihn keineswegs erfreulich aus. Schwarz hat vier direkte Drohungen. ♗×e8, ♖×c5, ♖d2+, ♖g3+. Der weiße König steht überdies arg bedroht, kurz Schwarz hat den Angriff völlig an sich gerissen, während der weiße Angriff der Vergangenheit

anzugehören scheint. Man würde an dieser Stelle nicht glauben, daß Weiß diese Partie schließlich eben durch die Fortsetzung seines im Eröffnungsstadium begonnenen Rochadeangriffs zu seinen Gunsten entscheiden wird.



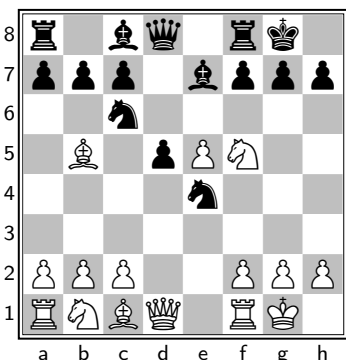
25. ♙e8×h5! Damit gibt Weiß allen Materialvorteil wieder auf, reißt aber den Angriff neuerlich an sich, der trotz der reduzierten Mittel zum Siege führt. **25... ♙g4×h5 26. ♗h1×h5 ♖e4-g3+ 27. ♔f1-g2 ♖g3×h5 28. ♗b1×b7 a7-a5 29. ♗b7-b3 ♙c3-g7 30. ♗b3-h3 ♖h5-g3 31. ♔g2-f3.** Der erste greifbare Erfolg. Bauer f4 ist nicht zu decken, da auf 31... ♙e5 32. ♖g6+ folgt, die Drohung, welche während des ganzen Angriffs immer wieder aufgetreten ist. **31... ♗a8-a6 32. ♔f3×f4 ♖g3-e2+ 33. ♔f4-f5 ♖e2-c3 34. a2-a3 ♖c3-a4 35. ♙c5-e3.** Nun entscheidet der weiße Angriff. Gegen g5-g6 ist Schwarz wehrlos, und daher gab Schwarz hier die Partie auf.

27. Partie

□	F.J. Marshall	New York 1907
■	Em. Lasker	Spanische Partie

1. e2-e4 e7-e5 2. ♖g1-f3 ♖b8-c6 3. ♙f1-b5 ♖g8-f6 4. d2-d4. Wir haben bereits bemerkt, daß der Zug d2-d4 seinen Zweck, ein freieres

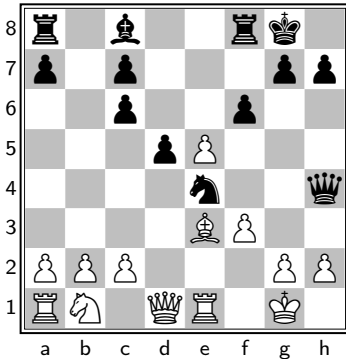
Spiel zu verschaffen, in den Königsbauernspielen nur dann erreicht, wenn Schwarz bereits d7-d6 gezogen hat. Zieht man aber, wie in dieser Partie, d2-d4 vorzeitig, so wird Schwarz ohne Schwierigkeiten zum befreienden Zug d7-d5 gelangen. **4...e5xd4 5. 0-0 ♖f8-e7 6. e4-e5.** Dieses Vorrücken des Königsbauern muß immer wohl überlegt werden. Man vergleiche die Anmerkung zum 8. Zuge von Schwarz der 17. Partie und zum 8. Zuge von Schwarz der vorliegenden Partie. **6...♞f6-e4 7. ♞f3xd4 0-0 8. ♞d4-f5 d7-d5.**



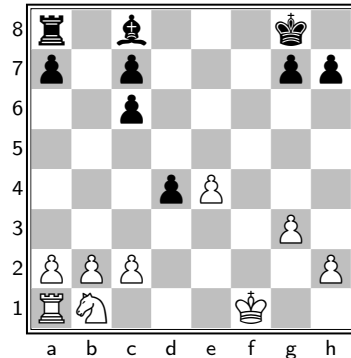
Wir haben nunmehr die Bauernformation: Weiß e5, Schwarz d5 erreicht. Sie pflegt häufig so zu entstehen, daß Schwarz nach dem Abtausch des schwarzen Königsbauern gegen den weißen Damenbauern (e5xd4), zum Befreiungszuge d7-d5 gelangt, und Weiß diesen Zug mit e4-e5 beantwortet. Dieser Bauer e5 kann häufig einen weißen Angriff gegen die schwarze Rochadestellung in entscheidender Weise unterstützen. Für Schwarz ist es offenbar unbequem, daß er keinen Springer auf f6 haben kann zur Verteidigung von h7. Wird Schwarz zum Defensivzug g7-g6 genötigt, so wird das Feld f6 dank dem Bauern e5 ein in der Regel entscheidend starker Punkt für weiße Figuren. Bisweilen ermöglicht der Bauer e5, wenn Schwarz kurz rochiert hat, auch Opferkombinationen mit ♞f6 oder ♜f6. Andererseits kann aber der Bauer e5

für Schwarz vorteilhaft sein, da Schwarz ihn benützen kann, um sich mit f7-f6 die f-Linie für seinen Turm zu öffnen. Bisweilen kommt es auch vor, daß der Bauer e5 ein Angriffsobjekt für einen schwarzen Angriff wird, Weiß zum Deckungszuge f2-f4 veranlaßt, was den weißen Damenläufer zu einem schlechten Läufer macht. (Siehe die Einleitung zur 20. Partie.) Die weißen Felder der weißen Stellung, z. B. e4 und f5, werden dann leicht schwach und Eindringungsfelder für schwarze Figuren. Das Resultat dieser Betrachtung ist somit, daß der Bauer e5 ein Element sowohl der Stärke als auch der Schwäche sein kann. Er ist stark, wenn Weiß besser entwickelt ist und Angriff hat, bei gleicher Figurenentwicklung oder gar, wenn Schwarz die Initiative hat, kommt er aber dem Schwarzen zustatten. Daraus folgt, daß man den Zug e4-e5 nur bei guter Stellung, und falls er mit Tempogewinn geschehen kann, machen soll. **9. ♜b5xc6.** Der Abtausch des Läufers gegen den ♞c6, der e5 angreift, beweist daß MARSHALL selbst seinen Bauern e5 hier eher als Schwäche fühlt. **9...b7xc6 10. ♞f5xe7+ ♗d8xe7 11. ♚f1-e1 ♜e7-h4.** Das positionelle Erfordernis dieser Stellung ist f7-f6 und das Einfachste und Beste war es, diesen Zug sofort zu machen. Das Schach ist aber heute auf einer Entwicklungsstufe angelangt, auf welcher es sehr schwer ist, mit den einfachsten und besten Zügen eine Partie zu gewinnen. Freilich, mit den häufig positionswidrigen Kombinationen eines ANDERSSSEN wird man heute noch weniger erreichen. LASKER aber versteht es, Komplikationen herbeizuführen und die positionellen Notwendigkeiten mit diesen Komplikationen zu verweben. Es ist die Methode, die auch ALEKHINE und NIMZOWITSCH zu ihren Erfolgen verholfen hat. In der vorliegenden Stellung formt LASKER die Idee, die Tatsache, daß Weiß zur indirekten Deckung von e5 ♚f1-e1 gespielt und so dem Punkt f2 eine Deckung entzogen hat, und die andere Tatsache,

daß Schwarz doch f7-f6 ziehen und sich die f-Linie öffnen will, zur Einleitung eines komplizierten Angriffes gegen den Punkt f2 zu benützen. **12. ♖c1-e3 f7-f6 13. f2-f3.**

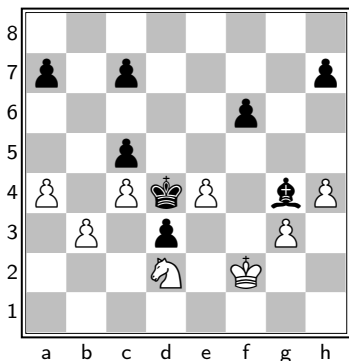


13...f6×e5 14. f3×e4 d5-d4. Der weiße Läufer kann nun nicht ziehen: 15. ♖d2 – noch schlechter ist 15. ♖c1 wegen 15... ♗f2+ nebst 16... ♖g4 – 15... ♖g4 16. ♗c1 ♗f2! 17. ♖g5 ♗×g2+ 18. ♖×g2 ♖h3+ 19. ♖h1 ♗f2 und Schwarz gewinnt. MARSHALL vertreibt deshalb zunächst die schwarze Dame. Aber er hat hier wohl noch nicht die Kombination LASKERS in ihrer ganzen Tiefe durchschaut. Hätte er vorausgesehen, daß er auch im nächsten Zuge seinen Läufer nicht retten kann, so hätte er ihn wohl hier sofort mit 15. ♗e2 zurückgegeben. Nach 15... d×e3 16. ♗×e3 würde Schwarz wohl das etwas bessere Figurenspiel, Weiß dagegen die deutlich überlegene Bauernstellung haben. **15. g2-g3 ♗h4-f6 16. ♖e3×d4.** Weiß muß sich doch entschließen, die Figur zurückzugeben. Auf 16. ♖d2 folgt nämlich 16... ♗f2+ 17. ♖h1 ♖h3 18. ♗g1 h5! (die versteckte Pointe der Kombination). Weiß ist nun gegen die Drohung ♖h3-g4 wehrlos, da sowohl auf 19. ♗×h5, als auch auf 19. ♖e1 Schwarz mit dem Damenopfer 19... ♗×g1+ das Matt herbeiführt. **16...e5×d4 17. ♗e1-f1 ♗f6×f1+ 18. ♗d1×f1 ♗f8×f1+ 19. ♖g1×f1.**



19...♗a8-b8. Naheliegender war hier die Entwicklung mit Tempogewinn durch 19... ♖h3+ nebst 20... ♗f8. Dies hätten wohl die meisten Schachspieler hier gespielt, denn es ist ein sehr verbreiteter Fehler, daß man bei jedem Zug wohl den neuen Wirkungskreis der gezogenen Figur im Auge hat, dagegen den Wirkungskreis, den man durch den Zug aufgibt, vernachlässigt oder völlig übersieht. In der gegebenen Stellung hat der ♖c8 zwei Wirkungsmöglichkeiten, nach a6 und nach h3, welche in der Folge tatsächlich beide zur Geltung kommen. Daher unterläßt LASKER den Tempogewinn 19... ♖h3+ mit weiser Selbstbeherrschung. **20. b2-b3 ♗b8-b5.** Hier beherrscht der Turm die völlig freie fünfte Reihe. **21. c2-c4.** Danach ist der schwarze Damenbauer frei. Aber auf den nächstliegenden Zug 21... ♗h5 22. ♖g2 ♗c5 23. ♗c1 ♖a6 drohend ♖a6-d3 in Vorteil kommen. In dieser Wendung kommt die Entwicklungsmöglichkeit des ♖c8 nach a6 also zur Geltung. Es ist daher diese Entwicklungsmöglichkeit, d. h. die Unterlassung des naheliegenden 19... ♖h3+, welche Weiß zu 21. c4 veranlaßt hat, also zur Freimachung des schwarzen Damenbauern, was schließlich die Entscheidung der Partie herbeiführt. **21... ♗b5-h5 22. ♖f1-g1.** Auf 22. h4 folgt 22... g5 23. h×g5 ♗h1+ und Weiß bleibt dauernd gefesselt. **22... c6-c5.** Damit ist

der Freibauer gedeckt und für den Turm ist die 5. Reihe zwar verstellt, die 6. aber freigemacht. Man beachte noch, daß Schwarz einen wertvollen Läufer hat, der auf anderer Farbe geht, als die festgelegten schwarzen Bauern in der Mitte. **23.** ♖b1-d2 ♙g8-f7. Entwickelt den König, bevor Weiß ihn mit ♜f1 abschneiden kann. **24.** ♜a1-f1+ ♙f7-e7 **25.** a2-a3 ♜h5-h6 **26.** h2-h4 ♜h6-a6 **27.** ♜f1-a1 ♙c8-g4 **28.** ♙g1-f2 ♙e7-e6 **29.** a3-a4 ♙e6-e5 **30.** ♙f2-g2 ♜a6-f6 **31.** ♜a1-e1 d4-d3. Der Freibauer, vom König unterstützt, führt nun die Entscheidung herbei. **32.** ♜e1-f1 ♙e5-d4 **33.** ♜f1×f6 g7×f6 **34.** ♙g2-f2.



Die die Linien beherrschenden Figuren, Läufer, Turm und Dame, können Züge machen, ohne die Beherrschung eines deckungsbedürftigen Punktes aufzugeben. Bei den kurzschrittigen Figuren, König und Springer, ist es anders. Daher hat man in solchen Endspielen immer mit dem Zugzwang zu rechnen. Hier ist Weiß in einer Zugzwangsposition, da auf Springerzüge ♙×e4, auf weiße Königszüge ♙e3 folgen kann. Schwarz macht nun Tempozüge, um die weiße Zugzwangsstellung auszunützen. **34.. c7-c6** **35.** a4-a5 a7-a6 **36.** ♖d2-f1 ♙d4×e4 **37.** ♙f2-e1 ♙g4-e2 **38.** ♖f1-d2+ ♙e4-e3. Weiß ist nun neuerdings in Zugzwang. Der Springer muß ziehen und dem schwarzen König das Feld f3 einräumen. Schwarz beeilt sich übrigens nicht und

besetzt es erst zwei Züge später. **39.** ♖d2-b1 f6-f5 **40.** ♖b1-d2 h7-h5 **41.** ♖d2-b1 ♙e3-f3. Aufgegeben.

Die Steinitz-Verteidigung der Spanischen Partie

Diese Verteidigung, die wir nunmehr besprechen wollen, hat große historische Bedeutung, denn sie wurde von drei Weltmeistern, STEINITZ, LASKER und CAPABLANCA, mit Vorliebe angewendet. Sie hat noch größere eröffnungstheoretische Bedeutung, denn sie stellt einen Versuch dar, sich gegen die Spanische Partie mit den einfachsten, nächstliegenden Entwicklungszügen zu verteidigen. Heute sind unsere theoretischen Einsichten so fortgeschritten, daß man wohl sagen kann, daß dieser Verteidigungsversuch nicht völlig befriedigt. Daraus folgt, daß die Spanische Partie den Verteidiger vor so schwierige Probleme stellt, daß er mit einfachen, klaren Entwicklungszügen sein Auslangen nicht finden kann. Er ist also gezwungen, um die eingeeengte Stellung der STEINITZ-Verteidigung zu vermeiden, zu Mitteln zu greifen, welche dauernde Schwächen im Gefolge haben, wie z. B. das Abdrängen des ♙b5 durch a7-a6 nebst späterem b7-b5, oder gar die einem feineren Schachgefühl widersprechenden und sicherlich inkorrekten Gegenangriffe wie **3... ♖d4** oder **3... f5**. Aus diesen Überlegungen wird die Kraft der Spanischen Partie deutlich. Sie ist auch die logische Eröffnung des Königsbauernspiels, da sie, wie wir bereits hervorgehoben haben, den konsequenten Angriff gegen den Bauern e5 darstellt, welcher im 1. Zuge auf dieses zentrale Feld unbeweglich hingestellt wurde und daher das gegebene Angriffsobjekt im Eröffnungskampfe bildet.

Wie man sieht, beansprucht die Spanische Partie, die theoretische Widerlegung von **1... e5** zu sein. Der Widerlegungsplan kommt in der STEINITZ-Verteidigung, in welcher Schwarz

nicht mit Gewalt auf Abwege drängt, am besten zum Ausdruck. Die Art der weißen Angriffsführung wurde hauptsächlich von TARRASCH ausgebildet.

Die Idee der Angriffsführung ist die folgende: Weiß will durch den Angriff gegen e5 den Verteidigungszug d7-d6 erzwingen. Erst wenn Schwarz d7-d6 gespielt hat, setzt Weiß den Angriff gegen e5 mit d2-d4 fort. Wenn nun Schwarz e5×d4 spielt, so hat Weiß die Bauernformation erreicht, welche wir schon öfters besprochen und als für Weiß günstig erkannt haben: weißer Bauer e4, schwarzer Bauer d6. Weiß hat aus verschiedenen Gründen das freiere Spiel, die weißen Türme haben die e- und die d-Linie zur Entwicklung zur Verfügung, die schwarzen Türme nur die e-Linie. Die weißen Läufer haben alle Freiheit, dagegen ist der schwarze Königsläufer durch den Bauern d6 eingeeengt. Die Springer sind kurzschrittige Figuren und müssen, um gut wirksam zu sein, näher an die gegnerische Stellung herangebracht werden. Um sich so nahe von den gegnerischen Figuren behaupten zu können, benötigen sie gedeckte Felder. Die weißen Springer haben nun bei der Bauernformation, die wir besprechen, gedeckte Felder auf d5 und f5, während die weitesten vorgeschobenen Posten für schwarze Springer e5 und c5 sind. Man sieht also, daß die weißen Springer näher an die schwarze Basis herangebracht werden können, als die schwarzen Springer an die weiße Basis. Zwar kann Schwarz den Springer von d5 durch c7-c6, den Springer von f5 durch g7-g6 vertreiben, aber der erste Zug schwächt den Bauern d6 auf der von Weiß geöffneten d-Linie, der andere Zug schwächt die Königsstellung nach der kurzen Rochade.

Wir haben bisher den Angriffsplan von Weiß skizziert und wollen nunmehr die Phasen des schwarzen Verteidigungsplanes in der STEINITZ-Verteidigung erörtern. Zunächst trachtet Schwarz, den Zug e5×d4, den TARRASCH in

plastischer Weise als Aufgeben des Zentrums bezeichnet, zu vermeiden durch Gegenangriff gegen e4. Wenn Weiß diesen Gegenangriff jedoch abschlägt, etwa nach dem Beispiel von TARRASCH, welches wir später sehen werden, durch die Züge ♖b1-c3 und ♜f1-e1, so ist Schwarz doch zu e5×d4 genötigt.

Danach hat Schwarz zwei Alternativen. Entweder kann er trachten, zum Befreiungszuge d6-d5, eventuell f7-f5 zu gelangen, um so den Bauern e4 abzutauschen, wonach die beengte schwarze Stellung aufgehoben ist. Wenn Schwarz aber keine Möglichkeit zur völligen Befreiung sieht, wird er versuchen, seine Figurenentwicklung seinem geringen Terrain möglichst anzupassen. Dies wird er umso leichter tun können, je mehr Figuren er abtauschen kann. Umgekehrt wird Weiß hier, wie im allgemeinen bei Terrainvorteil, jeden zwecklosen Figurentausch vermeiden.

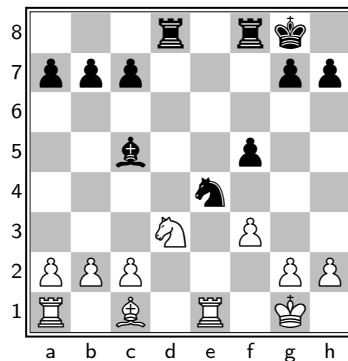
Betrachten wir nun die Zugfolge: **1. e2-e4 e7-e5 2. ♖g1-f3 ♜b8-c6**. Da die erste Absicht von Weiß darin besteht, durch den Angriff auf e5 den Verteidigungszug d7-d6 zu erzwingen, so würde Schwarz mit der PHILIDOR-Verteidigung 2...d6 dem Weißen nur entgegenkommen. Weiß könnte darauf sofort 3. d4 spielen. Tauscht Schwarz dann (3...e×d4), so hat Weiß seinen Zweck – Bauernstellung e4 gegen d6 – erreicht. Allerdings kann Schwarz versuchen, die Aufgabe des Zentrums durch e5×d4 zu vermeiden und den Punkt e5 zu verteidigen. 3...♜c6 ist hierzu nicht geeignet. Weiß kann darauf entweder durch Abtausch auf e5 nebst Damentausch die schwarze Rochade zerstören und so einen kleinen, aber deutlichen Vorteil erlangen, oder aber mit 4. ♙b5 in die STEINITZ-Verteidigung der Spanischen Partie einlenken, bei welcher Schwarz, wie wir gleich sehen werden, schließlich zur Aufgabe des Zentrums (e5×d4) gezwungen wird. Dagegen kann Schwarz das Zentrum durch 3...♞d7 verteidigen. Diese sogenannte HANHAM-Verteidigung

war einige Jahre lang sehr in Mode, hat sich aber schließlich doch als nicht befriedigend herausgestellt. Es ist für Schwarz eine zu schwierige Aufgabe, bei etwas beengterem Figurenspiel die ungeklärte Schwebestellung im Zentrum dauernd ohne Nachteil aufrecht zu halten.

3. ♠f1-b5 ♘g8-f6. STEINITZ pflegte gleich 3...d6 zu spielen, was schließlich nur Zugumstellung ergibt. Weiß kann natürlich darauf sofort 4. d4 antworten. **4. 0-0.** Die einzig richtige Fortsetzung, wenn Weiß d2-d4 durchsetzen will. Vergleiche die Anmerkungen zum 3. Zuge der 18. Partie. **4...d7-d6.** Wenn Schwarz nicht 4...♗e4 spielen will, welchen Zug wir gelegentlich jener Partie besprochen haben, so ist er nun zum Deckungszuge d7-d6 genötigt.

5. d2-d4. Schwarz versucht nun die Aufgabe des Zentrums durch Gegenangriff auf e4 zu vermeiden. **5...♙c8-d7.** Falls Weiß nun 6. ♙xc6 spielt, um e5 zu erobern, so ist nach 6...♙xc6 der Bauer e4 sogar doppelt angegriffen. Um die Bedrohung des Bauern e5 wirksam zu gestalten, das heißt, um Schwarz zu e5xd4 zu zwingen, muß Weiß jetzt den Bauern e4 zweimal decken. **6. ♗b1-c3 ♙f8-e7 7. ♖f1-e1.** Die ältere, von TARRASCH herrührende Fortsetzung. Neuerdings bevorzugt man 7. ♙xc6 ♙xc6 8. ♖d3. Nach dem Textzuge ist e4 gedeckt, e5 dagegen angegriffen, so daß Schwarz schließlich gezwungen ist, mit e5xd4 das Zentrum aufzugeben und so dem Anziehenden das angestrebte freiere Spiel zu überlassen. Für die Theorie dieser Eröffnung ist es nach dem Vorgehenden von größtem Belange, nachzuweisen, daß Schwarz wirklich zur Aufgabe des Zentrums gezwungen ist. Dieser Nachweis wurde in der Partie TARRASCH-MARCO, Dresden 1892, gebracht, welche folgenden Verlauf nahm: **7...0-0.** Dies ist kein Übersehen, sondern eine recht weit berechnete Kombination. Schwarz glaubt, daß er, wenn Weiß den Bauern e5 gewinnt, vollwertige Kompensation erlangen wird. Diese Kombination wird je-

doch von TARRASCH, welcher noch um einige Züge weiter rechnet als MARCO, widerlegt und damit wird der Nachweis erbracht, daß Schwarz sich tatsächlich zu 7...exd4 entschließen müßte. **8. ♙b5xc6 ♙d7xc6 9. d4xe5 d6xe5 10. ♖d1xd8.** Auf sofortiges 10. ♗xe5 tauscht Schwarz die Damen und gewinnt den Bauern e4 zurück. **10...♖a8xd8.** Wir werden bald sehen, warum es für die von MARCO intendierte Kombination nötig war, mit dem Damenturm zurückzuschlagen und den Königsturm auf f8 zu behalten. **11. ♗f3xe5 ♙c6xe4 12. ♗c3xe4 ♗f6xe4 13. ♗e5-d3 f7-f5 14. f2-f3 ♙e7-c5+.**



Es sieht nun so aus, als ob Schwarz sich vor dem drohenden Figurenverlust gerettet und seinen Bauern mit gleichwertigem Spiel zurückgewonnen hätte. Falls Weiß nämlich, um die Figur zu gewinnen, 15. ♗f1 spielt, so antwortet Schwarz 15...♙b6! 16. f3xe4 f5xe4+ 17. ♗f4 g5 mit gutem Spiel. Man begreift nun, weshalb Schwarz im 10. Zuge nicht ♖f8xd8 spielen durfte. **15. ♗d3xc5!** Es hat nun den Anschein, als ob Schwarz alle Schwierigkeiten überstanden hätte. Nun aber kommt eine kleine Überraschung, die drei Züge, um welche TARRASCH weiter gerechnet hat, als MARCO. **15...♗e4xc5 16. ♙c1-g5 ♖d8-d5.** Auf andere Turmzüge gewinnt Weiß ebenfalls mit 17. ♙e7 die Qualität. **17. ♙g5-e7** und Schwarz ver-

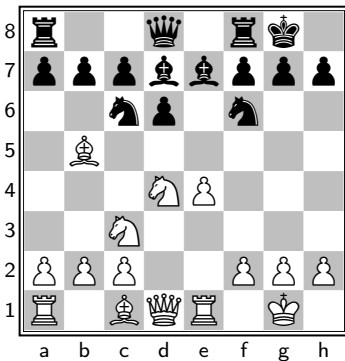
liert mindestens die Qualität, da auf Turmzüge 18. c4 folgt.

Anlässlich der folgenden Partie und auch bei späterer Gelegenheit werden wir die Prinzipien sowohl des Angriffs, als auch der Verteidigung dieser für die Theorie so wichtigen Variante nach der erzwungenen Aufgabe des Zentrums durch e5×d4 näher erörtern.

28. Partie

□ **Tarrasch** WM Düsseldorf 1908
 ■ **Lasker** Spanische Partie

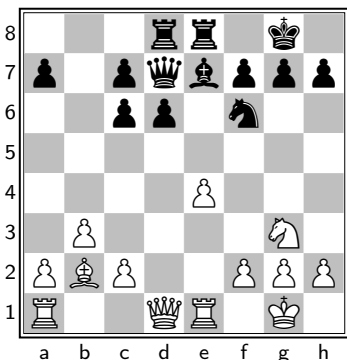
1. e2-e4 e7-e5 2. ♖g1-f3 ♜b8-c6 3. ♙f1-b5
 ♜g8-f6 4. 0-0 d7-d6 5. d2-d4 ♙c8-d7 6. ♜b1-c3
 ♙f8-e7 7. ♚f1-e1 e5×d4 8. ♜f3×d4 0-0.



Schwarz, welcher nach Aufgabe des Zentrums beengt steht, hat die Wahl zwischen zwei Verteidigungsplänen. Der eine, welchen LASKER hier wählt, besteht im Versuch, den befreienden Zug d6-d5 – eventuell auch f7-f5 – durchzusetzen und so die für Weiß günstige Bauernstellung im Zentrum zu zerstören, um völligen Ausgleich zu erlangen. Wir wissen bereits (siehe 27. Partie), daß die Antwort e4-e5 auf d6-d5 meist von zweifelhaftem Wert ist. Der andere, weniger ehrgeizige Verteidigungsplan, welchen Schwarz wählen kann, besteht darin,

nicht auf völligen Ausgleich zu spielen, sondern sich mit seiner beengten Stellung abzurichten. Wenn man beengt steht, tut man gut, möglichst viel Steine abzutauschen. Daher wird Schwarz, wenn er diesen zweiten Plan faßt, mit doppeltem Figurentausch durch ♜c6×d4 nebst ♙d7×b5 beginnen. 9. ♜d4×c6. Alle an dieser Stelle üblichen Fortsetzungen enthalten den Gedanken, den doppelten Figurentausch, welcher die beengte schwarze Stellung erleichtern könnte, nunmehr zu verhindern. Aus diesem Grunde pflegt man hier entweder 9. ♜c6 oder 9. ♙c6 zu spielen, also eine Figur abtauschen zu müssen, oder man zieht eine der beiden mit Abtausch bedrohten Figuren zurück, also entweder 9. ♜de2 oder 9. ♙f1. Dieser letzte Läuferzug gilt heute als die stärkste Angriffsfortsetzung, da Schwarz darauf die größten Schwierigkeiten hat, um sein Spiel zu befreien. Mit der hier gewählten Fortsetzung hatte TARRASCH in Wien 1898 einen glänzenden Sieg gegen STEINITZ errungen. Seitdem galt diese Fortsetzung für sehr stark, wurde jedoch in der vorliegenden Partie von LASKER in einfachster Weise widerlegt. „Widerlegt“ bedeutet natürlich nicht, daß Schwarz in Vorteil kam, sondern daß er die Eröffnungsschwierigkeiten, welche der Nachziehende bei kräftigem Spiel des Anziehenden naturgemäß haben mußte, verhältnismäßig leicht überwinden konnte. 9... ♙d7×c6. STEINITZ spielte in der oben erwähnten Partie minder gut 9... b×c6. Nach dem Textzuge kann Weiß den befreienden Zug d6-d5 nicht mehr auf die Dauer verhindern. Auf 10. ♙d3 z. B. würde d6-d5 sofort erfolgen. 10. ♙b5×c6 b7×c6 11. ♜c3-e2. Da d6-d5 doch nicht zu verhindern ist, fängt Weiß ein wenig zu künsteln an. Schwarz darf jetzt natürlich nicht 11... ♜×e4 spielen, da Weiß mit 12. ♜d4 nebst ♜c6 in Vorteil käme. 11... ♚d8-d7. Einfacher war sofort 11... d5, doch will LASKER, seinem komplizierenden Stil entsprechend, erst die Türme entwickeln,

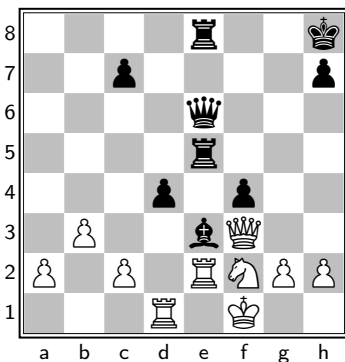
um d6-d5, das von Weiß doch nicht verhindert werden kann, mit größerer Kraft durchzuführen. Der Plan war an sich gut, doch begeht LASKER in seiner Ausführung einen Fehler. Er hätte die Türme nicht nach d8 und e8, sondern nach b8 und d8 entwickeln sollen, um dem Springer das Rückzugsfeld e8 freizuhalten. **12.** ♖e2-g3 ♜f8-e8? **13.** b2-b3 ♞a8-d8 **14.** ♚c1-b2.



Man erkennt nun, worin der Nachteil der Turmentwicklung nach e8 besteht. Schwarz hat sich damit selbst die Möglichkeit des Befreiungszuges d6-d5 genommen, da Weiß darauf nunmehr vorteilhaft 15. e5 antworten könnte und dem Springer kein gutes Feld zur Verfügung stünde. Schwarz befindet sich somit in einer beengten Stellung ohne gute Befreiungsmöglichkeit und dies gerade gegenüber TARRASCH, welcher in der Behandlung beengter gegnerischer Stellungen die höchste Meisterschaft besitzt. Fast jeder andere als LASKER hätte diese Partie wohl mit Sicherheit verloren. LASKER aber betritt in richtiger Einschätzung der Situation wieder den psychologischen Weg. Der folgende Zug sieht wie ein Versehen aus. In der Tat ist er ein beabsichtigtes Bauernopfer, mit der Absicht, den weißen Königsbauern zu isolieren. Über das Wesen des isolierten Bauern haben wir gelegentlich der 3. Partie (ANDERSSSEN-PAULSEN) gesprochen und gesehen, daß der Hauptvorteil, den ein isolierter

gegnerischer Bauer gewährt, nicht etwa der Angriff gegen diesen Bauern selbst ist, sondern die Tatsache, daß das Feld vor dem isolierten Bauern ein starker Punkt wird, wo man eine Figur unvertreibbar festsetzen kann. Da im Laufe der folgenden Verwicklung der weiße Königsbauer isoliert wird, so wird e5 ein starker Punkt für Schwarz, auf welchem er sich festsetzen und so Gegenspiel erlangen kann. Eine Partie mit Chancen und Gegenchancen liegt aber dem Stile TARRASCHS viel weniger als die allmähliche Lahmlegung und Erstürmung einer beengten gegnerischen Stellung, in welcher es keine Gegenchancen gibt. So hat LASKER mit seinem folgenden Zuge, der objektiv als Fehler betrachtet werden muß, vom psychologischen Standpunkt aus geradezu bewundernswert gespielt. **14...** ♖f6-g4 **15.** ♚b2×g7 ♖g4×f2! . Auf 15... ♜×g7 folgt 16. ♖f5+. Mit dem Textzuge ist der weiße Königsbauer isoliert. **16.** ♜g1×f2. Statt damit auf Bauerngewinn zu spielen, konnte Weiß mit 16. ♗d4 einen sehr starken Angriff einleiten, der auf die Dauer nicht zu parieren wäre. Gegen einen Angriffsspieler hätte LASKER also diese Partie verloren, oder richtiger gesagt, gegen einen Angriffsspieler hätte der Psychologe LASKER das zweischneidige Auskunftsmittel 14... ♖g4 sicherlich nicht gewählt. **16...** ♜g8×g7 **17.** ♖g3-f5+ ♜g7-h8 **18.** ♗d1-d4+ f7-f6 **19.** ♗d4×a7. Man könnte nun denken, daß Weiß einen Bauern mehr und außerdem wegen der aufgerissenen schwarzen Königsstellung noch den Angriff hat. Dieser Angriff ist jedoch nur Schein. Infolge der Isolierung des e-Bauern ist das Feld e5 ein starker Punkt für Schwarz, über welchen der weiße Angriff nicht hinwegkommen kann. **19...** ♚e7-f8! **20.** ♗a7-d4 ♜e8-e5!. Damit ist die Partie zum Stehen gebracht. Weiß hat wohl am Damenflügel einen Freibauern, dessen Realisierung aber noch in weiter Ferne liegt. Im Zentrum aber steht Schwarz jetzt überlegen. Objektiv steht noch immer Weiß besser, aber in

dieser schwierigen Stellung spielt LASKER mit viel größerer Energie als TARRASCH und bringt seinen Vorteil schließlich siegreich zur Geltung, während der weiße Freibauer in der Folge keine Rolle spielt. Nachdem wir die allgemeinen Grundlinien dieser Partie so ausführlich erörtert haben, wollen wir in der Folge auf Details nicht allzu sehr eingehen. **21.** ♖a1-d1 ♜d8-e8 **22.** ♖d4-c3 ♖d7-f7 **23.** ♜f5-g3. Der weiße, bisher aggressiv stehende Springer zieht sich zur Verteidigung zurück und der schwarze Läufer, der bisher eingesperrt war, kommt zum Angriff. Man beachte, daß dies die Folgen des isolierten weißen Königsbauern sind. **23...** ♜f8-h6 **24.** ♖c3-f3 d6-d5 **25.** e4×d5 ♜h6-e3+ **26.** ♝f2-f1 c6×d5 **27.** ♜d1-d3. TARRASCH meint, daß hier der letzte Augenblick war, um mit **27.** ♜f5 doch noch dem weißen Materialübergewicht zum Sieg zu verhelfen. **27...** ♖f7-e6 **28.** ♜e1-e2 f6-f5 **29.** ♜d3-d1 f5-f4 **30.** ♜g3-h1 d5-d4 **31.** ♜h1-f2.



Jetzt erzwingt LASKER mit zwei schönen, wohldurchdachten Damenzügen (31. und 33. Zug) die Entscheidung. **31...** ♖e6-a6 **32.** ♜f2-d3 ♜e5-g5 **33.** ♜d1-a1. Noch schlimmer wäre **33.** a4, da der König im 35. Zuge zu seiner Verteidigung nach d1 gehen muß. **33...** ♖a6-h6. Der h-Bauer ist jetzt nicht mehr zu verteidigen, da auf **34.** h3 Schwarz mit **34...** ♜g3 das Damenopfer auf h3 drohen würde. **34.** ♝f1-

e1 ♖h6×h2 35. ♝e1-d1 ♖h2-g1+ **36.** ♜d3-e1 ♜g5-e5 **37.** ♖f3-c6. Um **37...** ♜f2 mit **38.** ♖×e8+ beantworten zu können. **37...** ♜e5-e6 **38.** ♖c6×c7 ♜e8-e7 **39.** ♖c7-d8+ ♝h8-g7 **40.** a2-a4 f4-f3!. Dieses Bauernopfer ermöglicht den Abzug des Läufers nach g5, so daß Weiß nicht die Gelegenheit hat, seine Dame für die beiden Türme abzutauschen. **41.** g2×f3 ♜e3-g5. Weiß gab auf, da auf **42.** ♜×e6 Schwarz **42...** ♜×e6 **43.** ♖d7+ ♜e7 antworten würde.

Die Spanische Abtauschvariante

Nach den Zügen **1.** e2-e4 e7-e5 **2.** ♜g1-f3 ♜b8-c6 **3.** ♜f1-b5 a7-a6 **4.** ♜b5×c6 d7×c6 (auch nach **4...** b×c6 könnte Weiß nicht gut **5.** ♜×e5 spielen, wegen der Antwort **5...** ♖g5, würde jedoch mit **5.** d4 e×d4 **6.** ♖×d4 ein sehr schönes Spiel erlangen. Es ist ein Fall, in welchem es ausnahmsweise gut ist, die Dame frühzeitig zu entwickeln, da sie auf d4 eine starke, die schwarze Entwicklung lähmende Stellung einnimmt und nicht mit Tempogewinn vertrieben werden kann.) **5.** d2-d4 e5×d4 **6.** ♖d1×d4 ♖d8×d4 **7.** ♜f3×d4 entsteht eine Stellung, in welcher Weiß die bessere Bauernstellung hat. Wir empfehlen dem Lernenden dringend, sich davon zu überzeugen, daß, wenn man alle Figuren, abgesehen natürlich von den Königen, vom Brett entfernt, das Bauernenspiel für Weiß glatt gewonnen ist. Weiß wird schließlich am Königsflügel einen Freibauern erlangen, während Schwarz mit seinen vier Bauern gegen die drei weißen Bauern des Damenflügels auf keine Art durchbrechen kann, wenn Weiß seine Bauern nur richtig postiert. Die günstigsten derartigen Verteidigungsstellungen sind die Bauernketten a3, b2 und c3, bzw. a4, b3 und c4. Wenn Weiß seine Bauern in derartiger Ordnung aufstellt, so braucht er sich um schwarze Bauernvorstöße am Damenflügel überhaupt nicht zu kümmern, und Schwarz wird trotzdem nicht durchbrechen können. Eine andere

gute Defensivformation ist die Bauernkette a2, b3, c2, dabei muß Weiß bloß die Vorsicht walten lassen, den nach c4 vorrückenden schwarzen Bauern sofort abzutauschen, da Schwarz seinen Doppelbauern sonst entdoppelt. In allen diesen Fällen kann Schwarz seine Majorität am Damenflügel nicht zur Geltung bringen, und Weiß spielt das Endspiel gewissermaßen mit einem Bauern mehr. Natürlich steht Weiß im Endspiel auch in ähnlicher Weise überlegen, wenn noch ein oder die andere Figur auf dem Brette vorhanden ist. Hat Schwarz einen Läufer, so wird Weiß bemüht sein, seine Damenflügelbauern auf Felder von anderer Farbe als die des gegnerischen Läufers zu stellen. Man erkennt also, daß die obige Variante, die sogenannte Abtauschvariante der Spanischen Partie, dem Anziehenden günstige Endspielaussichten gibt. Weiß braucht nichts anderes zu tun, als möglichst viel vereinfachen, möglichst viel Figuren zu tauschen, und er muß die Partie gewinnen. Ist also diese Abtauschvariante für Weiß günstig? Man spielt nach dem 3. Zuge von Schwarz mit rücksichtslosen, auf der Hand liegenden Abtauschzügen auf einen Vorteil, der einem materiellen Vorteil (Bauernübergewicht) gleichzustellen ist. Ein feineres Schachverständnis sträubt sich gegen die Annahme, daß man mit derartigen Zügen ohne Feinheit und ohne Tiefe Vorteil erlangen könne. In der Tat hat Schwarz in dieser Abtauschvariante für die offenbar schlechtere Bauernstellung eine Kompensation in seinem Läuferpaar. Die Erfahrung hat denn auch gezeigt, daß, wenn man es versteht, diesen Läufern im Geiste der STEINITZschen Prinzipien Geltung zu verschaffen, eher Schwarz die günstigeren Aussichten hat. Daher wird die Abtauschvariante auch äußerst selten gespielt. Sie hat jedoch eine gewisse Berühmtheit erlangt, dadurch, daß LASKER sie zwar auch selten, aber gerade bei entscheidenden Gelegenheiten mit viel Erfolg angewendet hat. Wie ist das zu erklären? Es

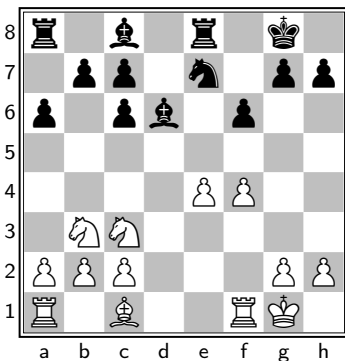
ist nicht anzunehmen, daß LASKER diese Abtauschvariante für besonders stark hält, denn, wie oben erwähnt, er selbst spielt sie auch nur sehr selten und zieht in der Regel 4. ♖a4 vor. Man kann also annehmen, daß wieder psychologische Gründe maßgebend sind, weshalb er eben bei entscheidenden Gelegenheiten diese Abtauschvariante wählt. Wenn man die näheren Umstände untersucht, so findet man, daß LASKER diese Abtauschvariante in der Regel dann gewählt hat, wenn er annehmen konnte, daß sein Gegner nur auf Remis würde spielen wollen. Wenn man sich zu einer Partie setzt, mit dem festen Vorsatz, nichts Riskantes, keinen Angriff zu unternehmen, nach Möglichkeit nur auf Vereinfachung zu spielen, wenn man sich dies schon lange vor der Partie vorgenommen hat und so gewissermaßen friedlich gestimmt ist, ist es sehr schwer, während der Partie sich völlig umzustellen und unternehmungslustig auf Gewinn zu spielen. In der Abtauschvariante muß Schwarz aber auf Angriff und Gewinn spielen, auf Remis spielen ist hier nicht möglich, denn wenn man Vereinfachung herbeiführt, so kommt man nur dem Anziehenden entgegen und gerät in das von Weiß angestrebte, für Schwarz verlorene Endspiel. Dies also ist der psychologische Grund, weshalb LASKER bei solchen entscheidenden Partien, bei welchen er annimmt, daß der Gegner sich von vornherein mit Remisabsichten ans Brett setzt, gerne diese Abtauschvariante wählt.

29. Partie

<input type="checkbox"/>	Lasker	Petersburg 1914
<input checked="" type="checkbox"/>	Capablanca	Spanische Partie

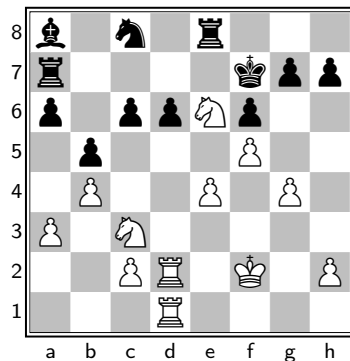
1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-b5 a7-a6 4. ♙b5×c6 d7×c6 5. d2-d4 e5×d4 6. ♗d1×d4 ♗d8×d4 7. ♘f3×d4 ♙f8-d6. Hier steht der Läufer sehr gut. Wenn Weiß nämlich dazu gelangt, ihn hier abzutauschen, um

den Nachziehenden der Waffe der beiden Läufer zu berauben, so wird nach $c7 \times d6$ auch die schwarze Bauernstellung wieder verbessert. **8.** ♖b1-c3 ♜g8-e7 **9.** 0-0 0-0. In einer späteren Partie spielte hier SCHLECHTER gegen den Autor dieses Buches viel besser $9... \text{♗d7}$ nebst O-O-O. **10.** f2-f4 ♜f8-e8. Energischer war hier $10... \text{♗c5}$, was LASKER durch seinen folgenden, vortrefflichen Zug nun verhindert. **11.** ♖d4-b3 f7-f6.



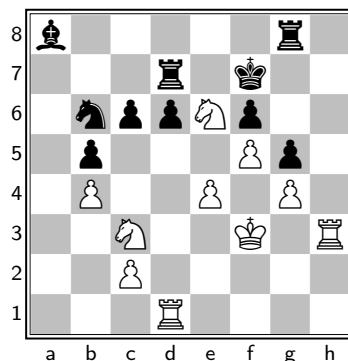
Ein völlig unnötiger Defensivzug, denn $e4-e5$ wäre nur für Schwarz angenehm, da er für seine Figuren die Felder d5 und f5 frei bekäme. In dem merkwürdig ängstlichen Spiel CAPABLANCAS in dieser Partie erkennt man deutlich das durch seinen günstigen Turnierstand veranlaßte Bestreben, nur auf Remis zu spielen, was nirgends so wenig am Platze ist, wie im Nachzuge der Spanischen Abtauschvariante. **12.** f4-f5. Ein überraschender Zug, denn auf den ersten Blick fällt es auf, daß dadurch Bauer e4 rückständig, das Feld e5 schwach wird. Wenn man aber näher zusieht, erkennt man, daß diesen augenfälligen Nachteilen weniger augenfällige, aber in Wahrheit größere Vorteile gegenüberstehen. Zunächst erhält der weiße Läufer mehr Spielraum. (Die festgelegten weißen Bauern e4 und f5 stehen auf Feldern anderer Farbe als der Läufer.) Der schwarze Damenläufer und der schwarze Springer werden in ihrer Be-

weglichkeit stark eingeschränkt. Dazu kommt, daß das Feld e6 nun dauernd von Weiß beherrscht wird, was eine Kompensation für die Schwäche von e5 schaffen kann. **12... b7-b6.** Dadurch, daß CAPABLANCA auf die unglückliche Idee verfällt, den ♗c8 von der Deckung des Feldes e6 zu entfernen, wird e6 ein viel schwächerer Punkt, als es e5 für Weiß ist. Am einfachsten war wohl die Entwicklung durch $12... \text{♗d7}$ nebst ♜ad8. Falls Weiß darauf, wie in der Partie, mit $13. \text{♗f4}$ fortsetzt, so kann Schwarz die Läufer tauschen und den Springer über c8 nach d6 führen. Sehr in Betracht kam auch $12... g5$, um $13. \text{♗f4}$ zu verhindern und die starke Stellung des ♗d6 zu sichern. Falls Weiß darauf $13. f \times g6$ ♜xg6 $14. \text{♞x}f6$ antwortet, so gewinnt Schwarz mit $14... \text{♗e5}$ nebst ♗xc3 und ♞xe4 den Bauern mit Herbeiführung ungleicher Läufer zurück. **13.** ♗c1-f4 ♗c8-b7. Hier mußte Schwarz unbedingt selber tauschen. Nach $14. \text{♗} \times d6$ cxd6 ist zwar der schwarze Doppelbauer aufgelöst, aber dafür der Bauer d6 dauernd schwach, was bei der ungünstigen schwarzen Figurenentwicklung stark ins Gewicht fällt. **14.** ♗f4x d6 c7xd6 **15.** ♖b3-d4 ♜a8-d8 **16.** ♖d4-e6 ♞d8-d7 **17.** ♜a1-d1 ♜e7-c8 **18.** ♞f1-f2 b6-b5 **19.** ♞f2-d2 ♞d7-e7 **20.** b2-b4. Verhindert die Befreiungsmöglichkeit durch c6-c5. **20... ♜g8-f7** **21.** a2-a3 ♗b7-a8 **22.** ♜g1-f2 ♞e7-a7 **23.** g2-g4.



Wir erkennen wieder den Partie-Typus der Ausnützung eines Terrainvorteils. Das Zentrum ist abgeschlossen und Weiß, der über mehr Terrain verfügt, bereitet den Bauerndurchbruch am Königsflügel vor. Schwarz versucht demnächst auch ganz stilgemäß einen Gegendurchbruch am Damenflügel, der aber völlig erfolglos bleibt. Der schwarze Turm kann auf der bald geöffneten a-Linie nichts ausrichten und kehrt daher rasch wieder in die Mitte zurück. Später kommt dann die a-Linie dem Weißen zustatten. Wir sehen hier einen oft wiederkehrenden Fall. Es ist nämlich begreiflich, daß man in beengter Stellung gerne jede Möglichkeit zur Befreiung, zur Linienöffnung, wahrnimmt. Doch ist es oft besser, diesen instinktiven Befreiungsdrang zu beherrschen. Wenn der Befreiungsversuch den gegnerischen Druck nicht völlig beseitigt, – wie z. B. d6-d5 – in der STEINITZschen Variante der Spanischen Partie – sondern, ohne das Übel an der Wurzel zu packen, bloß auf einem Nebenkriegsschauplatz zur Linienöffnung führt, so muß diese Öffnung vorher wohl überlegt werden. Wenn sie zu einem dauernden Gegenangriff führt, lenkt sie Kräfte des Gegners, die sich sonst am Durchbruch und Angriff am anderen Flügel beteiligt hatten, ab und kann so ihr Gutes leisten. Falls die Linienöffnung jedoch keine Gelegenheit zum dauernden Gegenangriff bietet, so wird die offene Linie auf die Dauer dem über größere Terrainfreiheit verfügenden Gegner zustatten kommen, wie es auch in dieser Partie der Fall ist. 23. ... h7-h6 24. ♖d2-d3 a6-a5 25. h2-h4 a5×b4 26. a3×b4 ♖a7-e7 27. ♖f2-f3 ♖e8-g8 28. ♖f3-f4 g7-g6 29. ♖d3-g3 g6-g5+. Danach gelangt Weiß zu entscheidender Öffnung der h-Linie. Besser war es, mit 29. ... g×f5 die g-Linie zu öffnen. Nahm Weiß darauf mit dem Königsbauern wieder, so konnte Schwarz seine Stellung mit 30. ... d5 verbessern. Nahm aber der g-Bauer zurück, so tauschte Schwarz die Türme und konnte die g-Linie rasch mit dem anderen

Turm besetzen. Nach dem Textzuge ist gegen das feine Schlußspiel LASKERS kein Rettungsversuch zu entdecken. 30. ♖f4-f3! ♖c8-b6 31. h4×g5 h6×g5 32. ♖g3-h3. Weiß spielt programmgemäß auf Eindringen am Königsflügel. Nach 32. ♖×d6 würde Schwarz mit 32. ... ♖h8 nebst ♖c4 eine sehr feste Stellung erlangen. 32. ... ♖e7-d7. Näherliegend, aber weniger gut war 32. ... ♖c4. Infolge der oben getadelten Öffnung der a-Linie ist nämlich der Springer auf b6 zur Verteidigung nötig, wie die folgende Wendung zeigt: 32. ... ♖c4 33. ♖h7+ ♖e8 34. ♖a1 ♖b7 35. ♖c7+ ♖d7 36. ♖×e7+ ♖×e7 37. ♖a7 und Schwarz kommt in materiellen Nachteil, da 37. ... ♖b8 an 38. ♖a6 scheitert.



33. ♖f3-g3!. Ein feiner Vorbereitungszug für die Schlußkombination. Nach dem geplanten e4-e5 soll der König nicht dem Läuferschach durch c6-c5 ausgesetzt sein. 33. ... ♖f7-e8 34. ♖d1-h1 ♖a8-b7 35. e4-e5! d6×e5 36. ♖c3-e4 ♖b6-d5 37. ♖e6-c5 ♖b7-c8. Schwarz muß die Qualität hergeben, da auf Turmzüge 38. ♖×b7 ♖×b7 39. ♖d6+ einen ganzen Turm gewinnen würde. Der materielle Nachteil in Verbindung mit dem positionellen führt nun naturgemäß zum raschen Zusammenbruch. 38. ♖c5×d7 ♖c8×d7 39. ♖h3-h7 ♖g8-f8 40. ♖h1-a1 ♖e8-d8 41. ♖a1-a8+ ♖d7-c8 42. ♖e4-c5. Aufgegeben.

30. Partie

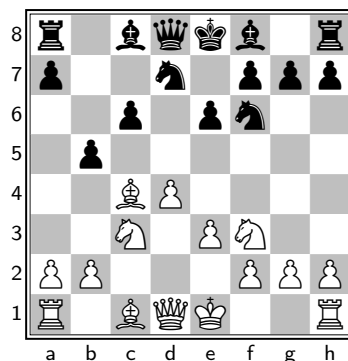
□	Rubinstein	Moskau 1925
■	Lasker	Damengambit

1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4. Wenn Schwarz nunmehr, wie es ungeübte Spieler gerne tun, etwa 2... ♗f6 antworten wollte, so erlangt Weiß mit 3. cxd5 ein beträchtliches Übergewicht in der Mitte. Auf 3... ♗xd5 kann sofort 4. e4 folgen. Noch weniger gut wäre 3... ♖xd5, worauf Weiß mit 4. ♗c3 fortsetzt und auch bald vorteilhaft zu e2-e4 kommen wird. Daraus folgt, daß Schwarz den Bauern e5 durch einen Bauern decken muß. Als rationelle Ablehnungen des Damengambits kommen somit nur 2... e6 und 2... c6 in Betracht. Natürlicher erscheint 2... e6, da dies zur Entwicklung beiträgt, während 2... c6 im Gegenteil dem Damenspringer ein Entwicklungsfeld nimmt. Wenn man das Wesen der zentralen Bauernformation im Damenbauernspiel besser kennt, findet man noch einen weiteren Grund gegen 2... c6. Zur Erleichterung des Verständnisses wollen wir hier dem mit dem Damenbauernspiel noch nicht vertrauten Leser eine Analogie aus dem Königsbauernspiel in Erinnerung bringen. Dort war nach dem Abtausch e5xd4 der weiße Bauer e4 für das schwarze Spiel drückend und Schwarz konnte sich nur befreien, wenn er diesen Bauern beseitigen konnte, in der Regel durch d7-d5, eventuell auch durch f7-f5. Analog wird im Damenbauernspiel der weiße Bauer d4 die schwarze Stellung einengen und Schwarz wird trachten müssen, zur Befreiung seines Spiels diesen Bauern zu beseitigen. Die schwarzen Befreiungszüge, welche den Zügen d7-d5 und f7-f5 im Königsbauernspiel entsprechen, sind somit hier c7-c5 (oder c6-c5) und e6-e5. Der normalere Befreiungszug – also entsprechend d5 im Königsbauernspiel – ist c5, da das Feld c5 von vornherein durch den schwarzen Königsläufer gedeckt ist, während der Befreiungszug e5 viel schwieriger und daher nur ausnahmsweise

durchzuführen ist, einerseits, weil das Feld e5 von Schwarz von vornherein nicht beherrscht ist, andererseits, weil Weiß es durch die naturgemäße Entwicklung noch einmal überdeckt. Da man also in der Verteidigung des Damengambits auf den Befreiungszug c7-c5 hinarbeiten will, erscheint c7-c6 dem erfahrenen Spieler als Tempoverlust. Den weniger erfahrenen Spieler wollen wir hier noch darauf aufmerksam machen, daß es nach diesen Ausführungen deutlich ist, daß man sich im Damenbauernspiel in der Regel den c-Bauern nicht verstellen soll, also nicht etwa den Damenspringer nach c6 entwickeln soll, bevor c7-c5 geschehen ist. Es wirkt dies ähnlich unschön, wie etwa im Königsbauernspiel der Zug ♗f8-d6, während der Damenbauer noch auf d7 steht. Allerdings kennt die Theorie der Eröffnungen die von TSCHIGORIN herrührende Verteidigung des Damengambits durch 2... ♗c6. Die Idee dieser Verteidigung ist es wohl, mit aller Energie und Konsequenz den anderen Befreiungszug e7-e5 durchzusetzen. Doch kommt Schwarz bei richtigem Gegenspiel von Weiß nicht dazu und wird nachher gar keine Befreiungsmöglichkeit mehr haben. Die Akten über diese Verteidigung sind heute bereits geschlossen. So ist es verständlich, daß 2... e6 die üblichste Antwort auf das Damengambit geworden ist. Dennoch wird aber immer auch 2... c6 versucht, da den Nachteilen auch einige Vorteile gegenüberstehen. Die Damenbauernspiele haben im allgemeinen mehr Neigung, Partien geschlossenen Charakters zu werden, als die Königsbauernspiele, dies deshalb, weil die Punkte d4 und d5 von vornherein besser gedeckt sind als die Punkte e4 und e5 und daher totale Durchbrüche im Zentrum, welche die Bauernstellung völlig wegräumen, im Damenbauernspiel seltener sind als im Königsbauernspiel. Daher spielt der Unterschied zwischen den guten und den schlechten Läufern hier eine größere Rolle. Die guten Läufer, welche alle Bewegungsfreiheit haben, sind

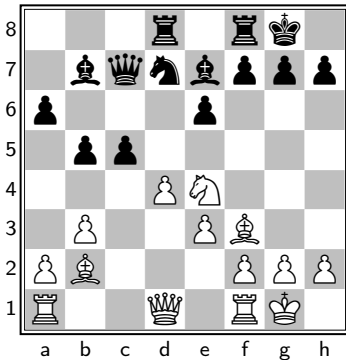
hier die Königsläufer, die schlechten Läufer, welche durch die festgelegten Bauern (Weiß d4, e3; Schwarz d5, e6, eventuell c6) in ihrer Wirksamkeit beschränkt werden, sind die Damenläufer. Bei der Verteidigung 2...e6 bleibt nun der schwarze Damenläufer innerhalb der ihn einschließenden Bauernkette, während der weiße Damenläufer mit 3. ♖c3 ♖f6 4. ♗g5 nebst 5. e3 über die feste Bauernkette hinaus entwickelt wird. Weiß hat somit eigentlich von Beginn ab einen kleinen Vorteil, das schwarze Spiel leidet oft dauernd an dem eingeschränkten Damenläufer, weshalb man oft gesagt hat, daß das Problem der richtigen Verteidigung des Damengambits eigentlich nur das Problem der Entwicklung des schwarzen Damenläufers sei. Für diese Läuferprobleme ist nun die Verteidigung 2...c6 wirksamer als die Verteidigung 2...e6. Zunächst wird durch 2...c6 der Damenläufer noch nicht eingeschlossen und man kann daher noch hoffen, zu ♗f5 oder ♗g4 zu kommen, bevor man zu e7-e6 genötigt wird. Andererseits muß Weiß nach 2...c6 immer damit rechnen, daß Schwarz vielleicht mit d5xc4 nachträglich den Gambitbauern schlagen und mit b7-b5 dauernd behaupten kann. Durch solche Möglichkeit kann Weiß veranlaßt werden, wie z. B. in der vorliegenden Partie, vor Entwicklung seines Damenläufers, zur Deckung von c4, e2-e3 zu spielen, also seinen eigenen Damenläufer einzuschließen. **2...c7-c6 3. e2-e3.** Um einerseits nicht mit den Verwicklungen der nachträglichen Annahme des Damengambits durch d5xc4 dauernd rechnen zu müssen, andererseits nicht mit e2-e3 seinen Damenläufer einzuschließen, sieht man hier häufig 3. cxd5, wodurch allerdings nach 3...cxd5 zufolge der Öffnung der c-Linie das schwarze Spiel erleichtert wird. **3...♖g8-f6 4. ♖b1-c3 e7-e6.** Schwarz schließt auch seinen Damenläufer ein, da nach 4...♗f5 5. cxd5 nebst 6. ♖b3 für Schwarz sehr unbequem wäre. Diese Angriffsmöglichkeit möge der Lernende sich

wohl merken, da sie sich bei vorzeitiger Entwicklung des schwarzen Damenläufers öfters ergibt. **5. ♖g1-f3 ♖b8-d7 6. ♗f1-d3 d5xc4.** Mit diesem Abtausch und dem folgenden Vorgehen der Bauern des schwarzen Damenflügels beginnt ein Verteidigungssystem, welches von RUBINSTEIN ausgearbeitet und zuerst im Turnier zu Meran 1924 angewendet wurde. Dieses heute sehr beliebte Verteidigungssystem ist seither unter dem Namen „Meraner Variante“ bekannt. **7. ♗d3xc4 b7-b5.**



RUBINSTEIN vermeidet jetzt die viel untersuchte und noch nicht völlig geklärte Hauptvariante 8. ♗d3 und verfolgt einen anderen, rein positionellen Plan: Schwarz wird, um zu einem freien Spiel zu gelangen, in der Folge c6-c5 spielen müssen. RUBINSTEIN will daher seinen Damenläufer nach b2 entwickeln, um nach c6-c5, d4xc5 diesem sonst eingesperrten Läufer die lange Diagonale zu öffnen. Da zu erwarten ist, daß Schwarz d4xc5 mit ♖xc5 beantworten wird, zieht RUBINSTEIN jetzt den angegriffenen Läufer nicht nach d3 zurück, um später kein Tempo zu verlieren, sondern nach e2. Dabei schwebt auch die Möglichkeit vor, dem schwarzen Damenläufer, der nach ♗b7 nebst c6-c5 eine sehr starke Stellung einnehmen würde, mit ♗f3 zu opponieren. Wie sich jedoch in der Folge herausstellt, scheitert RUBINSTEINS Plan an

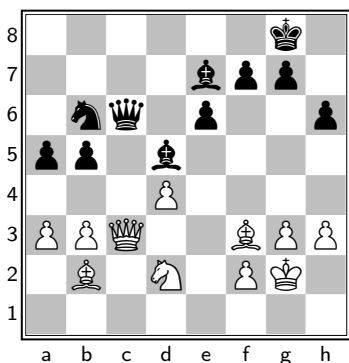
einer Kleinigkeit. **8.** ♖c4-e2 a7-a6 **9. 0-0** ♖c8-b7 **10. b2-b3** ♖f8-e7 **11.** ♖c1-b2 **0-0** **12.** ♗f3-e5. Dies ist das Konsequenteste. Nach dem zu erwartenden 12...c5 soll der weiße Königsläufer dem schwarzen Damenläufer gleich opponieren können. Dies muß auch zu dem Zweck geschehen, daß der ♖e2 der Dame ihr bestes Entwicklungsfeld, e2, freigeben kann. **12...c6-c5** **13.** ♖e2-f3 ♖d8-c7 **14.** ♗e5×d7 ♗f6×d7!. Ausgezeichnet! Wenn Weiß jetzt plangemäß, um dem ♖b2 die lange Diagonale zu öffnen, 15. d×c5 spielt, so nimmt Schwarz mit dem Springer wieder und die Schwäche der Felder d3 und e4 ist für Weiß nicht angenehm. Daraus erklärt sich der folgende Zug, mit der Absicht, auf c5 auch den Springer zu tauschen. **15.** ♗c3-e4 ♖a8-d8!.



Die gebotene Entwicklung der Türme war ♖a8-c8, ♖f8-d8. LASKER zog jedoch hier mit genauer Berechnung ♖a8-d8 und verliert lieber später durch die nötige Umgruppierung der Türme ein Tempo. Die Idee ist diese: Es sollte jetzt unbedingt ein Turm nach d8 gestellt werden, um dem Weißen sofortiges d4×c5 zu verleiden. LASKER wollte aber nicht ♖f8-d8 ziehen, da er sich darauf einrichtete, im nächsten Zuge die Dame nach b8 zurückzuziehen und dabei natürlich den Damenturm nicht einsperren wollte. **16.** ♖a1-c1 ♖c7-b8 **17.** ♖d1-e2 c5×d4. Weiß kann darauf nicht gut mit dem

Läufer wiedernehmen, da auf 18. ♖×d4 folgen würde: 18...e5 19. ♖b2 (besser, aber offenbar auch nicht befriedigend 19. ♖c5) 19...f5 nebst 20...e4 mit Figurengewinn. Er ist also gezwungen, 18. e×d4 zu spielen, wodurch sich die ganze Eröffnungsanlage RUBINSTEINS als verfehlt herausstellt. Der Damenläufer hat nun nicht die erhoffte schöne Aussicht, auf die lange Diagonale zu gelangen, vielmehr ist ihm diese Aussicht durch den isolierten Bauern d4 dauernd verstellt. **18. e3×d4** ♖d8-c8 **19. g2-g3.** RUBINSTEIN kann in dieser Stellung nichts Rechtes unternehmen und ist bemüht, seine Stellung etwas elastischer zu gestalten. Der Bauernzug hat einiges für sich. Einerseits eröffnet er dem König ein Feld, was im Endspiel mit Dame und Türmen immer sehr nützlich ist, andererseits ermöglicht er dem auf f3 unbequem stehenden Läufer eventuell einen Rückzug nach g2, schließlich verhindert er schwarzes Eindringen nach f4. Aber der Zug hat auch seine Schattenseite, nämlich die Schwächung der langen Diagonale h1-a8. Davon macht LASKER sofort Gebrauch. **19... ♖b8-a8** **20.** ♖g1-g2 ♖f8-d8 **21.** ♖c1×c8 ♖d8×c8 **22.** ♖f1-c1 ♖c8×c1 **23.** ♖b2×c1 h7-h6 **24.** ♖c1-b2 ♗d7-b6 **25. h2-h3.** RUBINSTEIN fühlt sich in seiner etwas schlechteren Stellung nicht wohl und spielt dadurch zu ängstlich. Er sollte unbedingt trachten, mit 25. ♗c5 etwas Gegenspiel zu erlangen. **25... ♖a8-c8** **26.** ♖e2-d3. Weiß steht ein wenig schlechter, nicht nur wegen seines isolierten Bauern, sondern insbesondere auch, weil infolge des Druckes, den Schwarz auf der langen Diagonale a8-h1 hat, der Abtausch des ♖f3 gegen ♖b7 auf die Dauer unvermeidlich ist. Dann aber bleibt Weiß mit dem schlechten Läufer b2 – bei festgelegtem Bauer d4 auf der Farbe des Läufers – gegen den guten schwarzen Läufer e7 zurück. Das Feld d5 wird ein starker Punkt für den schwarzen Springer, eventuell im äußersten Endspiel für den schwarzen König. Dieser Vorteil allein wäre aber wohl zu gering, um

zum Siege zu führen. LASKER findet jedoch das entscheidende Manöver. Er provoziert zunächst mit 26... ♖d5 die Antwort 27. a3, dann geht der Springer zurück, um dem Läufer Platz zu machen (♘b7-d5), um, falls nötig, noch durch Vorgehen des a-Bauern (a6-a5-a4) entweder b3-b4 oder b3×a4 zu erzwingen. Dann wird Weiß alle festgelegten Bauern des Damenflügels auf den ungünstigen schwarzen Feldern haben, es werden weitere weiße Felder im weißen Lager schwach werden, insbesondere c4. **26... ♖d5** **27. a2-a3 ♖d5-b6** **28. ♖g2-h2**. Verlegenheit! **28... ♘b7-d5** **29. ♖h2-g2 ♗c8-c6** **30. ♜e4-d2 a6-a5!**. Der Bauer soll nach a4 gehen, um das Angriffsobjekt a3 festzulegen und auch um den Bauern b3 von der Deckung des Feldes c4 zu entfernen, um so dieses Feld dem Eindringen der schwarzen Figuren zu eröffnen. **31. ♗d3-c3**. Ohne Damentausch hätte RUBINSTEIN längeren Widerstand leisten können.



LASKER führt nun in tiefdurchdachter Weise die entscheidende Liquidierung durch. Man könnte die Stellung als Endspielstudie vorlegen: „Schwarz zieht und gewinnt.“ **31... ♘d5×f3+!**. Damit entfernt Schwarz den weißen Springer vom bedrohten Damenflügel. Würde er erst die Dame tauschen, so könnte beim Läufertausch der König wiedernehmen. **32. ♜d2×f3**. Auf 32. ♗×f3 würde zwar 32... ♗c2 noch keine Entscheidung herbeiführen, wegen der guten

Antwort 33. ♗c3, Schwarz würde jedoch auf 32. ♗×f3 mit 32... ♜d5! antworten, worauf Weiß gegen die Drohung ♗c2 keine Verteidigung mehr hätte, z. B. 33. ♗e4 f5 und die weiße Dame muß wieder nach f3 zurückkehren. **32... ♗c6×c3** **33. ♘b2×c3 a5-a4**. Falls 34. b4, gewinnt natürlich 34... ♜c4. Falls aber 34. ♘a5 (um den ♜b6 von c4 abzulenken, und dann b3-b4 zu spielen), so hatte LASKER die hübsche Gewinnwendung 34... a×b3 35. ♘×b6 ♘g5!! in Aussicht genommen. **34. b3×a4 b5×a4** **35. ♖g2-f1**. Weiß beeilt sich, seinen König heranzubringen. 35. ♘b4 ♘×b4 36. a×b4 a3 37. ♜d2 a2 38. ♜b3 ♖f8 usw. wäre noch hilfloser verloren. **35... ♘e7×a3** **36. ♖f1-e2 ♖g8-f8** **37. ♖e2-d3 ♜b6-d5** **38. ♘c3-e1 ♘a3-d6** **39. ♖d3-c4 ♖f8-e7** **40. ♜f3-e5 ♘d6×e5** **41. d4×e5 ♖e7-d7** **42. ♘e1-d2 h6-h5**. Mit 43. ♖b5 könnte Weiß jetzt den a-Bauern erobern, würde aber seinen Königsflügel verlieren: 43. ♖b5 a3 44. ♘c1 ♜c3+! 45. ♖c4 a2 46. ♘b2 ♜e4 47. ♖b3 ♜×f2. **43. ♘d2-c1 ♖d7-c6** **44. ♘c1-a3 ♖d5-b6+** **45. ♖c4-d4 ♖c6-b5** **46. ♘a3-f8 ♜b6-c4** **47. ♖d4-c3 g7-g6** **48. f2-f4 ♜c4-e3** **49. ♖c3-d3 ♜e3-d5**. Droht h5-h4. Pariert Weiß durch 50. h4, so bringt Schwarz seinen Springer auf irgendeinem Weg nach f5 und gewinnt leicht. Daher sucht RUBINSTEIN eine andere Chance. **50. ♘f8-a3 h5-h4** **51. g3×h4 ♖d5×f4+** **52. ♖d3-e4 ♜f4-h5**. Falls 52... ♜×h3 so 53. ♖f3, und der Springer wird durch ♖g3-f2-g3-f2 ewig angegriffen. **53. ♖e4-f3**. Der letzte Versuch soll ein Königsmarsch sein: ♖f3-g4-g5-h6-h7-g8. LASKER pariert dies sehr umsichtig. **53... ♖b5-c4** **54. ♘a3-b2 ♖c4-b3** **55. ♘b2-a1 a4-a3** **56. ♖f3-g4 ♖b3-c2** **57. ♖g4-g5 ♖c2-d3!**. Um, wenn der weiße König den Bauern f7 gewonnen hat, mit dem eigenen König auf f5 zu stehen. Der Springer hat Zeit, in aller Ruhe die weißen h-Bauern und am Ende den ♘a1 zu verspeisen. Weiß gab daher auf.