

g6—g5, f2—f4, gf, g4—g5, Lg5;
Te5 zum Vorteil von Weiß.

37. h2—h4!

Fortsetzung derselben Drohung.
— Lh6: verbietet sich wegen Tc3†.

37. Lf6×h4

38. Te1—e5 Tc8—d8

Schlägt Schwarz den f-Bauern, so gewinnt Weiß mit Td5:, Ta8, Lh6: die geopfertten Bauern zurück und hat einen entscheidenden Freibauern.

39. Ld2×h6 Kg8—h7

Auf Lf2: ständen dem Weißen jetzt zwei vorteilhafte Spielweisen zur Verfügung: I. Te7 nebst Ta7 bzw. Td7; II. Lg5, Td7, Te8† nebst Ta8. — An dieser Stelle kam auch Lf6 sehr stark in Betracht; darauf folgt Lg5, Lg5:, Tg5: zum Vorteil von Weiß, z. B. Kf8, Te5, Td6, g4—g5, Td7, f2—f4, Td6, Ke3, Td7, f4—f5, g6×f5, Tf5:, Td6, Kf4, Ke7, Ke5, Td8, Tf6 und gewinnt.

40. Lh6—d2

Lg5 wäre jetzt wegen Lg5:, Tg5:, f7—f6 weniger gut.

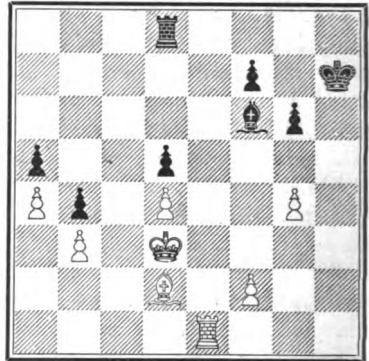
40. Lh4—f6

Lf2: wäre jetzt wegen Te7 nebst Ta7 ungünstig.

41. Te5—e1

Endlich ist der dritte Vorteil erreicht: Weiß erlangt die c-Linie und dringt auf ihr in das schwarze Spiel ein, denn auf Tc8 folgt wieder g4—g5 nebst Te7 bzw. bei Ld8, Te5. Allein Schwarz schiekt sich an, mit Turm und Läufer den d- und a-Bauern zu decken, so daß Weiß trotz aller errungenen Vorteile anscheinend nichts erreichen kann.

Stellung nach dem 41. Zuge von Weiß



41. Td8—d7

42. Te1—c1 Kh7—g7

43. Ld2—f4 Lf6—d8

44. Tc1—c6

Schwarz steht furchtbar beengt und hat fast keine Züge; jetzt beginnt die vierte Phase des Endspiels: der Läufer muß nach b6 gebracht werden.

44. f7—f6

45. Lf4—d6 Kg7—f7

46. Ld6—c5 g6—g5

47. Kd8—d2

Nicht sofort Lb6, da nach dem Läufertausch und Tc7 der Turm mit Schach nach c8 zu kommen droht.

47. Ld8—c7

48. Kd2—c2

Es konnte jetzt sofort anstatt erst acht Züge später Lb6 geschehen; Weiß vergnügt sich noch ein bischen mit Lavieren.

48. Lc7—d8

49. Kc2—d3 Ld8—c7

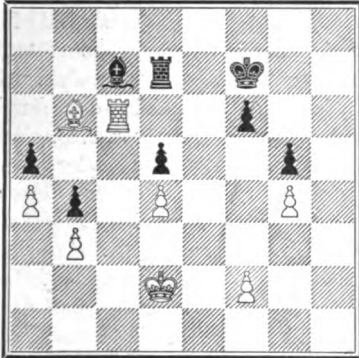
50. Kd3—e2 Lc7—f4

51. Tc6—a6

Bei Lb6 gewinnt Schwarz durch Te7†, Kd3, Te1, La5:, Td1† den d-Bauern.

51. Lf4—c7
 52. Ke2—d3 Lc7—d8
 53. Ta6—c6 Ld8—c7
 54. Kd3—c2 Lc7—d8
 55. Kc2—d2 Ld8—c7
 56. Lc5—b6

Stellung nach dem 56. Zuge von Weiß.



56. Lc7×b6
 57. Tc6×b6 Td7—c7
 58. Tb6—d6

Fünfte Phase: Eroberung eines Bauern und Turmendspiel. — Tb5 wäre weniger gut wegen Ke6, Ta5:, Tc3.

58. Tc7—c3
 59. Td6×d5 Tc3×b3
 60. Td5×a5 Kf7—e6
 61. Ta5—f5 Tb3—a3
 62. a4—a5 Ke6—e7
 63. Kd2—c2

Der König muß nach b2 gebracht werden, damit der b-Bauer nicht gefährlich wird.

63. Ke7—e6
 64. Tf5—b5 Ke6—d6
 65. Kc2—b2 Kd6—e6
 66. Tb5—b6+

Der Tausch des b- und a-Bauern durch Tb4: würde wohl zum Remis führen, z. B. Tb4:, Ta5:, Tb6+, Kd5, Tf6:, Kd4:, Tf5, Tf5:.

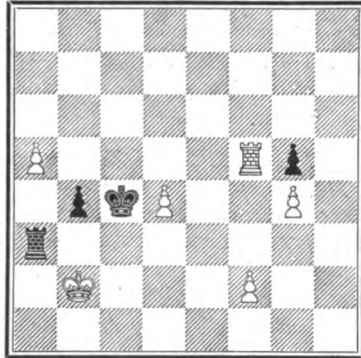
Tarrasch, Ostende.

66. Ke6—d5
 67. Tb6×f6 Kd5—c4

Auf Kd4: ist der Gewinn leichter, da Weiß durch Tf5 nebst Tg5: sofort zwei verbundene Freibauern erhält.

68. Tf6—f5

Stellung nach dem 68. Zuge von Weiß.



Auf den ebenfalls in Betracht kommenden Zug a5—a6 erzielt Schwarz Remis durch Tb3+, Kc2, Tc3+, Kd2, Td3+, Ke2, Ta3. Weiß hat jetzt zwei Fortsetzungen zur Verfügung, Tg6 nebst Tg5: und f2—f4. I. Auf Tg6 folgt b4—b3, Tg5:, b3—b2, Tc5+, Kd4:, Tb5, Kc3, f2—f4, Ta6:, f4—f5, Ta4 (droht Tb4), Tb2:, Kb2:, Kf3, Kc3, f5—f6, Kd4, Kf4 (f6—f7, Ta1, Kf2, Ta8), Kd5+, Kf5, Ta1, g4—g5, Tf1+, Kg6, Ke6 und Schwarz gewinnt sogar noch: Kg7, Tf2, Kg6, Tf5, Kh6, Kf7, g5—g6+, Kf6:, g6—g7, Tg5, oder, falls Weiß auf Tf2 den König nach h7 zieht, Kf7, g5—g6+, Kf6:, g6—g7, Th2+, Kg8, Tg2, Kh8, Kf7. In dieser Variante ist Weiß nach dem Turmopfer gegen die Partiefortsetzung nach dem 79. Zuge um einen Zug zurück,

sein König steht nämlich auf e2 statt, wie in der Partie, auf e3. II. Auf f2—f4 folgt nicht gf wegen g4—g5—g6, sondern b4—b3, f4 × g5, b3—b2, Tb6, Kc3 (auch Ta6: nebst Kd4: macht remis) nebst Ta6:. Zieht Schwarz hierbei statt f4 × g5 f4—f5, so geschieht b3—b2, Tb6, Kc3, Ke3 (verhindert Ta6: wegen der späteren Schachs auf c6 und b6), Tb8, Tb3 ±, Kb3:, a6—a7, b2—b1D, a7—a8D, De1†, Kd3!, Dd1† usw.

68.	Ta3—b3†
69. Kb2—c2	Tb3—c3†
70. Kc2—d2	Tc3—d3†
71. Kd2—e2	Td3 × d4

b4—b3 wäre natürlich fehlerhaft wegen Tc5† nebst Td5†.

72. a5—a6

Auf Tg5: folgt b4—b3, Tg8, b3—b2, Tb8, Kc3, a5—a6, Tg4:, a6—a7, Ta4, und nun ist es an Weiß, mit Tc8†, Kd4!, Tb8, Kc3 Tc8† remis zu halten.

72. Td4—d8

Die Zuschauer glaubten, daß Schwarz hier mit Tg4:, a6—a7, Te4†, Kd2, Te8 das Remis erzielen konnte, allein mit Tg5: muß Weiß gewinnen, z. B. b4—b3, Tg7 (auch Ta5 führt zum Gewinn, wenn auch etwas schwieriger), Ta8 (Kb4, Tb7† nebst Tb8), Tb7 nebst Vorgehen des f-Bauern, oder (statt b4—b3) Kb3, Tb5, Ta8, Tb7, Ka3 (oder Ka2, Tb4:), Kc2, Tc8†, Kb1, Ta8, f2—f4, b4—b3, f4—f5, Th8, Tc7 usw. — Mir scheint jedoch, als ob Schwarz mit b4—b3 anstatt des Textzuges seine Remischancen verbessert hätte: b4—b3,

a6—a7, Td8, Tf7, Kc3!, Tc7†, Kb2, Tg7, Ta8, Tg5:, Ta7:, f2—f4, Tb7, Tc5, Ka3, Tc1, b3—b2, Tb1, Ka2, Td1, b1D, Tb1:, Tb1:, g4—g5, Tg1, Kf2, Tg4, Kf3, Tg1. Wenn Weiß nun Kf3—e4—f5—f6—f7 zieht, so bringt Schwarz seinen König an den f-Bauern und hält leicht remis. Es sind für Weiß noch eine große Menge anderer Spielweisen vorhanden, und es ist leicht möglich, daß durch besonders feine Manöver, z. B. einen feinen Tempogewinn oder dergleichen, ein Gewinn zu demonstrieren ist, aber ich habe ein völlig unwiderlegliches Angriffsspiel nicht feststellen können. Die Tatsache ist merkwürdig, daß nach so viel Mühe und Kunst das schließlich erlangte Übergewicht bei korrektem Gegenspiel doch nicht entscheidend gewesen wäre. — Aber auch nach dem Turmzuge ist das schwarze Spiel noch nicht verloren.

73. Tf5 × g5	b4—b3
74. Tg5—g7

Besser als Tg6, wie sich bald zeigt.

74.	b3—b2
75. Tg7—b7	Kc4—c3
76. f2—f4	Td8—a8

Führt Schwarz statt dessen mit dem König den Bauern zur Dame, so gewinnt Weiß sehr leicht, weil der a-Bauer den schwarzen Turm an die letzte Reihe fesselt, nämlich Kc2, f5, b1D, Tb1:, Kb1:, f6, Ta8, f7 usw.

77. f4—f5 Ta8 × a6

Wenn der weiße Turm jetzt auf b6 stände anstatt auf b7, müßte er jetzt ein Tempo verlieren, und

das würde von entscheidender Bedeutung sein.

78. Ke2—e3 Ta6—a4?

Außer diesem Zuge kam noch Ta1 in Betracht, und dies war der richtige Zug, mit dem Schwarz Remis erlangt hätte, z. B. Ta1, Tb2:, Kb2:, f5—f6, Tf1, g4—g5, Kc3, Ke4, Kc4, Ke5, Kc5, Ke6, Te1†, Kd7, Tf1, Ke6, Te1†, Kf7, Kd6, g5—g6, Tg1, g6—g7, Ke5 und das Spiel bleibt remis.

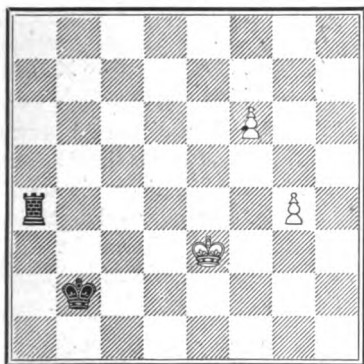
79. Tb7 × b2

Es drohte Tb4.

79. Kc3 × b2

80. f5—f6!

Stellung nach dem 80. Zuge von Weiß.



Der Gewinnzug! Bei Tg4:, f6—f7 ist der Bauer nicht mehr aufzuhalten.

80. Ta4—a1

Man sieht, daß Schwarz zwei Turmzüge gemacht hat, wo er mit einem hätte auskommen können, und dieses Tempo entscheidet.

81. g4—g5 Ta1—f1

82. Ke3—d4 Kb2—b3

Tf5 wäre schlecht wegen Ke4.

83. Kd4—e5

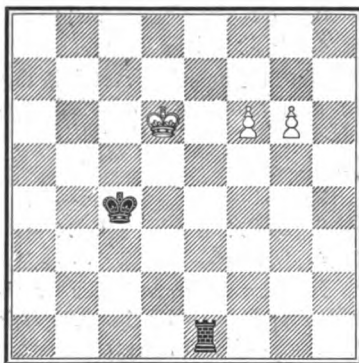
Zu einem einfacheren Gewinnspiel würde Kd5 führen, worauf Weiß nicht die Opposition erlangt, die dem Schwarzen noch Schwierigkeiten bereiten konnte.

83. Kb3—c4

84. g5—g6 Tf1—e1†

85. Ke5—d6

Stellung nach dem 85. Zuge von Weiß.



85. Te1—d1†

Ein sehr schöner Schluß hätte sich ergeben, wenn Schwarz hier den stärkeren Zug Tg1 gemacht hätte, mit der Absicht, auf g6—g7 mit Kd4, f6—f7, Tg6†! nebst Tg7: die beiden Bauern zu bekommen. Auf diesen Turmzug durfte auch nicht f6—f7 geschehen wegen der ebenfalls interessanten Fortsetzung Tg6†, Ke5, Tg5†!, Ke4, Tg1 nebst Turmschach auf e1 und f1. Der Gewinn war auf Tg1 dadurch zu erzielen, daß Weiß seinen König von der vorletzten Reihe, auf der eine Fesselung des f-Bauern stattfinden konnte, wegzog, also: Tg1, g6—g7, Kd4, Kc6 (nicht Ke7 wegen Ke5), Kc4 (oder

Tg6, Kb5), Kd7, Kd5, Ke8, Ke6, f6—f7, Ta1, f7—f8S† nebst g7—g8D.

86. Kd6—e6 Td1—e1†
87. Ke6—f7 Aufgeben.

Partie Nr. 53.

Tschigorin. Marshall.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. d2—d4 e5 × d4
4. Sf3 × d4 Sg8 · f6

Die bequemste Verteidigung, die dem Schwarzen mit Leichtigkeit mindestens den Ausgleich gestattet.

5. Sb1—c3 Lf8—b4
6. Sd4 × c6 b7 × c6
7. Lf1—d3

In Betracht kommt hier Paulsens Zug Dd4 (Wien 1882, Partie Paulsen—Zukertort). Darauf folgt am besten De7, f2—f3, c6—c5 (nicht d7—d5, wie Zukertort spielte), Df2, 0—0, Ld2, d7—d5, 0—0—0, d5—d4, Sb1, worauf Steinitz dem weißen Spiel wegen der besseren Bauernstellung den Vorzug gab. Ich finde, daß Schwarz wegen seiner Angriffschancen auf der b-Linie im Vorteil ist, da Weiß nirgends einen Angriff inszenieren kann.

7. d7—d5
8. e4 × d5 c6 × d5

Wegen seiner Mittelbauern ziehe ich das schwarze Spiel vor.

9. 0—0 0—0
10. Lc1—g5 c7—c6

So groß ist die Kraft zweier Läufer, daß Schwarz durch den Abtausch auf c3 das schlechtere

Spiel erlangen würde, zumal sehr bald c3—c4 folgt.

11. Sc3—e2 Lc8—g4

Einfacher ist Dd6 nebst Se4, wie Schlechter gegen Tschigorin spielte.

12. c2—c3 Lb4—e7
13. Dd1—c2 h7—h6
14. Lg5—h4 Lg4 × e2

Dieser Abtausch, der nicht gerade notwendig oder nützlich ist, liegt schon implizite in dem Zuge Lg4.

15. Dc2 × e2 Ta8—b8
16. Tf1—e1 Tf8—e8
17. Ta1—d1

Hier konnte Weiß durch Abtausch auf f6 und e8 ein totes Remisspiel herbeiführen.

17. Sf6—e4
18. Lh4 × e7 Dd8 × e7
19. Ld3 × e4

Mit oder ohne diesen Abtausch ist Schwarz jetzt etwas im Vorteil, denn entweder behält er die starke Springerstellung oder erlangt eine kompakte Bauernübermacht auf dem Königsflügel, die zum Angriff vorgeht.

19. d5 × e4
20. b2—b3 Tb8—b5
21. c3—c4 Tb5—e5

Nun droht schon e4—e3 sehr stark.

22. De2—e3

Statt dessen sollte Weiß Dd2 nebst Dd6 ziehen, um womöglich die Damen zu tauschen, wonach der Bauernsturm nur einen Freibauern, aber keinen Königsangriff mehr ergeben kann.

22. f7—f5
23. Te1—e2 Te8—f8

- | | |
|------------|--------|
| 24. De3—h3 | f5—f4 |
| 25. f2—f3 | e4—e3 |
| 26. Dh3—d7 | De7—f6 |
| 27. h2—h3 | |

Statt dessen kam Td6 in Betracht, aber nach Te7, Tf6:, Td7:, Tf8 ±, Kf8:, Te1, Td2 oder (statt Te1) h2—h3, Td1† nebst Td2 steht Schwarz weit überlegen.

- | | |
|--------------|--------|
| 27. | Te5—e8 |
| 28. Dd7 × a7 | Te8—d8 |
| 29. Td1 × d8 | |

Danach geht die Partie schnell verloren, besser war noch Tde1, aber auf die Dauer war das weiße Spiel wegen des furchtbaren Freibauern nicht zu halten.

- | | |
|----------|----------|
| 29. | Tf8 × d8 |
|----------|----------|

Tschigorin verlor hier durch Zeitüberschreitung, das Spiel ist jedoch sowieso nur noch wenige Züge zu halten, da Td1† nebst Dh4 droht, z. B. Te1, Dc3, Kf1, Dc2; oder (statt Te1) Da5, Td1†, Te1, Dd4, Kf1, Dd3†, Kg1, e3—e2 und gewinnt.

Partie Nr. 54.

- | | |
|-------------|--------|
| Schlechter. | Burn. |
| 1. d2—d4 | Sg8—f6 |
| 2. Sg1—f3 | d7—d6 |
| 3. Sb1—c3 | |

Ganz gut; Weiß verzichtet mit Recht auf c2—c4 und spielt auf sofortige Besetzung des Zentrums. Das Spiel geht nun bald in Hanhams Verteidigung des Springerspiels über (e4, e5, Sf3, d6, d4, Sd7), die schon von Louis Paulsen in Wien 1873 zweimal gegen Blackburne versucht worden ist und seitdem in Vergessenheit ge-

riet, bis sie der amerikanische Spieler Hanham wieder einführte. Es ist für Weiß gar nicht so leicht, gegen diese Verteidigung, die natürlich nicht als korrekt bezeichnet werden kann, in Vorteil zu gelangen.

- | | |
|---------|--------|
| 3. | Sb8—d7 |
|---------|--------|

In Betracht kommt auch d6—d5, um nun, wo Weiß seinen c-Bauern verstellt hat, ins Damenbauernspiel einzulenken. Da Weiß dann aber mit einem Zug (außer dem Anzug) im Vorteil ist, so kann er sein Spiel mit Lf4 usw. ganz gut auch ohne Aufzug des c-Bauern entwickeln.

- | | |
|-----------|-------|
| 4. e2—e4 | e7—e5 |
| 5. Lf1—c4 | |

Hier steht der Läufer am besten.

- | | |
|---------|--------|
| 5. | Lf8—e7 |
| 6. 0—0 | |

In Betracht kommen hier zwei Opferkombinationen, die man kaum als solche bezeichnen kann, nämlich Lf7 ±, Kf7:, Sg5†, Kg8, Se6, De8, Sc7:, worauf allerdings Schwarz den störenden Ausfall Dg6 machen kann, mit der möglichen Folge Sa8:, Dg2:, Tf1, e5 × d4, Dd4:, Se5 mit starkem Angriff für Schwarz, den Weiß allerdings durch 0—0 statt Sa8: vermeiden könnte. Stärker ist wohl die zweite, ähnliche Opferkombination Sg5 (statt Lf7 ±), 0—0, Lf7 ±, Tf7:, Se6 nebst Sc7: und Sa8:, worauf Weiß im schlimmsten Falle Turm und zwei Bauern für Läufer und Springer behält, ohne dem Gegner Angriffschancen zu geben. Diese Opferkombination scheint demnach die ganze Anlage der Partie zu widerlegen.

6. 0—0
7. h2—h3

Schwarz hat kaum eine bessere Fortsetzung als c7—c6, wodurch einerseits Se4: nebst d6—d5 mit schließlichem Ausgleich, andererseits Vorgehen der Damenflügelbauern droht. In Antizipation des Zuges c7—c6 war deshalb hier a2—a4 nebst La2 angezeigt und geeignet, den Vorteil des weißen Spiels festzuhalten.

7. c7—c6
8. a2—a4

Pariert nur die eine Drohung, und zwar die unwichtigere. Lb3 sollte geschehen, obwohl dies wegen ed nebst Sc5 ebenfalls zur Erleichterung des schwarzen Spiels führt.

8. Sf6 × e4!
9. Lc4 × f7+

Nach Se4:, d6—d5, Ld3, d5 × e4, Le4: folgt Sf6 mit gutem Spiel für Schwarz.

9. Tf8 × f7
10. Sc3 × e4 e5 × d4!

Schwarz behält nun einen Bauern im Zentrum mehr, und dieser Vorteil ist so groß, daß er zum Ausgleich seiner sonstigen Schwächen so ziemlich genügt.

11. Sf3—g5 Le7 × g5
12. Se4 × g5 Tf7—f6
13. Dd1 × d4 d6—d4!
14. Ta1—a3

Eine hübsche Art, den Turm ins Spiel zu bringen. Auch mit

andern Zügen dürfte Weiß wohl keinen entscheidenden Vorteil erlangen. Er hat zwar immer noch die schnellere Entwicklung, aber die Entwicklung des Schwarzen (Sf8, Db6, Lf5) ist nicht zu hindern. Am besten war vielleicht noch Te1.

14. h7—h6
15. Sg5—f3 Sd7—f8
16. Sf3—e5 Lc8—f5
17. Ta3—g3

Hierauf wäre Lc2: bedenklich wegen Lh6:, Th6:, Sf7, Df6, Sh6 ±, Dh6:, Te1, mit gutem Spiel für Weiß, dessen Türme das schwarze Spiel sehr wirksam bedrohen.

17. Dd8—b6
18. Dd4—h4 Sf8—g6

Hiernach löst sich das Spiel bald zum Remis auf.

19. Se5 × g6 Tf6 × g6
20. Tf1—e1

Damit bietet Weiß nochmals den c-Bauern zum Opfer an, um auf Lc2: mit Tg6:, Lg6:, Lh6: oder sicherer vielleicht sofort mit Te7 gute Angriffschancen zu erlangen, während das Risiko des Bauernopfers angesichts der ungleichen Läufer nicht sehr groß ist.

20. Ta8—f8
21. Tg3 × g6 Lf5 × g6
22. Dh4—g3 c6—c5
23. Te1—e7 Tf8—e8
24. Te7 × e8+ Lg6 × e8
25. Dg3—e5

Als Remis abgebrochen.

Neunzehnte Runde.

Gespielt am 10. Juni.

In dieser Runde sicherte sich Dr. Tarrasch den ersten Preis durch einen Sieg über Tschigorin; allerdings noch nicht mit mathematischer Sicherheit, aber mit einer an Gewißheit grenzenden Wahrscheinlichkeit, da seine Konkurrenten Janowski und Schlechter miteinander zu spielen hatten und Remis machten. Die Partie Tarrasch — Tschigorin, ein Damenbauernspiel, war sehr lebhaft und interessant. Im Mittelspiel hatte Tschigorin nicht weniger als vier Bauern gegen einen Läufer, aber einer der wichtigsten Bauern fiel und im Endspiel boten die Bauern kein Äquivalent für die Kraft des Läufers. — Das Damenbauernspiel Janowski — Schlechter bot weniger spannende Momente dar. Anfangs war der letztere etwas im Vorteil, aber das Problem, diesen Vorteil auszunützen, war sehr schwierig, und so löste sich die Partie schließlich zu einem Endspiel auf, in dem die Chancen eher auf seiten Janowskis zu sein schienen, das aber schließlich mit Remis endete. — In der mit e2—e4, d7—d5 eröffneten Partie Burn—Marshall handelte es sich um einen isolierten, aber freien Damenbauern des Anziehenden. Er konnte nicht weiter vor, und damit gelangte die Partie an einem toten Punkt an, was die vielfachen Hin- und Herzüge andeuteten. Schließlich tauschte Burn in unvorteilhafter Weise die Damen, anstatt endlich seinen Freibauern vorzuziehen, dieser wurde nun gestoppt und wertlos und der freie c-Bauer Marshalls gewann die Partie. — Stand nach der vorletzten Runde: Dr. Tarrasch 12 $\frac{1}{2}$, Janowski 11 $\frac{1}{2}$, Schlechter 11, Marshall 10 $\frac{1}{2}$.

Partie Nr. 55.

Janowski.	Schlechter.
1. d2—d4	d7—d5
2. Sg1—f3	Sg8—f6
3. Sb1—d2	e7—e6
4. e2—e3	Lf8—d6
5. Lf1—d3	Sb8—d7
6. b2—b3

Statt dessen konnte Weiß mit e3—e4 im Zentrum vorgehen,

während ihm nun Schwarz damit zuvorkommt und das etwas freiere Spiel erlangt.

6.	e6—e5
7. d4×e5	Sd7×e5
8. Lc1—b2	Dd8—e7

Hier und im folgenden konnte Schwarz recht gut auf d3 tauschen und dann etwa b7—b6 nebst La6 ziehen. Es ist für Weiß gewiß

nicht angenehm, seinen Königs-
läufer gegen einen Springer ab-
tauschen zu lassen.

9. h2—h3 0—0
10. 0—0 Lc8—d7

Schwarz ist etwas schneller und
besser entwickelt und hat das
freiere Spiel. Aber es ist sehr
schwierig, diese geringen Vorteile
zur Einleitung eines Angriffs aus-
zunützen. Immer noch erscheint
mir der Abtausch auf d3 als das
beste

11. Dd1—e2 Se5—g6
12. c2—c4 Ta8—e8

Um Sf4 zu spielen. Aber
besser war es, den Königsturm hier
zu postieren.

13. Tf1—e1 c7—c6
14. Ta1—d1

Verhindert Se4, worauf Weiß
zweimal auf e4 schlagen und den
Läufer d6 zurückgewinnen würde.

14. Ld6—b8
15. Ld3—b1

Und nun ist nach Se4 der
Läufer d7 bedroht.

15. Ld7—c8
16. De2—d3 Te8—d8
17. Dd3—c3

Weiß hat beständig den Zug
Se4 verhindert, mit dem Schwarz
festen Fuß im Zentrum gefaßt
hätte, und gleicht schließlich das
Spiel aus.

17. Tf8—e8

Offenbar hat Schwarz bei der
Aufstellung seiner Türme Zeit
verloren.

18. c4 × d5 c6 × d5

Der Bauer soll verhindern, daß
der weiße Damenspringer über e4
oder c4 günstig ins Spiel kommt

und daß der weiße Königsbauer
vorgeht.

19. Sd2—f1

Sehr stark war hier trotzdem
e3—e4.

19. Lb8—d6
20. Dc3—d3

Es drohte Lb4.

20. Sg6—e5

Statt dieses Zuges, der die
Spiele auflöst, konnte recht gut
endlich Se4 geschehen.

21. Sf3 × e5 Ld6 × e5
22. Lb2 × e5 De7 × e5
23. Sf1—g3 De5—g5
24. Dd3—d4 a7—a6
25. Kg1—h2 h7—h5
26. Sg3—e2 Lc8—f5
27. Lb1 × f5 Dg5 × f5
28. f2—f3 Td8—c8
29. Td1—c1 Tc8 × c1
30. Te1 × c1 Df5—d7

Das Spiel hat schon längere
Zeit Remischarakter. Natürlich
konnte auch sofort Tc8 geschehen.

31. Dd4—f4 Te8—c8
32. Tc1 × c8 † Dd7 × c8
33. Se2—d4

Weiß erlangt nun einen kleinen
Angriff. Die Bauern d5 und h5
sind etwas schwach.

33. Sf6—e8
34. Df4—g5 Dc8—c3

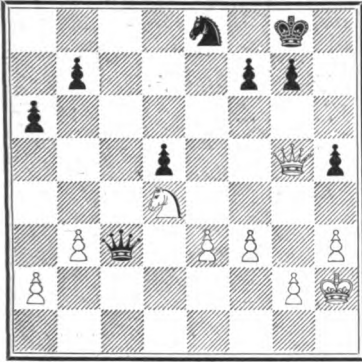
(S. Diagramm.)

35. h3—h4

Um dem König ein sicheres
Feld zu verschaffen. Weiß konnte
jedoch ruhig die beiden Bauern
schlagen und nach De3: und Df4 †
den König über g1, f1, f2 und g3
nach h2 bringen.

35. Dc3—c7 †
36. f3—f4 g7—g6

Stellung nach dem 34. Zuge von Schwarz.



37. Sd4—f5

Jetzt darf Weiß den d-Bauern nicht schlagen, da Sf6 die Dame nach f3 zurückwirft, worauf Sg4† Kg3 oder Kh3, Dc1 mit Mattdrohung folgt.

37.	Kg8—f8
38. Sf5—g3	Dc7—d6
39. e3—e4	d5×e4
40. Sg3×e4	Dd6—e7
41. Dg5×e7†	Kf8×e7
42. Se4—c5	Se8—d6
43. Kh2—g3	Ke7—d8!
44. Kg3—f3	Kd8—c7
45. g2—g4	Kc7—c6
46. Sc5—d3	Kc6—d5
47. Sd3—e5	Kd5—e6

Als Remis abgebrochen.

Anstatt des letzten Zuges konnte Schwarz den König nach d4 ziehen, um auf dem Damenflügel einzudringen. Dann wäre Sd7 nebst gh und Sf6 gefolgt und Weiß hätte auf dem Königsflügel, Schwarz auf dem Damenflügel Freibauern erlangt. Dieses sehr verwickelte Endspiel wäre jedoch für Schwarz nicht ungünstig gewesen, z. B. Kd4 (statt Ke6), Sd7, Kc3, gh, gh, Sf6, Sf5, Sh5:, Sh4 †, Kg4 (besser vielleicht Kg3), Sg2, und Schwarz

hat jederzeit das Remis in der Hand, indem er seinen Springer gegen den f-Bauern opfert und die letzten weißen Bauern schlägt oder abtauscht, wird jedoch für diese Gewaltmaßregel den günstigsten, äußersten Augenblick abwarten und damit Gewinnchancen erlangen.

Partie Nr. 56.

Burn. Marshall.

1. e2—e4	d7—d5
2. e4×d5	Sg8—f6
3. Sg1—f3	Sf6×d5

Wie bei Gelegenheit der Partie Tarrasch—Marshall (16. Runde) auseinandergesetzt ist, halte ich Dd5: für erheblich besser.

4. d2—d4	e7—e6
5. c2—c4	Sd5—f6
6. Sb1—c3	Sb8—d7
7. Lf1—e2	Lf8—e7
8. 0—0	0—0
9. Tf1—e1

Die Eröffnung ist ähnlich der zitierten Partie. Der Turmzug ist wohl nicht zeitgemäß, es konnte besser sofort Lf4 geschehen.

9.	Tf8—e8
10. Lc1—f4	a7—a6

Um Sb5 zu verhindern.

11. Sf3—e5	c7—c5
------------	-------

Dies gestattet dem Weißen einen Freibauern, der allerdings dauernd gestoppt wird, so daß Weiß lange Zeit nicht viel weiter kommt. Allein Weiß hat ohnehin schon infolge der Eröffnung das bessere Spiel, und so ist der Zug von Schwarz vielleicht nicht zu tadeln.

12. d4—d5
-----------	---------

In Betracht kam auch $d4 \times c5$ nebst $Dc2$ und $Tad1$, aber nach dc , $Lc5$., $Dc2$, $Dc7$, $Ld3$, $Ld6$, $Sd7$., $Ld7$: hätte sich das Spiel ausgeglichen.

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 12. | $Sd7 \times e5$ |
| 13. $Lf4 \times e5$ | $e6 \times d5$ |
| 14. $c4 \times d5$ | $Le7-d6$ |
| 15. $Le5 \times d6$ | $Dd8 \times d6$ |

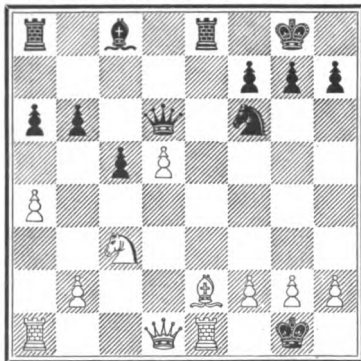
Weiß ist nun seines Freibauern wegen, der beständiger Observierung bedarf, etwas im Vorteil.

16. $a2-a4$

Um zu verhindern, daß Schwarz durch $b7-b5$ seine Übermacht auf dem Damenflügel zur Geltung bringt.

16. $b7-b6$

Stellung nach dem 16. Zuge von Schwarz.



Notwendig, denn sonst wird durch $a4-a5$ der b-Bauer dauernd rückständig gehalten.

17. $Le2-f3$

Hier steht der Läufer die ganze Partie hindurch sehr schlecht, da er weiter nichts tut, als daß er den Freibauern deckt, während er auf $c4$ den a-Bauern angegriffen halten und das Vorrücken des b-Bauern verhindern würde. Es sollte geschehen $Dd2$, $Lb7$, $Lc4$,

worauf $Sg4$ wegen $f2-f4$ nutzlos wäre. Auf $Dd2$ wäre die Antwort $Se4$ verfehlt wegen $Ld3$, $Sd2$., $Te8 \neq$ nebst $Lh7 \neq$.

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 17. | $Te8 \times e1 \dagger$ |
| 18. $Dd1 \times e1$ | $Lc8-d7$ |
| 19. $De1-e2$ | $h7-h6$ |
| 20. $h2-h3$ | $Ld7-f5$ |
| 21. $De2-c4$ | $Sf6-e8$ |

Droht $b6-b5$.

- | | |
|---------------|----------|
| 22. $Ta1-d1$ | $Se8-c7$ |
| 23. $Sc3-e4?$ | |

Weiß tauscht die einzige Figur ab, die die schwarze Dame einmal von $d6$ vertreiben könnte, und behält nun einen unwirksamen Läufer gegen einen wirksamen Springer. Damit kommt er in Nachteil, so daß er jetzt höchstens noch auf Remis hoffen kann.

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 23. | $Lf5 \times e4$ |
| 24. $Dc4 \times e4$ | $Ta8-e8$ |
| 25. $De4-d3$ | $b6-b5$ |
| 26. $b2-b3$ | $Te8-d8$ |

Man sieht, daß Schwarz jetzt die Initiative hat.

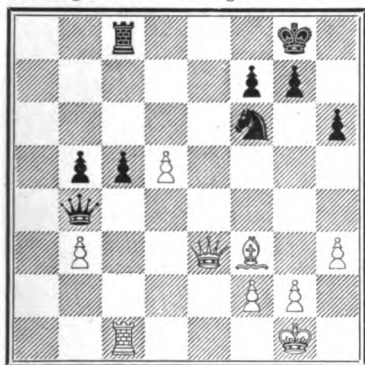
- | | |
|--------------------|----------------|
| 27. $Dd3-c3$ | $Sc7-e8$ |
| 28. $Dc3-a5$ | $Td8-b8$ |
| 29. $Da5-c3$ | $Se8-f6$ |
| 30. $Td1-c1$ | $Tb8-c8$ |
| 31. $a4 \times b5$ | $a6 \times b5$ |
| 32. $Dc3-d3$ | $Tc8-b8$ |
| 33. $Dd3-c3$ | $Tb8-c8$ |
| 34. $Dc3-d3$ | $Dd6-f4$ |
| 35. $Dd3-e3$ | $Df4-c7$ |
| 36. $De3-d3$ | $Dc7-f4$ |
| 37. $Dd3-e3$ | $Df4-d6$ |
| 38. $De3-d3$ | $Dd6-b6$ |

Sehr gewagt, den Freibauern weiter vorzulassen. Nach $d5-d6$, $Td8$ würde Weiß schon durch den einfachen Tausch des d- gegen den c-Bauern mittels $De3$ ein gutes Spiel erlangen (Angriff auf den

Bauern b5), mindestens ein viel besseres, als er vorher hatte, da dann endlich auch sein Läufer wieder in Wirksamkeit treten würde.

39. Dd3—e3 Db6—d6
 40. De3—d3 Dd6—f4
 41. Dd3—e3 Df4—b4?

Stellung nach dem 41. Zuge von Schwarz.



42. De3—c3?

Der Damentausch verliert direkt die Partie, die nach d5—d6 für Weiß günstig gestanden hätte. Die Folge hätte sein können: c5—c4, b3×c4, b5×c4 (oder Dd6:, c4—c5—c6), De7 (droht d6—d7), Te8, Dc7, Te1†, Te1:, De1 †, Kh2, und der weiße Freibauer ist viel gefährlicher als der schwarze. Schwarz hätte im vorigen Zuge die Dame nach d6 zurückziehen und sich mit Remis begnügen sollen. — Nach dem Damentausch wird der weiße Freibauer sofort gestoppt, und das schwarze Bauernübergewicht, aufs wirksamste vom Springer unterstützt, kommt sehr bald zu entscheidender Geltung.

42. Db4×c3
 43. Te1×c3 Sf6—e8
 44. Kg1—f1 Kg8—f8

45. Lf3—e2 Se8—d6
 46. Tc3—c2 Kf8—e7
 47. Tc2—a2 c5—c4
 48. b3×c4 b5×c4
 49. Kf1—e1 Tc8—c5

Der weiße Freibauer, der die Partie hätte gewinnen können, ist jetzt völlig wertlos und nur ein Angriffsobjekt.

50. Le2—f3 c4—c3
 51. Ke1—d1 Sd6—b5
 52. Ta2—a4 Ke7—d6
 53. Ta4—a6† Kd6—e5
 54. Kd1—c1 Sb5—d4
 55. d5—d6 c3—c2
 56. Ta6—a3 Tc5—b5
 57. Ta3—c3 Tb5—b1†
 58. Kc1—d2 Ke5×d6
 59. Lf3—e4 c2—c1D†
 60. Tc3×c1 Sd4—b3†
 61. Kd2—c2 Tb1×c1†
 62. Kc2×b3 Kd6—e5

Aufgegeben.

Partie Nr. 57.

Dr. Tarrasch. Tschigorin.

1. d2—d4 d7—d5
 2. Sg1—f3 c7—c6

Tschigorins Lieblingszug im Damengambit.

3. e2—e3 Lc8—g4

Dieser Zug kann hier sehr wohl gemacht werden, da jetzt c2—c4 und Db3 mit e7—e6 und Db6 pariert wird.

4. c2—c4 e7—e6
 5. Sb1—c3 Sb8—d7
 6. Lf1—d3 Sg8—f6

Jetzt haben wir die Verteidigung des Damengambits mit c7—c6 und e7—e6, mit dem gewaltigen Unterschied zugunsten des Schwarzen,

daß der Damenläufer nicht eingesperrt, sondern sehr wirksam entwickelt ist.

7. 0—0 Lf8—d6
8. c4 × d5

Näher lag es, sofort e3—e4 zu ziehen; Weiß sah jedoch nach d5 × c4, Lc4:, e6—e5 keine vorteilhafte Fortsetzung.

8. e6 × d5
9. e3—e4 d5 × e4
10. Sc3 × e4 Sf6 × e4
11. Ld3 × e4

Aber auch so ist es für Weiß schwierig, einen Angriff einzuleiten, da der Läufer g4 sehr störend wirkt. Die folgende Fortsetzung, mit der Weiß den Damenbauern preisgibt, bezweckt hauptsächlich die Beseitigung dieser Figur und führt sofort ein lebhaftes Spiel herbei.

11. 0—0
12. Dd1—c2 f7—f5

Sofort Lf3: nebst Dh4 wäre nicht gut, da Weiß h2—h3 ziehen und auf Dd4: mit Td1 und Dd3 eine Figur gewinnen würde, selbst wenn Schwarz De5 spielen und auf h2 Schach bieten sollte.

13. Dc2—b3† Kg8—h8
14. Le4—c2 Lg4 × f3
15. Db3 × f3 Dd8—h4
16. g2—g3 Dh4 × d4
17. Tf1—d1 Dd4—c5

Weniger gut wäre Se5 wegen De2, worauf die schwarze Dame von der Deckung des Läufers abgedrängt wird.

18. Df3—e2

Dd3 wäre schlecht wegen Se5, Dd6:, Dc2:. Nun aber droht Le3, was auch auf Te8 geschehen würde.

18. Sd7—f6
19. Lc1—e3 Dc5—e5
20. De2—d3

Mit Lf5: könnte Weiß den Bauern zurückgewinnen, er würde jedoch nach Lc5 nebst Te8 nicht gut stehen.

20. Sf6—d5
21. Le3—d4 De5—e7
22. Td1—e1

Sonst besetzt Schwarz die e-Linie.

22. De7—g5

Schwarz hat nun den Bauern c6 mehr, aber Weiß hat mit seinen beiden Läufern kein übles Spiel.

23. a2—a3

Es drohte Sb4.

23. Ta8—d8

Indirekte Bedrohung des Läufers d4.

24. Kg1—h1

Um Te6 zu spielen, was vorher wegen Sf4 fehlerhaft gewesen wäre.

24. Dg5—h6

Schwarz beabsichtigt, f5—f4 zu ziehen.

25. Dd3—f3

f2—f4 darf nicht geschehen, da nach Sf4:, gf, Lf4: Matt auf h2 und Läuferverlust durch c6—c5 droht.

25. Dh6—d2

f5—f4 würde mit g3—g4 beantwortet werden.

26. Df3—d1

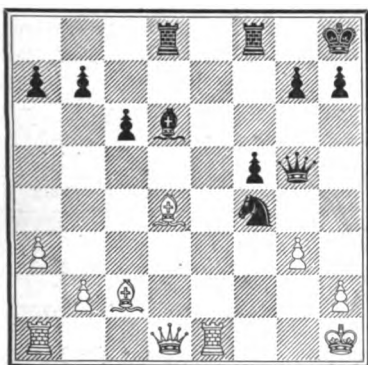
Tauscht Schwarz die Dame, so hat Weiß ein ganz gutes Spiel, trotz des Bauernminus.

26. Dd2—g5

Besser ginge die Dame wieder nach h6, denn nun kann der wichtige Zug f2—f4 unter für Weiß günstigeren Umständen geschehen.

27. f2—f4! Sd5 × f4

Stellung nach dem 27. Zuge von Schwarz.



Das Opfer ist verführerisch genug; opfert Schwarz nicht, so hat Weiß ein gutes Spiel.

28. Ld4—e3!

Viel besser als gf, Df4; Lg1, worauf der schwarze Läufer abzieht (nach b4 oder e5) und Weiß ungünstiger steht, da er beständig das Diagonalmatt (Df3 ♯) decken muß.

28. Dg5—f6

29. g3 × f4 Ld6 × f4

Wenn Schwarz mit Lb4 noch die Qualität erobern will, so verliert er sehr schnell durch ab, Td1; Tad1; denn nun hat Weiß bei guter Stellung Turm und zwei Läufer für die Dame; es könnte folgen: Db2; Lc5, Tg8, Lf5: mit ausgezeichnetem Spiel für Weiß.

30. Dd1—f3

Auch jetzt kam das Opfer der Dame mittels Lf4: in Betracht,

allein Schwarz behielt dann gegen die drei Figuren die Dame und drei Bauern.

30. Lf4 × e3

31. Df3 × e3 Df6 × b2

Schwarz hat jetzt für den geopfertem Läufer nicht weniger als vier Bauern, darunter allerdings nur zwei Freibauern, und nur einen einzigen Bauern, der bereits aktiv ist, nämlich den Bauern f5; ein Läufer aber ist ein Läufer. Ein Springer wäre unter diesen Umständen völlig machtlos.

32. Ta1—c1 a7—a6

Reichtum macht geizig.

33. De3—e7

Ein sehr starker Zug, der das schwarze Spiel völlig lähmt. Es droht z. B. Lf5: oder Tcd1.

33. Db2—c3

Droht Schach auf f3.

34. Te1—e3 Dc3—c4

35. Te1—g1 Dc4—d5+

36. Tg1—g2

Nicht Le4 wegen Df7.

36. Dd5—f7

Auf Tf7 folgt Dh4 mit verschiedenen Drohungen, z. B. Td3 oder Lb3; antwortet Schwarz auf Dh4 Da5, so könnte sich folgender schöne Schluß ergeben: Lb3, Tfd7, Dh7 ♯ nebst Th3 ♯.

37. Lc2—b3!

(S. Diagramm.)

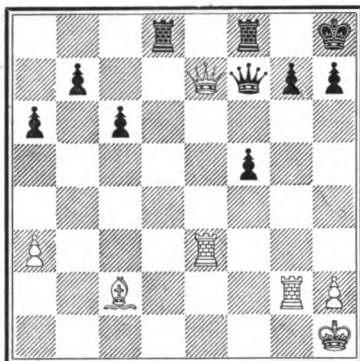
37. Df7 × e7

38. Te3 × e7 g7—g6

39. Te7 × b7

Weiß hat nun einen wichtigen Bauern gewonnen und eine starke Stellung behalten, so daß die drei

Stellung nach dem 37. Zuge von Weiß.



übriggebliebenen Bauern kein Äquivalent für den Läufer bilden, zumal die Damenbauern sehr schwach sind. Es folgt nun ein recht interessantes Endspiel.

39. Td8—b8
 40. Tb7×b8 Tf8×b8
 41. Tg2—g3!

Weiß darf nicht etwa Lc4 ziehen wegen Tb1† nebst Turmtausch; den Turm muß sich Weiß durchaus zu erhalten suchen. Turm und Läufer ergeben ein viel stärkeres Spiel gegen Turm und König, als Läufer gegen König.

41. c6—c5
 42. Tg3—d3 a6—a5
 43. Kh1—g2 Kh8—g7
 44. Kg2—f3 Kg7—f6
 45. h2—h4

Um Kf4 nebst Td6† zu spielen.

45. Tb8—b6
 46. Lb3—c2

Um auf Tb2 mit Tc3 fortzufahren.

46. Kf6—e5
 47. Lc2—b3

Schwarz drohte c5—c4.

47. Ke5—f6
 48. Lb3—c4 h7—h6

49. Kf3—e3 g6—g5
 50. h4—h5

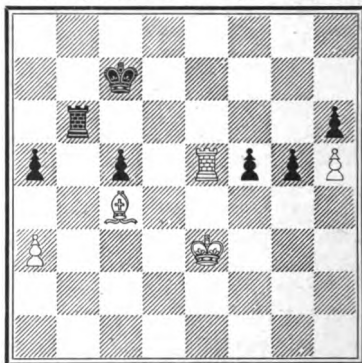
Dieser Bauer erweist sich als sehr stark.

50. Tb6—c6
 51. Td3—d7 Tc6—b6
 52. Td7—h7 Kf6—e5
 53. Tb7—e7† Ke5—d6

Schwarz will den c-Bauern decken, der auf Kf6 durch Tc7 verloren gehen könnte.

54. Te7—e6† Kd6—c7
 55. Te6—e5

Stellung nach dem 55. Zuge von Weiß.



Auch Tg6 war stark, der Textzug ist jedoch noch zwingender, da nun auch der weiße König sich am Angriff beteiligen kann.

55. f5—f4†
 56. Ke3—e4 Tb6—c6

Auf Kc6 folgt Te6† nebst Tg6 und Kd5. Schwarz muß dann schließlich die Türme tauschen oder den h-Bauern aufgeben.

57. Te5—e7† Kc7—d8

Auf Kb6 konnte wieder Tg7 nebst Tg6 und Kd5 folgen; am Rande aber gerät der König in ein Mattnetz.

58. Te7—g7 Tc6—d6

59. Ke4—e5	Td6—d4	dem Endspiel so recht zur Geltung gekommen; Schwarz hat bis zum Schluß sein Bauernübergewicht behalten, aber der Verlust war nicht abzuwenden.
60. Lc4—d5	f4—f3	
61. Ke5—d6	Kd8—c8	
62. Tg7—g8 ≠.		

Die Kraft des Läufers ist in

Zwanzigste und letzte Runde.

Gespielt am 12. Juni.

Am Tage vor der letzten Runde wurden sämtliche noch schwebende Partien erledigt, so daß das Resultat besonders der Partien Tarrasch—Janowski und Tarrasch—Tschigorin die Situation fast völlig klärte. Immerhin war in der letzten Runde die Partie Marshall—Janowski von Wichtigkeit für den ersten Preis. Denn hätte sie Janowski gewonnen, so hätte er noch gleichen Stand mit Dr. Tarrasch erlangt. Allein Marshall, der im letzten Turnus fast jede Partie gewonnen hatte, sah nicht so aus, als ob er im Anzuge gegen Janowski unterliegen würde. In der Tat stand die Partie zwischen beiden, natürlich ein Damengambit, stets zugunsten Marshalls, der die Eröffnung außerordentlich originell behandelte und den anfangs geopfert Bauern später zurückgewann und sogar noch einen dazu eroberte. Einige Hin- und Herzüge, die Marshall später unter dem Druck der Zeitbedrängnis machte, legten den Gedanken nahe, daß er sich mit Remis begnügen wolle. Allein Janowski wich selbst von der Wiederholung der Züge ab, und unmittelbar darauf gelangte Marshall in entscheidenden Vorteil. In Gewinnstellung für Marshall abgebrochen, wurde die Partie am folgenden Tage sehr bald zu dem vorausgesehenen Ende geführt. — Inzwischen hatte Dr. Tarrasch seine Partie mit Schlechter verloren. Mit dem Gewinn der beiden Hängepartien am vorigen Tage war für ihn die vierwöchige Spannung vorbei. Wie in früheren Turnieren — man vergleiche z. B. seine Partien gegen Burn in Breslau 1889 und gegen Lipke in Leipzig 1894 — war seine Spannkraft mit einemmal zu Ende, sobald das Ziel erreicht schien. In einem von Schlechter gegebenen Damengambit entwickelte sich aus der Normalstellung eine symmetrische Position. Schlechter gab der Partie eine interessante

Wendung, indem er ein Bauernopfer brachte, das vielleicht nicht ganz korrekt war. Ein ungünstiger Rückzug der schwarzen Dame konnte das Spiel zugunsten Schlechters entscheiden, für den Gewinn, Remis oder Verlust keineswegs gleichgültig war. Allein er übersah dies und tauschte die Damen, um dann einen Druck auf den unentwickelten Damenflügel des Gegners auszuüben. Aber dieser überwand alle Schwierigkeiten und war eben dabei, vom Drucke befreit aufzuatmen, als er infolge von höchster Zeitnot einen schweren Fehler machte, der ihn sofort in materiellen Nachteil brachte. Eine spätere Remischance nahm er auch nicht wahr, und so gewann Schlechter nach längerem Endspiel. — Das abgelehnte Königsgambit Tschigorin—Burn wurde von letzterem bis zu einem gewissen Punkte sehr fein gespielt und gewonnen. — Stand nach der letzten Runde: Dr. Tarrasch $12\frac{1}{2}$, Schlechter 12, Janowski und Marshall $11\frac{1}{2}$.

Partie Nr. 58.

Marshall.	Janowski.
-----------	-----------

- | | |
|-------------|---------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | d5 × c4 |
| 3. Sg1—f3 | Sg8—f6 |
| 4. e2—e3 | c7—c5 |
| 5. Lf1 × c4 | e7—e6 |
| 6. 0—0 | a7—a6 |
| 7. Sb1—c3 | b7—b5 |
| 8. Lc4—e2 | |

Ein neuer Versuch. Der Läufer soll auf der Diagonale h1—a8 zur Wirkung gelangen.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. | Sb8—d7 |
| 9. Sf3—g5 | |

Offenbar die Konsequenz des vorigen Zuges. Auf h7—h6 würde zunächst Lf3 und sodann Sge4 geschehen.

- | | |
|------------|--------|
| 9. | Lf8—e7 |
| 10. a2—a4 | b5—b4 |
| 11. Sc3—e4 | |

Die ganze Behandlung der Eröffnung von seiten Marshalls ist höchst originell und nicht schlecht.

- | | |
|----------|--------|
| 11. | Sf6—d5 |
|----------|--------|

Gut gespielt; auf h7—h6 würde zunächst Lf3 geschehen.

- | | |
|------------|------|
| 12. Sg5—h3 | |
|------------|------|

Hier steht der Springer einige Zeit hindurch nicht sehr glänzend. In Betracht kam f2—f4 nebst eventuell Sg5—f3—e5, was ganz gut war.

- | | |
|----------|--------|
| 12. | Lc8—b7 |
|----------|--------|

Von der Stellung des Springers am Rande konnte Schwarz mit e6—e5 zu profitieren suchen. Jetzt erhält Weiß Gelegenheit, den Springer e4 wegzuziehen und e3—e4 zu spielen, so daß dem Springer h3 das Feld f4 offen steht.

- | | |
|------------|--------|
| 13. Se4—g3 | Ta8—c8 |
|------------|--------|

Die Rochade war jetzt am Platze, die Entwicklung des Turmes noch nicht zeitgemäß; außerdem wird hierdurch der Bauer a6 geschwächt.

- | | |
|------------|--------|
| 14. e3—e4 | Sd5—f6 |
| 15. Lc1—e3 | |

Gut gespielt; schlägt Schwarz den e-Bauern, so hält sich Weiß an dem viel wichtigeren a-Bauern schadlos.

15. Dd8—b6?

Jetzt war es für Schwarz höchste Zeit zu rochieren; aber abgesehen davon wird die Dame jetzt ganz deplaciert.

16. a4—a5 Db6—a7

17. d4—d5

Ein geniales Bauernopfer, wodurch Marshall die Rochade verhindert und zum Angriff gelangt.

17. e6 × d5

18. Sg3—f5 Le7—f8

19. e4 × d5 Lb7 × d5

20. Tf1—e1

Eine starke Fortsetzung, die Lc4 nebst Lc5 ♠ auf Lc4: droht.

20. Ke8—d8

21. Le3—f4

Keine gute Fortsetzung des Angriffs. Weiß macht drei Züge mit dem Läufer, um ihn gegen den Läufer f8 zu tauschen! Viel besser war es, den Springer h3 ins Spiel zu bringen: Sf4, Le4, (oder Lb7, Lc4) Sg3, Lg6, h2—h4, h7—h6, und nun kann Weiß bereits mit Sg6: und Dd3 seinen Bauern zurückgewinnen, während der schwarze König allerhand Angriffen ausgesetzt bleibt.

21. Da7—b7

22. Lf4—d6 Tc8—c6

Den Bauern g2 zu schlagen, wäre wegen Sg5 sehr bedenklich, z. B. Lg2:, Sg5, Ld5, La6: (oder Lf3), Da6:, Dd5:, Sd5:, Sf7 ♠; natürlich ist diese Variante keineswegs forciert, aber sie zeigt die

Tarrasch, Ostende.

Stärke des Angriffs, der sich aus Lg2: ergeben könnte.

23. Ld6 × f8 Th8 × f8

24. Sh3—f4

Jetzt ist der Springerzug bei weitem nicht mehr so stark wie vorher, da Schwarz inzwischen seine Entwicklung vollendet hat oder vielmehr: Weiß die des Schwarzen.

24. Ld5—e4

25. Sf5—d6

Dies führt nur zu weiterem Abtausch; Sg3 war deshalb vorzuziehen.

25. Db7—c7

26. Sd6 × e4 Dc7 × f4

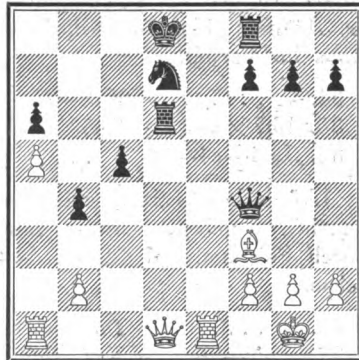
27. Se4 × f6

Ein Tausch jagt den andern; es konnte doch Lf3 geschehen.

27. Tc6 × f6

28. Le2—f3 Tf6—d6

Stellung nach dem 28. Zuge von Schwarz.



Man sollte meinen, daß Schwarz jetzt das Schlimmste überstanden hätte. Von einem Angriff ist zunächst nicht mehr viel zu merken, und seinen Bauern hat Schwarz immer noch behauptet. Aber der

Bauer a6 ist dauernd schwach und die schwarze Königsstellung recht entblößt; auf den offenen Linien drohen allerhand Gefahren.

29. Dd1—e2 Td6—e6
30. De2—d3 Df4—d6

Auf Tf8 folgt Ted1, Tge7, Dd5, Dc7, Lg4 mit andauerndem Angriff.

31. Dd3—f1

Auf Dh7:, Th6, Dg7: gewinnt Schwarz die Dame durch Dh2+ nebst Tg6; eine hübsche Falle! Jetzt aber droht Weiß sehr stark mit der Besetzung der d-Linie und Angriff auf den Springer.

31. Te6 × e1
32. Ta1 × e1 Tf8—e8
33. Te1—d1 Dd6—e6
34. Lf3—b7

Damit gewinnt Weiß seinen Bauern zurück und ist nun wegen der Stärke seines vorgerückten Freibauern und der Überlegenheit des Läufers über den Springer etwas im Vorteil.

34. Kd8—c7
35. Lb7 × a6 Te8—a8
36. La6—c4

Lb5 scheint einen stärkeren Angriff zu geben, Schwarz kann jedoch Se5 und auf f2—f4 Sg4 ziehen.

36. De6—e7
37. a5—a6 Kc7—b6
38. h2—h3 Sd7—b8
39. Df1—d3

Damit droht Weiß, außer dem Schlagen des h-Bauern, auch Dd8+, Dd8:, Td8:, Kc7, Tf8. Aber hiergegen konnte sich Schwarz ganz

gut mit (Dd3) Sa6: verteidigen; die Fortsetzung Dd6+, Dd6:, Td6+, Kb7, Ld5+ war wegen Kc7, Tc6+, Kd7 nicht zu fürchten.

39. Sb8—c6
40. Dd3 × h7 f7—f6
41. Dh7—b1 Sc6—e5

Hier steht der Springer recht gut; auch den Turm bringt Schwarz jetzt gut ins Spiel.

42. Db1—e4 Ta8—a7
43. Lc4—f1 Ta7—d7
44. Td1—e1 Td7—d4
45. De4—a8 Td4—d8
46. Da8—e4 Td8—d4
47. De4—a8

Offenbar Zeitbedrängnis.

47. De7—a7
48. Da8—e8 Da7—c7
49. De8—a8 Td4—d8
50. Da8—e4 Kb6—a7
51. Te1—c1

Droht Tc5: nebst Db7+.

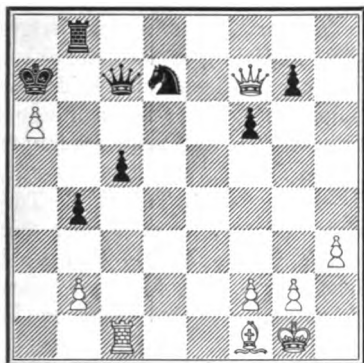
51. Td8—b8
52. De4—d5

Der Vorteil von Weiß war noch nicht entscheidend, da die schwarzen Figuren gut standen; erst nachdem Schwarz es versäumt hat, ebenfalls die Züge zu wiederholen und dem Gegner das schwere Problem zu stellen, seinen Vorteil weiter auszunützen, wird der Angriff überwiegend.

52. Se5—d7
53. Dd5—f7

Der Entscheidungszug! Es droht Td1, Td8, Lb5 den Springer zu erobern. Schwarz verliert somit einen zweiten Bauern und damit die Partie.

Stellung nach dem 53. Zuge von Weiß.



53. Tb8—c8

54. Df7×g7 Dc7—d6

Besser sofort Dc6 nebst Tc7
zur Entfesselung der Figuren.

55. Lf1—e2 Tc8—c7

56. Tc1—d1 Dd6—e6

Zum Schluß ein Fehler, der
den Springer kostet. Die Dame
mußte nach c6 gehen.

57. Le2—b5 Ka7—b6

58. Td1×d7 Kb6×b5

59. Td7×c7 De6×a6

60. Dg7—d7+ Kb5—c4

61. Dd7—f7+ Kc4—b5

62. Tc7—b7+ Aufgeben.

Partie Nr. 59.

Schlechter. Dr. Tarrasch.

1. c2—c4 e7—e6

2. d2—d4 d7—d5

3. Sg1—f3 c7—c5

4. e2—e3

Dieser Zug scheint mir der
korrekteste gegen die Verteidigung
des Damengambits mit c7—c5 zu
sein; er führt zur Normalstellung,

die für beide Teile schwierig zu
behandeln ist.

4. Sg8—f6

5. Lf1—d3

Der Läufer geht am besten
nach d3, damit das Feld e2 der
Dame reserviert bleibt.

5. Lf8—d6

6. 0—0 0—0

7. Dd1—e2 Dd8—e7

Schwarz hat nichts Besseres,
als die Züge des Weißen bis zur
Grenze der Möglichkeit nach-
zumachen.

8. Sb1—d2 Sb8—d7

9. Tf1—e1 Tf8—e8

10. e3—e4 d5×e4

11. Sd2×e4 Sf6×e4

12. Ld3×e4

Dies kostet einen Bauern, was
Schlechter jedenfalls gesehen hat;
das Opfer dürfte jedoch nicht
korrekt sein. Besser wäre es, mit
der Dame zu schlagen und nach
f7—f5 mit Dh4, Dh4:, Sh4: mit
der Drohung Sf5: fortzufahren.

12. c5×d4

13. Sf3×d4 Ld6×h2+

14. Kg1×h2 De7—d6+

15. Kh2—g1 Dd6×d4

Weiß hat für den Bauern die
schnellere Entwicklung, beide Läufer
und Angriffschancen auf die Dame;
gleichwohl konnte sich Schwarz
siegreich verteidigen.

16. Lc1—g5 Sd7—f8!

17. Ta1—d1 Dd4—c5

Ein ungünstiges Feld für die
Dame, obwohl mit diesem Zuge
anscheinend ein Tempo gewonnen
wird. Mit Db6 nebst e6—e5
wäre Schwarz nicht nur zur Ent-

wicklung gelangt, sondern hätte auch seinen Mehrbauern sofort zur Geltung gebracht.

18. Lg5—f4!

Damit droht Ld6 sehr stark, und e6—e5 darf nicht geschehen, da Weiß Td5 zieht und trotz Dc7 zweimal auf e5 schlägt.

18. Sf8—g6

19. Lf4—d6 Dc5—g5

20. De2—e3?

Statt dessen konnte Weiß mit c4—c5—c6 sofort gewinnen.

20. Dg5 × e3

21. Te1 × e3

Weiß hat infolge des Druckes auf den Punkt b7 immer noch das weit überlegene Spiel.

21. Te8—d8

Um Se7 zu spielen.

22. Te3—d3 f7—f5

23. Le4—f3 Kg8—f7

Auf Sh4 folgt Lh5.

24. Td3—b3 Td8—d7

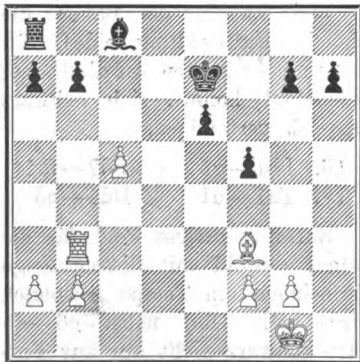
25. c4—c5 Sg6—e7

26. Ld6 × e7 Td7 × d1†

27. Lf3 × d1 Kf7 × e7

28. Ld1—f3

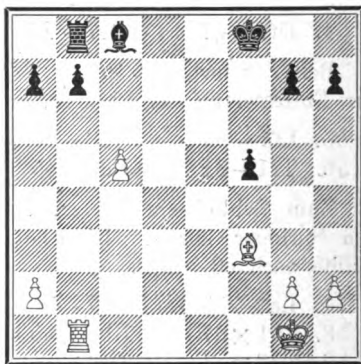
Stellung nach dem 28. Zuge von Weiß.



28. Ke7—d8

Schwarz hat sein schwieriges Spiel umsichtig verteidigt, aber der Königszug ist ein entscheidender Fehler, der größter Zeitbedrängnis zuzuschreiben ist. Schwarz mußte Tb8 spielen, worauf c5—c6?, b7—b5!, c6—c7, Tb6, Td3, Td6 folgen konnte, ganz analog der Partie Schlechter—Marshall (siehe Partie Nr. 5) nach dem 26. Zuge, nur daß Schwarz in

Stellung der Partie Schlechter—Marshall nach dem 26. Zuge von Weiß.



der vorliegenden Partie den Vorteil besitzt, daß sein König schon wirksam eingreift. Statt c5—c6 auf Tb8 würde besser a2—a4 geschehen, worauf Kd8, c5—c6, Kc7, cb, Lb7:, Tc3† dasselbe Remis wie in der anderen Partie herbeiführen würde. Bei der unerschöpflichen Mannigfaltigkeit der Kombinationen im Schachspiel ist die Wiederkehr einer nahezu identischen Stellung am Schlusse des Mittelspiels mit nahezu identischen Verwicklungen in zwei an Eröffnung und Anlage total verschiedenen Partien als ein Unikum zu bezeichnen.

29. c5—c6 Ta8—b8
 30. c6 × b7 Lc8—d7
 31. Tb3—a3 e6—e5
 32. Lf3—d5 Kd8—c7
 33. Ta3 × a7

Man sollte nun glauben, daß die verbundenen Freibauern mühe-los gewinnen, dies ist jedoch nicht der Fall.

33. Ld7—c6
 34. Ld5 × c6 Kc7 × c6
 35. Ta7—a5

Zieht Weiß statt dessen z. B. b2—b3, um auf Tb7: die Türme zu tauschen, so erhält Schwarz Gewinnchancen, da er einen Freibauern auf der e-Linie und einen auf der h-Linie zu erlangen droht, die der weiße König nicht beide aufhalten kann, während die beiden verbundenen Freibauern vom schwarzen König mit Leichtigkeit observiert werden.

35. Tb8 × b7
 36. Ta5 × e5 Tb7 × b2
 37. Te5 × f5 Tb2—b7

Schwarz ist zwar die verbundenen Freibauern losgeworden, befindet sich aber in einem Dilemma; schlägt er den a-Bauern, so verliert er durch Tf7 den h-Bauern und der übrigbleibende Bauer bleibt schwach; immerhin bot folgende Fortsetzung noch gute Remischancen: Ta2:, Tf7, g7—g5! (auf g5 steht der Bauer ausnahmsweise besser als auf g6; bei g7—g6 würde Weiß mit Th7:, Ta6, Te7 den König absperren und dann mit seinem König den Bauern angreifen), Th7:, Kd6!, Tf7, Kc6, Tf3, Ta4.

38. a2—a4 Kc6—d6

39. a4—a5 Kd6—c6

Entfernt sich der König vom a-Bauern, so wird dieser gefährlich; entfernt er sich vom Königsflügel, so dringt der weiße König später dort ein.

40. g2—g3 Tb7—b5
 41. Tf5—f7

Nach dem Turmtausch würde das Spiel remis werden, da der weiße König jetzt noch zu weit zurück ist.

41. Tb5—b7

Nun hilft g7—g5 nicht mehr, da nach Th7:, Ta5:, Te7 der schwarze König abgesperrt bleibt.

42. Tf7—f8

Auch jetzt würde der Turmtausch wahrscheinlich den Sieg aus der Hand geben, da beide Könige ins feindliche Bauernlager eindringen würden.

42. Kc6—d6
 43. Kg1—g2 Kd6—e6
 44. Tf8—f4 Tb7—a7
 45. Tf4—a4 Kc6—d6
 46. . . f2—f4 Kd6—c6
 47. Kg2—f3 Kc6—b5
 48. Ta4—a1 Kb5—a6

Jetzt würde Schwarz nach Ta5: nebst Turmtausch verloren sein.

49. Ta1—h1

Dies erzwingt eine Schwächung der Bauernstellung; die das Eindringen des Königs ermöglicht.

49. h7—h6
 50. Th1—h5 Ta7—c7
 51. Th5—e5 Te7—d7
 52. Kf3—g4 Td7—f7
 53. Kg4—h5 Tf7—d7

54. Kh5—g6 Td7—c7
 55. Te5—f5 Aufgegeben;
 Weiß gewinnt durch Tf7.

Partie Nr. 60.

Tschigorin.	Burn.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	Lf8—c5
3. Sg1—f3	d7—d6
4. Sb1—c3	Sg8—f6
5. Lf1—c4	Sb8—c6
6. d2—d3	Lc8—g4
7. h2—h3	Lg4 × f3
8. Dd1 × f3	Sc6—d4
9. Df3—g3

Diese ganze Spielweise ist für Weiß nur dann nicht ungünstig, wenn Schwarz das Qualitätsoffer annimmt, denn der Angriff wird dann so stark, daß Schwarz nach den Untersuchungen von Dr. C. Schmid höchstens Remis erzielen kann. Lehnt er aber das Qualitätsoffer ab, so steht er meines Erachtens besser, da sein Springer vorzüglich postiert ist und Weiß seinen Damenturm nur schwer ins Spiel bringen kann, während sich der Angriff auf den schwarzen Königsflügel bald erschöpft. Welchen Zug kann man aber dann für die Minderwertigkeit des weißen Spiels verantwortlich machen, wenn nicht den Gambitzug?

9. Dd8—e7!

Schon von Anderssen gegen Blackburne im Wiener Turnier 1873 angewandt, wo diese Opferkombination zum erstenmal auftauchte.

10. Ke1—d1 c7—c6

Dieser Zug involviert die sehr starke Drohung b7—b5 nebst a7—a5. Diese Drohung muß Weiß durch Aufzug des a-Bauern, der dem Läufer einen Rückzug verschafft, respektieren. Dadurch, daß Weiß dies hier unterläßt, gerät er sofort in Nachteil.

11. Th1—f1 b7—b5
 12. Lc4—b3

Hier war jedenfalls die Fortsetzung fe, de, Dg7:, Tg8, Df6:, bc, g2—g4, bei der Weiß zum Ersatz für seine schlechtere Entwicklung wenigstens einen Bauern mehr hat, vorzuziehen. Schwarz hätte deshalb besser getan, den Zug b7—b5 noch zu verschieben und zunächst mit Tg8 den g-Bauern zu decken.

12. Th8—g8
 13. f4 × e5 d6 × e5
 14. Lc1—g5 0—0—0
 15. Dg3—h4 h7—h6
 16. Lg5 × f6 g7 × f6
 17. g2—g4

Schwarz hat nun allerdings in seinem rückständigen Doppelbauern auf der offenen Linie eine Schwäche, allein dafür steht ihm ein vorzügliches Gegenspiel im Zentrum und auf dem Damenflügel zur Verfügung, und dort steht der weiße König!

17. Tg8—g6
 18. Sc3—e2 a7—a5
 19. Se2 × d4 Lc5 × d4
 20. c2—c3?

Viel besser war es, den b-Bauern aufzugeben und a2—a4 zu ziehen mit der Folge Lb2:, Tb1, dann war die weiße Stellung nicht so leicht zu erschüttern und bei

den ungleichen Läufern konnte Weiß auf Remis hoffen. Nach dem Textzuge wird der ganze Damenflügel schwach.

20. Ld4—b6

21. Kd1—e2

Lc2 war noch etwas besser.

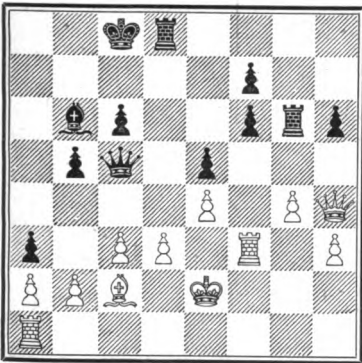
21. a5—a4

22. Lb3—c2 De7—c5

Droht erstens Damenschach auf e3 und zweitens Vorgehen des a-Bauern; beides zugleich läßt sich nicht verhindern.

23. Tf1—f3 a4—a3!

Stellung nach dem 23. Zuge von Schwarz.



Damit wird die weiße Stellung völlig durchbrochen; der Bauer hat noch eine große Zukunft.

24. Lc2—b3 a3×b2

25. Ta1—d1 f6—f5!

Ein schöner Zug; der dreifach angegriffene Bauer darf auf keine Weise geschlagen werden: auf e4×f5 folgt e5—e4, d3×e4, Td1: nebst b2—b1D; auf g4×f5 gibt der Turm auf g2 Schach, und Tf5: darf wegen des Damenschachs nicht geschehen.

26. Dh4—h5

Um f5×e4 mit Df5† und De4: zu parieren.

26. Tg6—g5

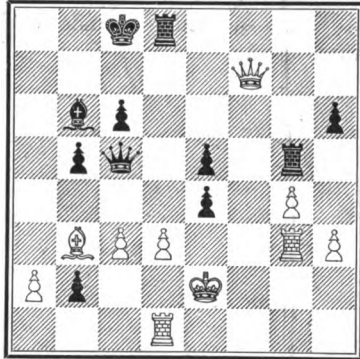
27. Dh5×f7

Auf Dh6: gewinnt f5×e4.

27. f5×e4

28. Tf3—g3

Stellung nach dem 28. Zuge von Weiß.



28. Td8—f8?

Bei dieser von allen Seiten bedrängten Königsstellung mußte eine schnelle Katastrophe herbeigeführt werden. Dies war allerdings nicht mit e4×d3† zu erreichen, denn nach Tgd3:, Td3:, b1D setzt Weiß matt mit Le6†, Kb8, De8†, Ka7, Td7†, Ka6, Dc8†, Ka5, Da8†. Aber auf den einfachen Zug Dc3: hatte Weiß keinen wirksamen Gegenzug mehr; auf h3—h4 folgte ed†, Tgd3: (oder Kf1, Dc1; oder Kf3, e5—e4† nebst Te5 oder Td5), Td3:, Td3:, Dd3: †, Kd3:, b1D†, Lc2, e5—e4† und gewinnt. Der Textzug gibt den ganzen Angriff auf der d-Linie und den kostbaren Freibauern auf, und Schwarz muß sich jetzt noch lange plagen.

29. Df7—e6† Kc8—b7

30. d3—d4! e5 × d4
 31. c3 × d4 Dc5—c1
 32. De6—e7† Lb6—c7
 33. De7 × f8 b2—b1D
 34. Td1 × c1 Db1 × c1
 35. Tg8—g2 Dc1—b2†
 36. Ke2—f1 Db2—a1†
 37. Kf1—e2 Da1 × d4

Das ist alles, was bei dem
 schönen Angriff herausgekommen
 ist, aber es genügt gerade noch
 zum Gewinn.

38. Ke2—f1 Tg5—c5
 39. Df8 × h6 Dd4—a1†

Auch Tc3 war sehr stark.

40. Kf1—e2 Da1—h1
 41. Tg2—f2 Tc5—c1
 42. Dh6—d2 e4—e3

Ein schöner Schlußzug.

43. Ke2 × e3 Lc7—b6†
 44. Ke3—f4 Lb6 × f2
 45. Dd2—d7† Kb7—a6

Aufgegeben.