

25. De3—f3

Um Lg5 nebst Sd6† (auf Lg5:) zu spielen oder um nach Sd6† mit der Dame nach f6 einzudringen. Das schwarze Spiel ist jetzt auf allen Seiten bedroht.

25. a7—a6

26. Sb5—d6† Le7×d6

27. e5×d6 f7—f5

Um Df6 zu verhindern.

28. Tb1—b6

Sonst geschieht b7—b5.

28. Db8×d6

Schwarz hat nichts Besseres; Sd4: wäre offenbar sehr bedenklich wegen Dg3 nebst Dh4.

29. Tb6×b7

Lf4, De7, Dg3 scheint einen stärkeren Angriff zu geben. Der b-Bauer wäre schwerlich davongelaufen, dagegen aber der sehr wichtige weiße d-Bauer erhalten geblieben. Es konnte aber auch Lf4, De7, Tb7: geschehen. Nach dem Textzug befreit sich Schwarz einigermaßen durch das Vorgehen des Königsbauern.

29. Sc6×d4

30. Df3—e3 e6—e5

31. f2—f4

Ob zuvor Lb4 (De6, f4, Sc6) stärker wäre, ist zweifelhaft.

31. Sd4—e6

Schwarz muß natürlich den e-Bauern aufgeben, erzwingt aber dafür den Damentausch.

32. f4×e5 Dd6—c5

33. Ta1×a6 Ta8×a6

34. Ld3×a6 Dc5×e3†

35. Ld2×e3 Th8—f8

Nach dem Damentausch hat Schwarz das Schlimmste überstanden, allein seine Bauern stehen

nicht gut und seine Figuren schlecht, so daß er sich der furchtbaren Läufer in Verbindung mit dem eingedrungenen Turm kaum erwehren kann. Als Trost hierfür ist ihm nur ein einziger Bauer geblieben. Marshall verteidigt sich jetzt aber ausgezeichnet und bringt allmählich sein Spiel vorwärts, während der Gegner schon alle Angriffsmomente, die sich ihm bieten, entwickelt und den höchsten Grad seiner Angriffsfähigkeit bereits erreicht hat.

36. Le3—d2 Ld7—c6

37. Tb7—b6 Ke8—d7

38. Ld2—b4 Tf8—a8

39. Lb4—d6 d5—d4

Statt dessen konnte Schwarz durch Sc7 den lästigen Läufer a6 vertreiben und danach endlich seinen Turm ins Spiel bringen, natürlich mit Schach! Aber das Vorgehen des Freibauern ist ebenfalls sehr stark.

40. h2—h4

Ein wichtiger Zug, der den g-Bauern dauernd rückständig hält.

40. Se6—f4!

Sehr stark! Der Springer droht vor allem nach d5 zu gehen.

41. Ld6—b8

Ein hübscher Zug, der den schwarzen Turm völlig einsperrt, aber doch nicht völlig genügend.

41. d4—d3?

Damit gibt Schwarz seine einzige Gewinnchance, den Freibauern, auf. Er konnte mit Sd5, e6†, Ke7, Tc6:, Tb8: den Tausch eines Läufers erzwingen und damit war schon viel gewonnen. Außerdem hatte er dann freies Spiel mit Turm, Springer und dem

Freibauern. — Übrigens durfte Schwarz den g-Bauern auf keine Weise schlagen wegen e5—e6†.

- | | |
|--------------|----------|
| 42. e5—e6† | Sf4 × e6 |
| 43. La6 × d3 | Ta8—a1† |
| 44. Ld3—f1 | Se6—c5 |

Jetzt ist es schon sehr schwer, das geringe Übergewicht zur Geltung zu bringen. Noch schwerer für Schwarz ist es freilich, die Partie zu verlieren!

- | | |
|------------|---------|
| 45. Lb8—e5 | Ta1—d1 |
| 46. Kg1—f2 | Sc5—e4† |
| 47. Kf2—e2 | Td1—d5 |
| 48. Le5—f4 | Se4—c3† |

Mit Tb5, Tb5:!, Lb5 ± nebst Lf1: konnte Schwarz Abtausch herbeiführen; aber dann war das Spiel wahrscheinlich auch nur remis.

- | | |
|------------|----------|
| 49. Ke2—f2 | Td5—d4 |
| 50. Lf4—e5 | Sc3—e4†? |

Die letzte Gewinnchance bot Sd1†, Ke1!, Te4† mit Abtausch eines Läufers bzw. Sd1†, Kg3, Tg4†, Kh3, Sf2†, Kh2, Th4 ±, Kg3, Te4 mit Gewinn des h-Bauern.

- | | |
|-------------|--------|
| 51. Kf2—e3 | Td4—d5 |
| 52. Le5—b8 | Td5—a5 |
| 53. Lf1—c4! | |

Diesen gefährlichen Zug hätte Schwarz mit Tc5 verhindern sollen. Der Läufer droht nach f7 zu gehen und den schwächsten Punkt und zugleich den Schlüssel der schwarzen Bauernstellung, g6, anzugreifen.

- | | |
|----------|---------|
| 53. | Ta5—a3† |
|----------|---------|

Statt dessen mußte Schwarz die Drohung mit Sf6 nebst Sd5† parieren. Jetzt nimmt die Partie eine für Schwarz sehr bedrohliche Wendung.

- | | |
|-------------|--------|
| 54. Ke3—f4 | Ta3—g3 |
| 55. Kf4—e5! | |

Weiß droht durch Le6† den Läufer zu erobern.

- | | |
|--------------|---------|
| 55. | Tg3—c3 |
| 56. Lc4—f7 | Tc3—c5† |
| 57. Ke5—d4 | Tc5—a5 |
| 58. Lf7 × g6 | Se4—f6 |

Nun sind alle schwarzen Figuren gefesselt: der König muß den Läufer decken, der Läufer den Springer, der Springer den h-Bauern und der Turm den f-Bauern. Der Turm kann nur auf der fünften Reihe hin- und herziehen, und so geht natürlich das Spiel verloren.

- | | |
|-------------|---------|
| 59. g2—g3 | Ta5—d5† |
| 60. Kd4—c4 | Td5—a5 |
| 61. Lb8—f4 | Ta5—a4† |
| 62. Kc4—b3 | Ta4—a5 |
| 63. Lf4—b8 | Ta5—c5 |
| 64. Kb3—b4 | Tc5—d5 |
| 65. Lb8—f4 | Td5—d4† |
| 66. Kb4—b3 | Td4—d5 |
| 67. Tb6—a6 | Td5—b5† |
| 68. Kb3—c4 | Tb5—d5 |
| 69. Ta6—a7† | Kd7—d8 |

Auf Ke6 folgt Lf7 †; auf Kc8 geht durch Tc7† der Läufer verloren.

- | | |
|------------|---------|
| 70. Lf4—g5 | Lc6—b5† |
|------------|---------|

Die Deckung durch Td6 ist nutzlos wegen Kc5 nebst Tf7.

- | | |
|---------------|-------------|
| 71. Kc4—b4 | Lb5—d7 |
| 72. Lg5 × f6† | Kd8—c8 |
| 73. Lg6 × h5 | f5—f4 |
| 74. Lh5—f3 | Td5—b5† |
| 75. Kb4—c4 | f4 × g3 |
| 76. Ta7 × d7 | Tb5—f5 |
| 77. Td7—d8† | Kc8—c7 |
| 78. Td8—f8 | Aufgegeben. |

Partie Nr. 14.

Burn.	Tschigorin.
-------	-------------

- | | |
|-----------|-------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Sb1—c3 | c7—c6 |

Führt immer zu einem beengten Spiel; besonders der Damenläufer bleibt eingesperrt.

- | | |
|------------|--------|
| 4. Sg1—f3 | Sb8—d7 |
| 5. e2—e4 | d5×e4 |
| 6. Sc3×e4 | Sg8—f6 |
| 7. Lf1—d3 | Sf6×e4 |
| 8. Ld3×e4 | Lf8—d6 |
| 9. 0—0 | 0—0 |
| 10. Tf1—e1 | |

Auch Lg5 ist gut.

- | | |
|----------|--------|
| 10. | Tf8—e8 |
|----------|--------|

Schwarz darf natürlich nicht e6—e5 ziehen, da Weiß nach doppeltem Abtausch auf e5 durch Lh7± nebst Dh5† einen Bauern gewinnt.

- | | |
|------------|--------|
| 11. Le4—c2 | Sd7—f8 |
| 12. Lc1—g5 | Dd8—c7 |
| 13. c4—c5 | |

Dies macht zwar den Damenbauern rückständig, führt jedoch zur Okkupation des Punktes d6 mit dem Springer.

- | | |
|------------|--------|
| 13. | Ld6—f4 |
| 14. Lg5×f4 | Dc7×f4 |
| 15. Sf3—e5 | Te8—d8 |
| 16. Te1—e4 | Df4—f6 |
| 17. Dd1—h5 | Df6—e7 |
| 18. Ta1—d1 | Lc8—d7 |
| 19. Se5—c4 | Ld7—e8 |
| 20. Dh5—h3 | b7—b6 |
| 21. Sc4—d6 | b6×c5 |

Schwarz sollte diesen Bauerntausch unterlassen, der den rückständigen d-Bauern beseitigt und den Bauern c6 isoliert. Aber er steht schon furchtbar beengt und

will sich wenigstens eine Linie öffnen.

- | | |
|------------|--------|
| 22. d4×c5 | De7—f6 |
| 23. Te4—h4 | h7—h6 |

Den b-Bauern zu schlagen wäre bedenklich; Schwarz wird zwar nicht gleich matt, aber nach Lh7±, Sh7:, Th7:, g6 zieht Weiß Dh6 und bringt nach h2—h3 noch den Turm über d3 zum Angriff.

- | | |
|------------|--------|
| 24. Th4—d4 | Ta8—b8 |
| 25. Dh3—c3 | Df6—e7 |
| 26. b2—b4 | f7—f6 |
| 27. Sd6×e8 | |

Der Läufer drohte endlich auf g6 zur Geltung zu kommen. Der Abtausch ist sehr richtig, denn der Punkt c6 wird schwach, Weiß behält einen wirksamen Läufer gegen einen inaktiven Springer und erlangt die Herrschaft über die einzige offene Linie.

- | | |
|------------|--------|
| 27. | De7×e8 |
| 28. Td4—d6 | Td8—c8 |

Der Turmtausch würde dem Weißen einen sehr starken Freibauern verschaffen und den c-Bauern noch mehr gefährden. Weiß hat schon lange eine kolossal überlegene Stellung.

- | | |
|------------|--------|
| 29. a2—a3 | Tb8—b7 |
| 30. Dc3—d2 | Tc8—c7 |
| 31. Td6—d8 | De8—e7 |
| 32. Dd2—d3 | |

Droht Matt in drei Zügen durch Dh7†, Lg6† und Dg8.

- | | |
|------------|--------|
| 32. | Kg8—f7 |
| 33. Td8—d6 | |

Um dem Zuge Td7 zuvorzukommen.

- | | |
|----------|-------|
| 33. | a7—a5 |
|----------|-------|

Weiß drohte durch Da6 nebst La4 den c-Bauern zu erobern.

34. Dd3—c4 a5 × b4
 35. a3 × b4 Tb7—b8

Schwarz hat sich in ganz geschickter Weise einen Angriffspunkt verschafft. Es droht Turmverdoppelung auf der b-Linie.

36. f2—f4

Dies ist nicht die konsequente Fortsetzung des Angriffs, sondern ein Nebenangriff, der noch dazu, wie sich bald herausstellt, den weißen König exponiert, so daß hernach allerlei Angriffe auf ihn möglich werden. Weiß sollte einfach den Bauern c6 sofort weiter angreifen.

36. . . . g7—g6
 37. Lc2—e4 Tc7—b7

Tschigorin gibt den schließlich doch unhaltbaren Bauern auf und inszeniert in geschickter Weise einen Gegenangriff.

38. Te1—b1 Tb7—d7
 39. Td6 × c6 Tb8—d8

In der ganzen Partie ist die schwarze Stellung noch nicht so gut gewesen wie jetzt, wo das Spiel infolge der starken Freibauern für Weiß gewonnen ist. So ist es aber meistens: in dem Moment, wo sich die angesammelte Spannkraft in lebendige Kraft umgesetzt hat, wo sich die Überlegenheit der Position in materielles Übergewicht verwandelt hat, tritt eine Krisis ein, indem der strategisch auf Verlust stehende Spieler die Gelegenheit zum Gegenangriff erhält und so seinen Gegner noch taktisch überspielen kann, wie es hier im folgenden geschieht.

40. Tc6—b6 f6—f5
 41. Le4—f3 Td7—d4
 42. Dc4—a6 De7—h4

43. Tb6—b7†

Nach der Devise „einmal Schach kann nie was schaden“. Das Schach ist aber hier nicht nur unnützlich, sondern sogar schädlich, weil es die Wirkung der Dame nach c8 unterbricht. Auch um den f-Bauern sollte sich Weiß gar nicht kümmern, es handelt sich gar nicht um ihn, sondern einerseits um das weitere Avancieren des vorgerückten Freibauern, und andererseits um die dem weißen König etwa drohende Gefahr. In dieser Beziehung war nur ein Angriff zu fürchten: Td2, Df2†, Td1† und schließlich De1 ≠, oder, weniger stark, Df4:, De3†, Kh1?, Td1† nebst De1 ≠. Weiß hatte also noch Zeit, den c-Bauern zunächst nach c6 zu ziehen mit der furchtbaren Drohung, durch sein weiteres Vorgehen sofort zu gewinnen. Auf Td2 genügte es dann vollkommen, die Drohung zu sehen, um sie zu parieren.

43. . . . Kf7—g8
 44. g2—g3

Man sieht, wie die Königsstellung durch den Aufzug des f-Bauern geschwächt ist, der g-Bauernzug entblößt den König vollends. Aber der Angriffszug c5—c6 hat jetzt nach dem unglücklichen Turmschach lange nicht mehr die Kraft wie vorher, da Df4:, c7, Tc8 mit Angriff auf den Bauern folgen kann.

44. . . . Dh4—f6

Auf Dh3 würde Df1 den Damentausch erzwingen.

45. Da6—e2 Td4—d3
 46. c5—c6 Df6—d4†
 47. Kg1—h1 Td3—e3
 48. De2—f1 Dd4—c8

49. Lf3—g2

Dieser schwache Zug beraubt Weiß der letzten Möglichkeit, die Partie zu gewinnen. Tc1 nebst c6—c7 und Tb8 mußte geschehen, z. B. Tc1, Tf3:, Tc3:, Tf1±, Kg2, Tf1 beliebig, c6—c7, Tc8, Tb8. Auch sofort c6—c7 anstatt Tc1 mit der Fortsetzung Tc8, Tc1 gewann auf ähnliche Weise.

49. Td8—d2

50. c6—c7

Jetzt genügt Tc1 nicht mehr zum Gewinn, da Db2 mit der Drohung Tg2: und Dc1± folgt.

50. Td2—c2

Jetzt drohte Tc1. Tg2: genügte nicht, schon wegen der einfachen Fortsetzung c8D nebst Dg2:.

51. Tb1—d1 Tc3—e2

52. Df1—f3 Te2×g2

53. Df3×c3 Tg2×h2+

Remis durch ewiges Schach.

Partie Nr. 15.

Dr. Tarrasch. Schlechter.

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 e7—e6

3. Sb1—c3 Lf8—e7

Führt mit Zugumstellung zu der orthodoxen Verteidigung, die hier von Schlechter mit großer Sorgfalt behandelt wird.

4. Sg1—f3 Sg8—f6

5. Lc1—g5 0—0

6. e2—e3 Sb8—d7

7. Dd1—c2 c7—c5!

Der stärkste Zug an dieser Stelle und den Zügen b7—b6 oder c7—c6, die sonst hier gemacht werden, bedeutend überlegen. Weiß kann mit d4×c5, Sc5:, Td1 fortfahren, aber Schwarz kann dann

unter Aufgabe eines Bauern mit Da5 sogar zum Angriff gelangen.

8. 0—0—0

Sieht sehr stark aus, allein es zeigt sich, daß Dame und König auf der zu öffnenden c-Linie nicht günstig stehen.

8. b7—b6

9. Lf1—d3

An dem (temporären) Bauerngewinn durch Abtausch auf c5 und d5 wäre kein Segen.

9. Lc8—b7

10. Sf3—e5

Die Fortsetzung c4×d5, e6×d5 wäre für Weiß sehr bedenklich, denn die „Majorität der Bauern auf der Damenseite“ würde dem Schwarzen nicht nur, wie sonst, einen Freibauern, sondern auch einen sehr starken Königsangriff verschaffen.

10. c5×d4

11. c3×d4 d5×c4

12. Ld3×c4 Sf6—d5

Schwarz erzwingt hiermit den völligen Ausgleich der Spiele, Weiß muß sich sogar in acht nehmen, nicht einen isolierten Damenbauern bei allgemeinem Abtausch zu behalten.

13. Lg5×e7 Dd8×e7

Auf e6×d5 würde Schwarz einen abgesperrten Läufer haben und dann etwas im Nachteil sein.

14. Lc4×d5 Lb7×d5

15. Sc3×d5 e6×d5

Nun droht sowohl Tc8 wie Bauerngewinn durch Se5: oder Dg5+.

16. Dc2—f5

Als Remis abgebrochen. Die Spiele stehen völlig gleich.

Sechste Runde.

Gespielt am 23. Mai.

Ein sehr lebhaftes und interessantes Spiel war die französische Partie Janowski — Burn, die der erstere in derselben Weise eröffnete, wie in der vorhergehenden Runde gegen Marshall. Die ausgezeichnete Verteidigung Burns hätte diesen in Vorteil bringen sollen, aber zum Schluß beging er einige Fehler, die den Verlust herbeiführten. — Marshall verteidigte die spanische Partie gegen Dr. Tarrasch mit a7—a6 und f7—f5, was durchaus verfehlt ist und von letzterem widerlegt wurde. Nach lebhaften Verwicklungen ergab sich ein interessantes Endspiel, das mit einem Bauern mehr von ihm zum Siege geführt wurde. — Die schottische Partie Tschigorin — Schlechter führte ohne größere Verwicklungen zum Remis. — Stand nach der sechsten Runde: Janowski und Dr. Tarrasch $4\frac{1}{2}$, Schlechter $3\frac{1}{2}$, Burn und Tschigorin 2, Marshall $1\frac{1}{2}$.

Partie Nr. 16.

Janowski.	Burn.
1. e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5
3. Sb1—c3	Sg8—f6
4. Lc1—g5?	Lf8—b4!

Merkwürdig, daß dieser von Mac Cutcheon herrührende Zug, der der beste an dieser Stelle ist, so lange — bis zum Beginn dieses Jahrhunderts — der Aufmerksamkeit der Schachwelt entgangen ist.

5. e4—e5?	h7—h6
6. Lg5—e3

Die Fortsetzung ef, hg, fg, Tg8 nebst Df6 (nicht Tg7?) ist für Schwarz vorteilhaft.

6.	Sf6—e4
7. Dd1—g4	Ke8—f8!
8. Lf1—d3	Se4×c3
9. Le3—d2	Sc3×a2
10. c2—c3	Lb4—e7

Bezüglich der Eröffnung vergleiche man die Partie Janowski—Marshall aus der fünften Runde.

11. Ta1×a2	c7—c5
12. Sg1—e2	Sb8—c6

Schwarz droht mit cd, cd, Sb4 einen für Weiß sehr unangenehmen Abtausch herbeizuführen.

13. f2—f4
-----------	------

Um auf d4 mit dem Springer wiederschlagen zu können.

13.	Dd8—b6
14. 0—0

Weiß hat kaum etwas Besseres, als einen zweiten Bauern zu opfern, um schleunigst seine Entwicklung zu vollenden und den f-Bauern vorzustoßen — seine einzige Angriffschance.

14.	c5×d4
15. Kg1—h1	Lc8—d7
16. Dg4—g3	f7—f5

Gegen den drohenden Vorstoß des f-Bauern mußte etwas geschehen. Der Textzug sieht zunächst etwas gewagt aus; bei näherer Betrachtung aber erscheint er ganz gut und sicher. Im weiteren Verlauf der Partie jedoch stellt es sich heraus, daß der Zug zur Deplazierung der schwarzen Dame führt und dadurch dem Weißen Remischancen gibt. Vermeiden ließ sich dies dadurch, daß Schwarz an dieser Stelle zunächst d4 × c3 spielte; schlug Weiß mit dem Bauern zurück, so konnte f7—f5 ohne spätere Deplazierung der Dame geschehen. Schlug der Springer zurück, so folgte Sb4; und schlug endlich der Läufer, so konnte ebenfalls f7—f5 nach d5—d4, Ld2 folgen. — Aber auch der einfache Zug g7—g6 konnte anstatt f7—f5 geschehen; die dadurch entstehende Schwäche des Königsflügels konnte Weiß bei der keineswegs sonderlich günstigen Stellung seiner Figuren schwerlich ausnützen.

17. e5 × f6 Lc7 × f6
18. f4—f5

Die beste Fortsetzung; es droht Dd6†.

18. e6—e5
19. c3 × d4 Sc6 × d4
20. Se2 × d4 Db6 × d4
21. Ld2—c3 Dd4—h4
22. Dg3—e3 d5—d4

Nach f7—f5 waren die Züge für beide Teile beinahe forciert; jetzt drohte Dc5†.

23. Lc3—b4† Kf8—g8

Schwarz hat zwei verbundene Freibauern im Zentrum mehr — ein kolossales Übergewicht —

und seinem König winkt auf h7 ein sicherer Zufluchtsort; aber die Dame!

24. De3—e2 Ld7—c6
25. Lc3—e1 Dh4—g5

Auf Dh3 wäre der folgende Gegenzug noch schrecklicher.

26. Ta2—a3

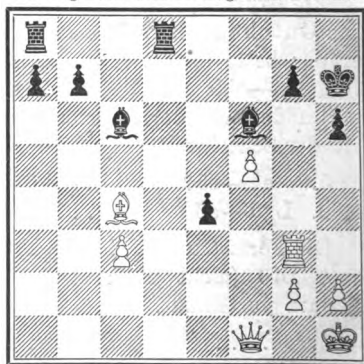
Weiß konnte und mußte sich glücklich schätzen, durch beständige Läuferangriffe auf die Dame das Spiel remis halten zu können. Aber Janowski spielt auf Gewinn der Dame. Er erreicht auch seinen Zweck, aber um welchen Preis, und welche Stellung kommt dabei heraus!

26. Kg8—h7
27. Ld3—c4 e5—e4
28. Ta3—g3 Dg5—c1
29. Le1—c3

Auf andere Läuferzüge, z. B. nach b4, folgt d4—d3 zum Vorteil von Schwarz.

29. Dc1 × f1†
30. De2 × f1 d4 × c3
31. b2 × c3 Th8—d8

Stellung nach dem 31. Zuge von Schwarz.



Materiell steht das Spiel jetzt gleich, denn Turm, Läufer und der Freibauer auf e4 sind ein

völlig genügendes Äquivalent für die Dame. Aber die Stellung! Weiß hat fast keine Spur von Angriff mehr, sein Turm und seine Dame können sich kaum rühren, Schwarz beherrscht die einzige offene Linie, hat zwei Läufer, zwei Freibauern, droht zum Königsangriff zu gelangen: Schwarz ist im Vorteil!

32. h2—h3 Lf6—e5

Die einzige Gefahr für Schwarz lag in Tg6, Df1—e2—g4 oder h5 und Turmpfer auf h6 oder f6 nebst Dg6† und Dh6‡, oder, falls Le8 geschehen war, Dg8‡. Dagegen konnte sich Schwarz mit Tf8 (zur Deckung des Matts auf g8) nebst eventuell Le8 völlig ausreichend verteidigen und inzwischen den a-Bauern vorziehen. Der Turm wäre also besser schon im 31. Zuge nach f8 gegangen.

33. Tg3—g6 Td8—d2

34. Tg6—e6 Ta8—d8

35. Lc4—e2 Le5×c3?

Burn hat sich bis hierher ausgezeichnet verteidigt, aber der Textzug ist ein grober Fehler. Er mußte selbstverständlich den Läufer nach f6 ziehen, um die einzige Angriffsmöglichkeit des Gegners, den Zug f5—f6, zu unterbinden.

36. f5—f6 g7×f6?

Ein Fehler kommt wie ein Unglück selten allein. Nach diesem Zug ist die Partie sofort aus. Burn muß das Turmschach auf e7 ganz übersehen haben. Er mußte natürlich mit dem Läufer schlagen und das Damenschach nebst dem folgenden Qualitätsoffer über sich ergehen lassen, also Lf6:, Df5†, Kg8, Lc4, Kh8, Tf6:, gf, Dg6, T2d5. Matt wurde er dabei nicht, und auch andere Fort-

setzungen von Weiß führten zu keinem direkten Resultat; höchstens konnte er den f- und h-Bauern schlagen und seine beiden Freibauern zur Geltung zu bringen suchen.

37. Te6—e7† Kb7—g8

Oder Kg6, Lh5† nebst Df5†.

38. Df1—f5 Kg8—f8

39. Df5—h7 Td2—d1†

40. Kh1—h2 Aufgegeben.

Partie Nr. 17.

Dr. Tarrasch. Marshall.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. Lf1—b5 a7—a6

4. Lb5—a4 f7—f5?

Nach a7—a6 ist der Gambitzug direkt fehlerhaft, da dem Weißen die vorteilhafte Entgegnung d2—d4 zur Verfügung steht, was nicht der Fall ist, wenn f7—f5 schon im dritten Zuge geschehen ist, denn dann würde 4. d2—d4 mit 4. . . ., f5×e4, 5. Sf3×e5, Sc6×e5, 6. d4×e5, c7—c6! beantwortet werden, worauf Weiß vor die Alternative gestellt wäre, durch Da5† den Bauern e5 zu verlieren oder mit Sc3 oder 0—0 ein inkorrektes Läuferopfer zu bringen.

5. d2—d4!

In allen Fällen die Widerlegung des Königsgambitzuges!

5. f5×e4

6. Sf3×e5 Dd8—f6

Auch andere Züge ergeben kein befriedigendes Spiel für Schwarz.

7. f2—f4 Df6—h4†

8. g2—g3 Dh4—h3

9. Dd1—e2!

Verhindert Dg2; Sd4: wird vorteilhaft mit De4: beantwortet.

9. Sg8—f6

10. Lc1—e3 Lf8—b4†

Schwarz kann spielen wie er will, Weiß muß durch einfache Entwicklung seiner Figuren und lange Rochade in Vorteil kommen.

11. c2—c3 Lb4—a5

12. Sb1—d2 0—0!

13. 0—0—0!

Alle direkten Angriffsversuche wären schlecht, z. B. 13. Lb3†, Kh8! (nicht d5 wegen Se4:), 14. Sf7†, Tf7: nebst d7—d5, wodurch der Läufer abgesperrt wird und Schwarz ein gutes Spiel erlangt.

13. Sc6—e7

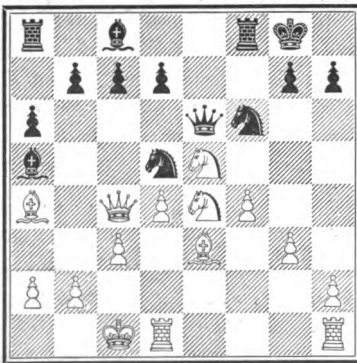
Sonst kann Schwarz schwer zur Entwicklung gelangen.

14. De2—c4† Se7—d5

Auf d7—d5 folgt Dc5 mit Angriff auf Läufer und Springer.

15. Sd2×e4 Dh3—e6

Stellung nach dem 15. Zuge von Schwarz.



Dies führt zu einer interessanten Verwicklung, die schließlich den Weißen im Vorteil läßt.

16. f4—f5! b7—b5

Se3:, fe ist noch ungünstiger für Schwarz.

17. f5×e6 b5×c4

18. Se4×f6† g7×f6

19. Se5×c4 Sd5×e3

20. Sc4×e3 d7×e6

Weiß hat seinen Mehrbauern behauptet und in dem folgenden Endspiel auch noch die bessere Stellung. Gleichwohl ist der Gewinn nicht leicht.

21. Se3—c4 La5—b6

22. Sc4×b6 c7×b6

23. Th1—e1 Kg8—g7

24. Te1—e3 Ta8—a7

25. Td1—e1 Ta7—e7

26. La4—b3 Tf8—e8

27. Kc1—d2 f6—f5

Erleichtert den Gewinn, indem er dem Gegner den wichtigen Punkt e5 gibt.

28. Te3—e5 Kg7—f6

29. a2—a4 Lc8—b7

30. c3—c4 Lb7—e4

31. Lb3—c2 Le4—g2

32. b2—b4 Te8—d8

33. Kd2—c3 Td8—e8

34. Lc2—d3 h7—h5

35. a4—a5!

Dies ist der richtige Weg zum Siege. Der a-Bauer wird nun schwach.

35. b6×a5

36. Te5×a5 Lg2—b7

37. c4—c5 Te8—a8

38. Te1—a1 e6—e5

Schwarz befreit hierdurch sein Spiel, aber er laboriert an einem Minus von zwei Bauern.

39. d4×e5† Te7×e5

40. Ld3×a6 Lb7—f3

41. La6—f1!

Um Ta6†, Kg5?, h4† nebst Tg6≠ zu spielen.

41. Ta8—d8

Die entfesselte Kraft der schwarzen Türme ist jetzt für Weiß sehr bedrohlich; mindestens drohen durch Te3†, Kb2, Td2† gefährliche Angriffe.

42. Ta5—a6† Kf6—e7

43. Kc3—c4 h5—h4

44. Ta6—h6

Droht Ta7† nebst Th8≠.

44. Te5—e4†

45. Kc4—b5 Td8—b8†

46. Th6—b6 Tb8×b6†

47. c5×b6

Nach dem Abtausch des einen Turmes sind nicht mehr viel Angriffe möglich; es folgt nun die letzte Phase des interessanten und bis zum letzten Moment schwierigen Endspiels.

47. Te4—e5†

48. Kb5—a6 Te5—e4

49. b4—b5 h4×g3

50. h2×g3 Te4—e6

Hierauf wäre Ka7 nutzlos wegen Kd8 nebst Te7.

51. Lf1—d3! Ke7—d6

Die Deckung des f-Bauern wäre wegen Tf1 zwecklos.

52. Ta1—f1! Lf3—g2

53. Tf1—d1 Kd6—c5

54. Td1—c1† Kc5—b4

55. Ld3×f5 Te6—e7

56. Lf5—c8 Te7—e3

57. b6—b7 Aufgegeben.

Partie Nr. 18.

Tschigorin. Schlechter.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. d2—d4 e5×d4

4. Sf3×d4 Sg8—f6

Die sicherste und gegenwärtig beliebteste Verteidigung der schottischen Partie.

5. Sb1—c3 Lf8—b4

6. Sd4×c6 b7×c6

7. Lf1—d3 d7—d5

8. e4×d5 c6×d5

9. 0—0 0—0

10. Lc1—g5 c7—c6

11. Sc3—e2 Tf8—e8

12. Se2—d4

Viel besser als Sg3, wie Steinitz gegen Zukertort im Match spielte.

12. Dd8—d6!

Dieser gute Zug beseitigt alle Angriffsmöglichkeiten des Weißen, die sich auf die Fesselung des Springers basieren wollten.

13. Dd1—f3 Sf6—e4

14. Lg5—e3 Dd6—g6

Schwarz hat wegen seiner guten Zentrumstellung das etwas bessere Spiel. Es droht Lg4.

15. h2—h3 Lc8—d7

16. Sd4—e2 Lb4—d6

17. Ta1—d1 Se4—g5

18. Le3×g5 Dg6×g5

19. Se2—g3 Tg8—e5

20. Tf1—e1 Ta8—e8

21. Te1×e5 Dg5×e5

Mit Te5: konnte Schwarz seinen Vorteil eher festhalten; zwei Läufer, Mittelbauern und Besitz der einzigen offenen Linie.

22. Df3—h5 De5×h5

23. Sg3×h5 Ld6—e5

24. b2—b3 f7—f5

Als Remis abgebrochen; Schwarz scheint mir immer noch etwas im Vorteil zu sein.

Siebente Runde.

Gespielt am 24. Mai.

Diese Runde brachte endlich Marshalls Erwachen. In einem von ihm tadellos geführten Damengambit errang er über Schlechter einen schönen und wohlverdienten Sieg, während Tarrasch die spanische Partie gegen Burn mit einer sehr ungünstigen Neuerung verteidigte und immer hart am Rande des Verderbens lavierend endlich durch einen schwächeren Zug des Gegners ein Remis erzielte. — Janowski spielte eine gute Partie gegen Tschigorin, der sich im Damenbauernspiel mit d7—d6 verteidigte, und errang schließlich durch einen Königsangriff ein entscheidendes Übergewicht. — Stand nach der siebenten Runde: Janowski 5½, Dr. Tarrasch 5, Schlechter 3½, Burn und Marshall 2½, Tschigorin 2.

Partie Nr. 19.

Marshall. Schlechter.

- | | | |
|----|-------|-------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—c4 | d5×c4 |
| 3. | e2—e3 | |

Vermutlich kaum schwächer als Sf3, wenn auch Schwarz darauf e7—e5 spielen kann.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 3. | | Sg8—f6 |
| 4. | Lf1×c4 | e7—e6 |
| 5. | Sg1—f3 | a7—a6 |
| 6. | 0—0 | c7—c5 |
| 7. | Sb1—c3 | Dd8—c7 |

Wie sich bald zeigt, verliert Schwarz hierdurch ein Tempo, da die Dame die offene c-Linie bald verlassen muß.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 8. | Dd1—e2 | Sb8—c6 |
| 9. | a2—a3 | |

Man vergleiche die bisher fast identische Partie Burn—Janowski aus der ersten Runde. Marshall sieht die Notwendigkeit ein, den Damenläufer günstig zu entwickeln. In dieser Stellung scheint das fol-

gende Manöver auch das beste zu sein.

- | | | |
|-----|--------|-------|
| 9. | | b7—b5 |
| 10. | Lc4—a2 | |

Hier steht der Läufer nicht so gut wie auf d3 und muß erst unter Tempoverlust auf die richtige Linie gebracht werden.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 10. | | Lc8—b7 |
| 11. | d4×c5 | Lf8×c5 |
| 12. | b2—b4 | Lc5—d6 |
| 13. | Lc1—b2 | 0—0 |
| 14. | Ta1—c1 | Dc7—e7 |

Wenn der weiße Königsläufer nach d3 gegangen wäre, könnte Weiß jetzt sofort mit Se4 zum Angriff vorgehen.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 15. | La2—b1 | Ta8—c8 |
|-----|--------|--------|

Das Spiel steht nahezu symmetrisch, nur steht der weiße Königsläufer um ein Tempi besser als der schwarze. Schwarz hat in der Eröffnung zwei Tempi verloren, das eine durch die Annahme des Damengambits und das zweite

dadurch, daß er zur Entwicklung der Dame nach e7 zwei Tempi gebraucht hat. Das erste Tempo hat ihm Weiß durch d4 × c5 zurückgegeben, das zweite Tempo ist in der besseren Postierung des weißen Königsläufers noch ersichtlich. — Übrigens konnte Schwarz statt der Turmentwicklung seinerseits mit Se5 zum Angriff vorgehen. Die Folge wäre gewesen: Se5: (oder Sd4, Sc4), Le5: und nun konnte Weiß mit Sb5: eine äußerst verwickelte pele-mêle-Kombination herbeiführen, auf die er sich allerdings wahrscheinlich einlassen konnte, da sein dabei deplazierter Turm nicht zu erobern war, z. B. Sb5:, Lb2:, Tc7, De8, Sd6 (besser als Tb7:, ab, Db2:, Dc6, Te7, Tfc8, Dd4! Ta3:), Dd8, Tb7:, Dd6: (besser als Le5, Sc4, Lc7, Df3), Db2:, worauf aber Schwarz durch beständige Damenangriffe auf den Turm (Dc6 und Dd6) Remis erzwingen kann. Es wäre also diese Spielweise für Weiß mindestens nicht vorteilhaft gewesen.

16. Sc3—e4

Mit dieser Demaskierung des Damenläufers eröffnet Weiß einen gefährlichen Angriff.

16. Sf6 × e4

17. Lb1 × e4 f7—f5

18. Le4—b1 e6—e5

Die Partie spielt sich teils der schönen Partie Marshall—Wolf (Nürnberg 1906), teils der Partie Schlechter—Maroczy (Wien 1907) analog ab.

19. Tf1—d1 e5—e4?

Der schwach gedeckte Läufer d6 mußte nach b8 gehen; das Vor-

Tarrasch, Ostende.

gehen des Königsbauern ist verfehlt und führt zunächst zu einem für Schwarz sehr unvorteilhaften Tausch.

Stellung nach dem 19. Zuge von Schwarz.



20. Lb1—a2+ Kg8—h8

21. Sf3—g5

Droht den h-Bauern zu schlagen. Schwarz muß den Springer nehmen, denn auf h7—h6 kann Sf7+ nebst Lf7: und Td6: geschehen.

21. De7 × g5

22. Td1 × d6

Nun hat Weiß mit seinem furchtbaren Läuferpaar das weit aus überlegene Spiel. Es droht zunächst Td7.

22. Tf8—d8

23. h2—h4

Ein starker Zug! Der Bauer darf nicht geschlagen werden wegen Lg7+, Db2+, Dh8+, Te6+, Kd7, Dg7+, Se7, Td1+, Kc7, De5+ nebst +.

23. Dg5—g4

Hier ist die Dame ganz aus dem Spiel; sie sollte nach e7 gehen.

24. De2—d2

Droht Tc6:; man sieht bald, daß die schwarze Dame ihren

Figuren nicht zu Hilfe kommen kann.

24. Td8 × d6

25. Dd2 × d6

Nun droht Dd7; Figurenverlust ist nur durch f5—f4 zu vermeiden.

25. Tc8—d8

26. Dd6—c7 Lb7—a8

27. La2—b3

Deckt das Schach auf d1 und erzwingt so Figurengewinn.

27. f5—f4

28. Tc1 × c6 Td8—f8

29. Dc7—e7 Aufgegeben.

Partie Nr. 20.

Burn. Dr. Tarrasch.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. Lf1—b5 Sg8—f6

4. 0—0 Sf6 × e4

5. d2—d4 a7—a6

6. Lb5—a4 b7—b5

7. La4—b3 e5 × d4

Eine unglückliche Neuerung.

8. Tf1—e1 d7—d5

9. Sb1—c3!

Auf diesen schönen Zug gerät Schwarz sofort in entscheidenden Nachteil.

9. Lc8—e6

10. Sc3 × e4 d5 × e4

11. Te1 × e4 Lf8—e7

12. Lb3 × e6 f7 × e6

13. Te4 × e6 Dd8—d7

14. Dd1—e2 0—0

Noch am besten. Schwarz will sich durch das Opfer der leichtesten Figuren gegen den Turm befreien und den Angriff brechen.

15. De2—e4

Sehr stark! Auf Ld6 folgt Sg5, g6, Sh7:, Kh7:, Dg6±, Kh8, Dh5+, Dh7, Th6 bzw. (statt Kh7:) Dh7:, Tg6±, Kh8, Th6 mit Damengewinn.

15. Tf8—f6!

16. Sf3—g5 g7—g6

17. Lc1—f4 Ta8—f8

Auf Te6: folgt De6± mit doppeltem Angriff auf c7. Auf Tf4: führt Tg6±, Kh8 oder f8, Tg8+ zum Matt. Schwarz soll immer die Scylla des Mattangriffs und zugleich die Charybdis des ungünstigen Endspiels vermeiden

18. Ta1—e1 Le7—d8

Es gibt nichts Besseres, auch im folgenden Zuge.

19. Lf4—g3 Tf6 × e6

20. De4 × e6+ Dd7 × e6

21. Sg5 × e6 Tf8—e8

22. Kg1—f1 Sc6—b4

23. Te1—e2?

Ein schwacher Zug, der den Ausgleich gestattet. Mit Sd4:, Te1±, Ke1: behielt Weiß immer einen Bauern mehr und damit Gewinnchancen, z. B. c7—c5, a2—a3; oder Sa2:, Se6, Lf6, Sc7:, Lb2:, Sa6:.

23. Sb4 × a2

24. Se6 × d8 Te8 × d8

25. Lg3 × c7 Td8—d7

26. Lc7—a5 d4—d3

Als Remis abgebrochen.

Partie Nr. 21.

Janowski. Tschigorin.

1. d2—d4 Sg8—f6

2. Sg1—f3 d7—d6

Dieses Verteidigungssystem rührt von Louis Paulsen her. Es führt wohl zu einem für Schwarz etwas beengten Spiel, ist jedoch bisher noch nicht direkt widerlegt und stellt dem Weißen jedenfalls ein schwierigeres Problem als die orthodoxe Verteidigung des Damen-gambits, schon deshalb, weil man gegen diese nach zahllosen berühmten Mustern spielen kann.

3. c2—c4

Dieser konventionelle Zug paßt hier nicht recht; in wenigen Zügen verwandelt sich die Eröffnung in Hanhams Verteidigung des französischen Springerspiels (e4, e5, Sf3, d6, d4, Sd7). Hierbei aber hat die Aufstellung des Bauern auf c4 gar keinen Wert und nimmt nur dem Königsläufer sein bestes Feld. Am besten ist es deshalb, Sc3 nebst e2—e4 zu spielen, dann dürfte Weiß am leichtesten den Stellungs Vorteil, den ihm diese eingeschränkte Verteidigung einräumt, vergrößern können. Man vergleiche die Partie Schlechter—Burn aus dem vierten Turnus.

3. Sb8—d7

4. Sb1—c3 e7—e5

5. e2—e3

Dies ist jetzt das beste; man muß den Bauern d4, wenn er geschlagen wird, durch den e-Bauern ersetzen, sonst steht der Bauer c4 ganz unmotiviert und isoliert da, während so der Weiße immerhin zwei Zentrumsbauern besitzt.

5. Lf8—e7

6. Lf1—d3 c7—c6

7. 0—0 Dd8—c7

8. Lc1—d2 0—0

9. Ta1—c1 Tf8—e8

10. Sf3—g5

Weiß hat keinen Angriffspunkt; so ist es sehr schwierig, die entschieden vorteilhaftere Stellung auszunützen. Auf h7—h6 würde der Springer nach e4 gehen, wie es später geschieht.

10. Sd7—f8

11. Dd1—c2 h7—h6

Dies schafft späterhin einen Angriffspunkt. Aber wer mag den Springer ewig in der drohenden Position lassen!

12. Sg5—e4 Lc8—e6

13. d4—d5 Le6—c8

Der Läuferzug hat nichts verloren; der Bauer d5 engt zwar etwas ein, aber der Zug stand dem Weißen jederzeit zur Verfügung. Es ist klar, daß Schwarz nicht zweimal auf d5 schlagen konnte, ohne eine Figur zu verlieren. Der Läufer konnte jedoch wohl besser nach d7 zurückgehen.

14. f2—f4

Nun droht fe, de?, d6, Ld6; Tf6: sehr stark.

14. Sf6 × e4

15. Ld3 × e4

Nimmt der Springer, so könnte f7—f5 nebst e5—e4 geschehen.

15. Le7—f6

16. f4—f5

Versperret zwar die Läuferdiagonale, engt aber das schwarze Spiel weiter ein.

16. Sf8—h7

17. Le4—d3 Lf6—e7

Um auf Se4 sofort mit Sf6 zu opponieren.

18. g2—g4

Weiß plant einen Königsangriff durch Vorstoß des Bauern nach g5.

Damit fängt die Partie endlich an, nach etwas auszusehen.

- | | |
|---------------|----------|
| 18. | Lc8—d7 |
| 19. Dc2—d1 | Ta8—c8 |
| 20. Dd1—e2 | Dc7—d8 |
| 21. Sc3—e4 | Sh7—f6 |
| 22. Se4 × f6† | Le7 × f6 |
| 23. Ld3—e4 | Dd8—b6 |
| 24. Ld2—e1 | c6 × d5 |

Diesen Tausch sollte Schwarz unterlassen, denn Weiß erlangt jetzt endlich einen strategischen Punkt, nämlich d5.

- | | |
|--------------|--------|
| 25. Le4 × d5 | Ld7—c6 |
| 26. Ld5 × c6 | |

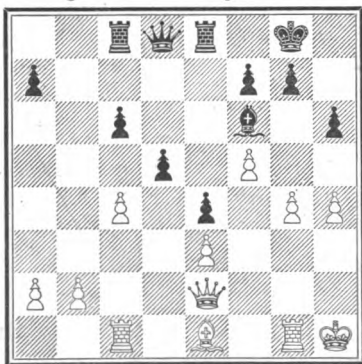
Mit Td1 konnte Weiß den obersten Punkt behaupten und dann zunächst auf den rückständigen d-Bauern zu drücken suchen.

- | | |
|------------|---------|
| 26. | b7 × c6 |
| 27. h2—h4 | e5—e4 |
| 28. Kg1—h1 | |

Weiß setzt unbekümmert um den Verlust des b-Bauern (Db2:, Tc2) seinen Königsangriff fort.

- | | |
|------------|--------|
| 28. | d6—d5 |
| 29. Tf1—g1 | Db6—d8 |

Stellung nach dem 29. Zuge von Schwarz.



Im Zentrum steht Schwarz nun ganz gut, aber jetzt naht das Unglück auf dem Königsflügel, wo

sich bald der Aufzug des h-Bauern bitter rächt.

- | | |
|-------------|----------|
| 30. c4 × d5 | Le7 × h4 |
|-------------|----------|

Bei c6 × d5, Tc8:, Dc8: verliert Schwarz zwar keinen Bauern, gestattet aber den fatalen Zug g4—g5.

- | | |
|-------------|------|
| 31. d5 × c6 | |
|-------------|------|

Weiß hat jetzt einen Bauern, und zwar einen sehr starken, vorgerückten Freibauern mehr, der die Partie gewinnt.

- | | |
|--------------|----------|
| 31. | Lh4 × e1 |
| 32. De2 × e1 | Dd8—f6 |
| 33. De1—g3 | |

Sehr gut gespielt! Schlägt Schwarz den c-Bauern, so folgt g4—g5, hg, Tc6: nebst Dg5: und Schwarz kann den g-Bauern nicht decken.

- | | |
|----------|-------|
| 33. | g7—g6 |
|----------|-------|

Schwarz will mit Kg7, h6—h5 und Th8 noch auf Gegenangriff spielen, aber es ist alles vergebens. Das folgende übrigens leicht verständliche Spiel ist recht interessant.

- | | |
|--------------|----------|
| 34. c6—c7 | Kg8—g7 |
| 35. Tc1—c2 | h6—h5 |
| 36. f5 × g6 | h5 × g4 |
| 37. g6 × f7 | Te8—h8† |
| 38. Kh1—g2 | Df6—f3† |
| 39. Dg3 × f3 | g4 × f3† |
| 40. Kg2—g3 | Kg7 × f7 |
| 41. Kg3—f4 | Th8—e8 |
| 42. Tc1—c5 | Te8—e7 |
| 43. Tc5—f5† | Kf7—e8 |

Besser noch Ke6, Te5† nebst Turmtausch und Ke4:.

- | | |
|-------------|--------|
| 44. Tg1—g8† | Ke8—d7 |
| 45. Tf5—d5† | Kd7—e6 |

Oder Kc7:, Tc5†.

- | | |
|--------------|-----------|
| 46. Tg8 × c8 | Ke6 × d5 |
| 47. Tc8—d8† | Aufgeben. |

Achte Runde.

Gespielt am 25. Mai.

Diese Runde brachte endlich die (vorläufige) Entscheidung zwischen Janowski und Dr. Tarrasch über den ersten Platz, In einem Vierspringerspiel beging Janowski in der Verteidigung gegen den Fesselungszug Lg5 denselben Fehler (Se7) wie einige Runden vorher gegen Schlechter, und Dr. Tarrasch gewann nach konsequenter Ausnützung dieses Fehlers mit einem schönen Schlußspiel. — Ganz ebenso schnell gewann Schlechter ein Damenbauernspiel in hübscher Angriffsführung gegen Burn, während die sizilianische Partie Tschigorin—Marshall ein langes, interessantes Ringen darstellte. In dem für ihn klar gewonnenen Turmendspiel versagte Marshall, so daß die Partie remis wurde. — Stand nach der achten Runde: Dr. Tarrasch 6, Janowski 5 $\frac{1}{2}$, Schlechter 4 $\frac{1}{2}$, Marshall 3.

Partie Nr. 22.

Dr. Tarrasch. Janowski.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 4. Lf1—b5 | Lf8—b4 |
| 5. 0—0 | 0—0 |
| 6. d2—d3 | d7—d6 |
| 7. Lc1—g5 | Sc6—e7? |
| 8. Sf3—h4 | |

Bezüglich der Eröffnung vergleiche man die Partie Schlechter—Janowski aus der dritten Runde.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. | c7—c6 |
| 9. Lb5—c4 | Lc8—g4 |
| 10. f2—f3 | Lg4—e6 |

Der entscheidende Fehler, der zur Kompromittierung der schwarzen Bauernstellung führt.

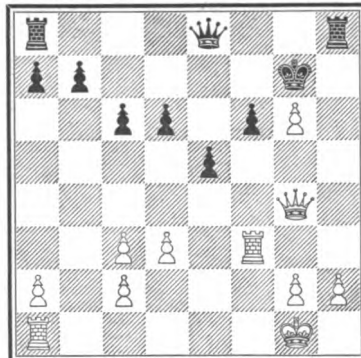
- | | |
|--------------|---------|
| 11. Lg5 × f6 | g7 × f6 |
| 12. Lc4 × e6 | f7 × e6 |
| 13. f3—f4 | Se7—g6 |
| 14. Sh4 × g6 | h7 × g6 |

Bis hierher ist die Partie im

wesentlichen identisch mit der 3. Stichpartie Tarrasch—Pillsbury, Wien 1898. Merkwürdig, daß man in die Lage kommen kann, sich selbst kopieren zu müssen!

- | | |
|-------------|----------|
| 15. Dd1—g4 | Dd8—e8 |
| 16. f4—f5 | e6 × f5 |
| 17. e4 × f5 | Lb4 × c3 |
| 18. b2 × c3 | Kg8—g7 |
| 19. Tf1—f3 | Tf8—h8 |
| 20. f5 × g6 | |

Stellung nach dem 20. Zuge von Weiß.



Sonst geschieht jetzt g6—g5, während dies früher sofort mit h2—h4 beantwortet worden wäre.

20. De8—e7

Auf den plausibleren Zug Th6 folgt das Turmpfer auf f6 mit entscheidender Kraft: Th6, Tf6:, Kf6:, Tf1†, Kg7!, Tf7†, Df7: (sonst gewinnt Dg5 nebst Df6), gf†, Tg6, Dd7; die Dame mit den beiden verbundenen Freibauern muß dann gegen die Türme gewinnen. — Sehr bemerkenswert ist es, daß auch in der zitierten Partie mit Pillsbury genau auf demselben Punkte f6 das entscheidende Turmpfer erfolgt ist, allerdings mit ganz anderer Pointe!

21. h2—h4 d6—d5
22. Ta1—f1 Ta8—f8
23. h4—h5 Th8—h6
24. Tf1—f2 Th6—h8

Schwarz hat keine rechten Züge; die beiden verbundenen Freibauern verbürgen dem Weißen den Gewinn, der mit unerwarteter Schnelligkeit erzielt wird.

25. Dg4—f5 De7—d6
26. g2—g4 Dd6—e7

Beachtenswert ist die hübsche Eventualität Kh6, g6—g7, Kg7:, Dg6≠. Das Epaulettenmatt!

27. g4—g5 f6×g5
28. Df5×f8† Th8×f8
29. Tf3×f8

Droht Matt in zwei Zügen, falls die Dame beliebig zieht; auf Dc5 folgt d3—d♯.

29. De7×f8

31. h5—h6†! Aufgegeben, denn nach Kg8 folgt h6—h7†, Kg7, Tf8:; bei Tf8:? statt h5—h6† würde das Endspiel noch remis werden, da der weiße König zwei

getrennte Freibauern zu bewachen hat.

Partie Nr. 23.

Schlechter.	Burn.
1. d2—d4	d7—d5
2. Sg1—f3	c7—c5
3. e2—e3	e7—e6
4. Lf1—d3	Sb8—c6
5. b2—b3	Sg8—f6
6. 0—0	Lf8—e7

Besser geht der Läufer nach d6, um der Dame das Feld e7 zu lassen.

7. Sb1—d2 0—0
8. Lc1—b2 Lc8—d7

Diese Läuferstellung und die hierdurch bewirkte Einengung des schwarzen Spiels legt den Grund zum Verlust. Der Läufer steht im Damengambit viel besser auf b7. Steinitz allerdings hat ihn oft nach d7 entwickelt.

9. c2—c4 Ta8—c8
10. Ta1—c1 c5×d4

Die Partie entwickelt sich ganz ähnlich der vorletzten Matchpartie Tarrasch—Tschigorin. Der Bauerntausch im Zentrum konnte jetzt ganz gut geschehen, nur mußte Schwarz richtig fortsetzen und sein Spiel, besonders seinen Damenläufer, zu befreien suchen.

11. e3×d4 Le7—d6?

Und dies konnte er mit 11. . . . , d5×c4 12. b3×c4, Sc6—b4 13. Ld3—b1, b7—b5! erreichen. Dann erhielt er stets die freie Diagonale c6—f3 für seinen Damenläufer und den ungewein wichtigen Punkt d5 für seine Springer.

12. g2—g3

Um Läufer f4 zu verhindern.

12. Sc6—e7?

Noch immer war die eben angegebene Fortsetzung möglich. Nachdem Schwarz auch diese letzte Gelegenheit versäumt hat, behält er eine eingeklemmte Stellung, die nun auf beiden Flügeln bedroht wird und schwerlich verteidigungsfähig ist.

13. c4—c5 Ld6—b8

14. b3—b4 Dd8—e8

15. Tf1—e1 a7—a6

Nutzlos; aber in schlechten Stellungen macht man eben schlechte Züge. Auf Lb5 geschieht Lc2 nebst a2—a4, auf La4 aber De2. Die schwarzen Figuren stehen fast sämtlich ungünstig.

16. Ld3—c2 Ld7—c6

17. Sf3—e5 Lb8×e5

Gewiß kein für Schwarz günstiger Abtausch, aber was soll man in dieser schlechten Stellung machen!

18. d4×e5 Sf6—d7

19. Sd2—f3

Noch besser war wohl f2—f4 nebst Sd2—f3—d4 und später f4—f5; dies hätte ohne jedes Bauernopfer zu einem entscheidenden Angriff geführt.

19. Se7—g6

Stört die Weiterreise des Springers nach d4.

20. a2—a4 b7—b6

21. Sf3—d4

Weiß ist zur Fortführung des Angriffs genötigt, den e-Bauern zu opfern. Allerdings ist seine

Stellung schon so stark, daß sie das Opfer sehr wohl verträgt.

21. b6×c5

22. b4×c5 Sd7×e5

23. f2—f4 Se5—c4

24. Lb2—a1 De8—d8

25. Dd1—h5 Dd8—a5

Der schwarze Königsflügel, der jetzt von der Dame und drei leichten Figuren bedroht ist, ist schwer zu verteidigen.

26. f4—f5 e6×f5

27. Sd4×f5 Tf8—e8

Auf f7—f6 würde Se7† entscheiden; De5‡ wäre natürlich schlecht wegen Ld4.

28. Te1—f1

Nun wäre Se7† fehlerhaft wegen Te7: nebst Dc5‡.

28. f7—f6

29. La1—d4 Te8—e5

Ein starker Fehler, auf den die Partie sofort verloren ist. Gegen die Drohung Sh6† nebst Lg6: usw. konnte sich Schwarz mit Tc7 oder Dd2 noch ganz gut verteidigen.

30. Ld4×e5 f6×e5

31. Sf5—e7† Aufgeben.

Eine von Schlechter sehr schön, von Burn aber ziemlich schwach geführte Partie.

Partie Nr. 24.

Tschigorin. Marshall.

1. e2—e4 c7—c5

2. Sb1—c3 e7—e6

3. g2—g3 d7—d5

4. Lf1—g2

Gegen Dr. Tarrasch (Partie

Nr. 11) tauschte Tschigorin hier die Bauern, was viel stärker ist.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. | Sg8—f6 |
| 5. d2—d3 | Sb8—c6 |
| 6. Sg1—e2 | d5—d4 |

Dies kann hier viel unbedenklicher geschehen als in der zitierten Partie, da dem Springer nicht das günstige Feld e4 zur Verfügung steht.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. Sc3—b1 | Lf8—e7 |
| 8. Sb1—d2 | h7—h5 |

Marshall stößt ein völlig unmotiviertes Hurrahgeschrei aus.

- | | |
|-----------|------|
| 9. Sd2—f3 | |
|-----------|------|

Angenehmer wäre es für Weiß, wenn er zuvor f2—f4 ziehen könnte, aber dann könnte Marshall mit h5—h4 sein Hurrahgeschrei erneuern.

- | | | |
|------------|--------|-----------|
| 9. | Sf6—g4 | } Ei, Ei! |
| 10. h2—h3 | Sg4—f6 | |
| 11. Lc1—g5 | e6—e5 | |
| 12. Sf3—d2 | Lc8—e6 | |
| 13. f2—f4 | e5×f4 | |
| 14. g3×f4 | | |

Sonst erlangt Schwarz für seine Figuren den Punkt e5.

- | | |
|------------|--------|
| 14. | Sf6—h7 |
| 15. Lg5×e7 | Dd8×e7 |

Das Spiel steht nach einem ganzinteressanten Eröffnungskampfe ziemlich gleich. Weiß sollte jetzt mit Sf3 und Dd2 die lange Rochade vorbereiten.

- | | |
|-----------|------|
| 16. f4—f5 | |
|-----------|------|

Dies ist mindestens verfrüht und gibt den schwarzen Figuren die Punkte e5 und g5 preis, durch deren Besetzung Schwarz nach und nach in Vorteil gelangt. Außer-

dem wird der Bauer später selbst durch g7—g6 angegriffen, wodurch eine neue Verlegenheit für Weiß entsteht.

- | | |
|----------|--------|
| 16. | Le6—d7 |
|----------|--------|

Das Damenschach auf h4 hätte wenig Wert, da die Dame durch Sf3 sofort vertrieben wird.

- | | |
|------------|--------|
| 17. Sd2—f3 | Sh7—g5 |
| 18. Se2—f4 | |

Um auf Sf3[±] mit der Dame zurückzuschlagen. Die Antwort Lf5: ist nicht zu fürchten wegen Sd5.

- | | |
|----------|-------|
| 18. | 0—0—0 |
| 19. 0—0 | |

Die kurze Rochade ist nicht völlig sicher. Weiß konnte auch Sd5 ziehen, worauf am besten Dd6 (Sg5:, Dg3+) gefolgt wäre.

- | | |
|------------|--------|
| 19. | Sc6—e5 |
| 20. Sf3×e5 | De7×e5 |
| 21. Dd1—e1 | h5—h4 |

Sichert dem Springer die dauernde Behauptung des Punktes g5.

- | | |
|-----------|------|
| 22. b2—b4 | |
|-----------|------|

Weiß will sich Angriff verschaffen, kommt aber damit nicht weit und schwächt seine Damenbauern. Aber Schwarz steht überhaupt schon erheblich besser, und zwar nur wegen des voreiligen f-Bauernzuges.

- | | |
|----------|---------|
| 22. | Th8—h6! |
|----------|---------|

Der Turm besetzt eine völlig freie Reihe, wo er für die Verteidigung wie für den Angriff gute Posten einnehmen kann.

- | | |
|------------|--------|
| 23. Ta1—b1 | c5×b4 |
| 24. De1×b4 | Th6—b6 |
| 25. Db4—d2 | Tb6×b1 |

Es kam sehr wohl auch Tc6

nebst Turmverdoppelung in der c-Linie in Betracht.

26. Tf1 × b1 g7—g6

Ein feiner Zug! Schlägt Weiß zweimal, so folgt Dg3 mit Drohung auf f3 und h3; schlägt er nur einmal, so erlangt der schwarze Läufer die Aussicht nach h3. Schlägt er gar nicht, so wird der f-Bauer isoliert und geht schließlich verloren.

27. Dd2—f2 g6 × f5

28. e4 × f5 Ld7—c6

29. Lg2 × c6

Nach Dh4:, Sf3+, Lf3:, Lf3: hätte Schwarz zuviel Angriffslinien gegen den entblößten König.

29. . . . b7 × c6

30. Df2—g2

Anscheinend sehr stark; Weiß greift den Springer und den c-Bauern an und auf Df4: verliert Schwarz durch Dc6 ♠, Da6† und Tb7 die Dame.

30. . . . De5—e3†!

31. Kgl—h1 Sg5—f3!

Die Angriffe und Gegenangriffe sind recht interessant, aber immer steht Schwarz etwas besser.

32. Sf4—h5 Kc8—c7

Te8 wäre weniger gut wegen desselben Gegenzuges.

33. Tb1—f1 Sf3—g5

34. Sh5—f4 Td8—g8

35. Dg2—g4 Kc7—b6

Überraschend, aber sehr gut; der König rüstet sich für das bald zu erwartende Endspiel.

36. Dg4—g1

Der h-Bauer darf natürlich wegen Sf3 nicht geschlagen werden.

36. . . . Kb6—c5

37. Dg1—g2 Kc5—d6

38. f5—f6

Nicht gut, der Bauer ist auf f6 gar nicht zu halten.

38. . . . De3—e5

39. Dg2—d2

Um auf Df6: mit Db4† anzugreifen.

39. . . . Sg5—e6

Führt zum Abtausch der Springer und bald auch zu dem der Damen, worauf das Endspiel für Schwarz günstig ist.

40. Sf4 × e6 De5—d5†!

Sofort De6: würde durch Df4† den h-Bauern kosten.

41. Kh1—h2 Dd5 × e6

42. Dd2—f4†

Weiß muß wohl den Damentausch anbieten, da seine Königsstellung zu gefährdet ist.

42. . . . De6—e5

43. Kh2—h1 Tg8—g3

44. Kh1—h2

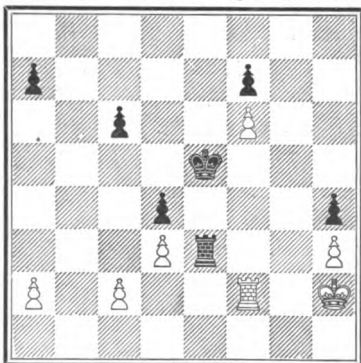
Schlägt Weiß den h-Bauern, so kommt Schwarz durch Dd5†, Damentausch, Th3 ♠ und Te3 in Vorteil.

44. . . . Tg3—e3

45. Df4 × e5† Kd6 × e5

46. Tf1—f2

Stellung nach dem 46. Zuge von Weiß.



46. Te3—e1

Schwarz hat ein leicht gewonnenes Endspiel. Der weiße Turm ist an die zweite Reihe und an den Bauern f6 gekettet, der weiße König an den h-Bauern; Weiß kann überhaupt nur mit dem König hin und herziehen. Dies konnte Schwarz benützen, indem er seine Bauernstellung durch c6—c5 bedeutend verbesserte und dann womöglich noch a7—a5— a4—a3 zog, ehe er mit dem Turm auf Beute ausging.

47. Kh2—g2 Te1—a1

Hier war immer noch c6—c5 geboten.

48. Kg2—f3 Ta1—g1!

Um Kg4 zu verhindern.

49. Tf2—e2+ Ke5 × f6

50. Te2—e4 c6—c5

Man sieht, wieviel besser Schwarz daran wäre, wenn er diesen wichtigen Zug schon gemacht hätte. Aber jetzt genügt er wahrscheinlich gar nicht mehr zum Gewinn. Die beste Gewinnchance bot Tg3+, Kf2 (oder Kf4, c6—c5), Th3:, Td4:, Th2+, Kf3, Tc2: und Schwarz hat zwei Bauern mehr; oder Tg3+, Ke2, Th3:, Td4:, Th2+, Kd1, h4—h3 und Schwarz muß gewinnen.

51. Te4 × h4 Tg1—c1

52. Kf3—f4 Te1 × c2

53. Th4—h6+ Kf6—g7

Ke7 war wohl etwas besser, denn auf Ta6 und Ta7+ konnte der König nach e6 und später nach d5 gehen. Aber es hätte wohl auch nicht mehr zum Gewinn genügt, z. B. Ke7, Ta6, Tc3, Ke5, Td3:,

Ta7+, Kf8, Tc7, Tc3, a2—a4, und Weiß lenkt durch weiteres Vorgehen mit dem a-Bauern den schwarzen Turm von der Deckung des c-Bauern ab.

54. Th6—a6 Te2—c3

55. Kf4—e4 f7—f5+

Schwarz erlangt hierdurch zwei verbundene Freibauern, und die gewinnen im Turmendspiel fast regelmäßig — aber nur hier nicht!

56. Ke4 × f5 Te3 × d3

57. Ta6 × a7+ Kg7—h6

58. Ta7—c7 Td3 × h3

Auch durch Tc3 ist der Gewinn nicht zu erzielen, da der Turm durch Vorgehen des a-Bauern abgelenkt wird: Tc3, a4, d3, a5, c4, a6, d2, Td7, Td3, Td3: nebst a7.

59. Tc7—c6+ Kh6—g7

60. Tc6—c7+ Kg7—f8

61. Kf5—f6 Th3—h6+

Unverständlich! Danach geht ja der c-Bauer sofort verloren! Wenn Schwarz überhaupt noch weiter spielen wollte — und dazu war alle Veranlassung vorhanden —, so mußte er doch das Matt durch Tf3+ decken und dann mit Tc3 fortfahren. Es wäre gefolgt Tf3+, Ke5, Tc3, a4, Ke8, a5, Kd8, Kd6, d3, Th7, Ke8, Ke6, Kf8, Kf6, Kg8, Tg7+, Kh8?, Td7, c4?, Kg6 nebst Td8+. Wenn der schwarze König nach der andern Seite geht, also Th7, Kc8, so führt a6, Kb8, Kc6, c4, a7+, Ka8, Kb6, Tb3+, Ka6, Ta3+ zum Remis.

62. Kf6—g5 Th6—a6

63. Tc7 × c5 Kf8—e7

64. Tc5—d5 Ta6 × a2

65. Td5 × d4 Remis.

Neunte Runde.

Gespielt am 27. Mai.

Diese Runde brachte eine neue Niederlage Janowskis, wiederum in einem Vierspringerspiel. Er behandelte den Eröffnungsangriff nicht gut, und sein Gegner Schlechter erlangte durch einige Bauernopfer ein chancenreiches Spiel. Gleichwohl hätte Janowski durch einen einfachen Zug noch Ausgleich erlangen können, statt dessen machte er jedoch einen groben Fehler, der zunächst den wichtigsten Bauern und sodann die Qualität kostete. — In der spanischen Partie Burn—Marshall verlor der letztere — durch ein Versehen, wie man zu seiner Ehre annehmen muß — frühzeitig einen Bauern; durch einen nachlässigen Zug gestattete ihm sein Gegner aber, mit der Dame einen Bauern zurückzugewinnen und so das Spiel zum Remis zu führen. — Dasselbe Resultat hatte die spanische Partie Tarrasch—Tschigorin nach langem, aber ganz interessantem Kampfe. — Stand nach der neunten Runde: Dr. Tarrasch $6\frac{1}{2}$, Janowski und Schlechter $5\frac{1}{2}$, Marshall $3\frac{1}{2}$.

Partie Nr. 25.

Janowski. Schlechter.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 4. Lf1—b5 | Lf8—b4 |
| 5. 0—0 | 0—0 |
| 6. d2—d3 | Lb4×c3 |

Aus Angst vor der Variante Stumpfsinn (Se2).

- | | |
|-----------|-------|
| 7. b2×c3 | d7—d6 |
| 8. Sf3—e1 | |

Sehr schlecht! Der Gegenzug, der f2—f4 verhindert, lag doch nahe genug! Te1 nebst d3—d4 sollte geschehen.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. | d6—d5! |
| 9. Dd1—e2 | Lc8—d7 |

Ein Bauernopfer von sehr zweifelhaftem Wert, das bei vielen

anderen Spielern den Eindruck eines Versehens machen würde. Weiß könnte einfach mit ed, Lc6: und De5: den Bauern mitnehmen, da er nach Te8, Dd4 eine befriedigende Stellung einnimmt.

- | | |
|-------------|--------|
| 10. Ta1—b1? | a7—a6 |
| 11. Lb5—a4 | Sc6—e7 |
| 12. La4—b3 | |

Auf Läufertausch nebst Tb7: hält sich Schwarz durch Dd7: nebst Dc6 schadlos.

- | | |
|----------|-------|
| 12. | c7—c5 |
|----------|-------|

Ein zweites und diesmal feines Bauernopfer; Schwarz will der weißen Dame das Feld d4 nehmen.

- | | |
|-----------|------|
| 13. e4×d5 | |
|-----------|------|

Viel besser war Lg5; die Aufreißung des Königsflügels konnte Schwarz dann nicht vermeiden.

13. Se7 × d5
 14. Lb3 × d5 Sf6 × d5
 15. De2 × e5 Ld7 — c6

Nun droht Te8 nebst Sc3:
 Auf c3—c4 folgt Te8, Db2, Sc7
 und der unglückliche Springer e1
 ist an der Entwicklung gehindert.

16. Lc1—b2 Tf8—e8
 17. De5—f5 c5—c4!

Ein drittes Bauernopfer, das
 die Demaskierung des Läufers ver-
 hindern soll. Nach d3 × c4 wäre der
 Tripelbauer nichts wert.

18. Se1—f3

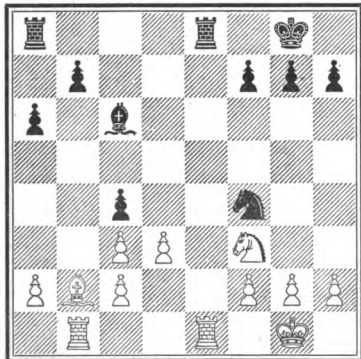
Endlich!

18. Dd8—d6
 19. Tf1—e1 Dd6—f4

Überraschend und stark! Die
 beste Deckungsfigur des Weißen,
 die Dame, wird abgetauscht. Auf
 Sf4 könnte Sg5 geschehen.

20. Df5 × f4 Sd5 × f4

Stellung nach dem 20. Zuge von Schwarz.



21. Sf3—e5?

Ein grober Fehler. Es mußte
 Turmtausch nebst Te1 geschehen
 mit Ausgleich.

21. Sf4 × g2
 22. Te1—e2 Sg2—h4

Droht außer Te5: auch f7—f6;
 beides zugleich ist nur durch Kf1
 zu decken, aber Schwarz hat jetzt
 immer das bessere Spiel.

23. Tb1—e1 c4 × d3
 24. c2 × d3 f7—f6
 25. Se5 × c6 Sh4—f3+
 26. Kg1—f1 Sf3 × e1
 27. Sc6—e7+ Kg8—f7
 28. Te2 × e1 Te8 × e7

Das Übergewicht der Qualität
 entscheidet nun ohne größere
 Schwierigkeiten.

29. Te1—b1 b7—b5
 30. Lb2—a3 Te7—c7
 31. Tb1—b3 Ta8—e8
 32. La3—b4 Te7—d7
 33. d3—d4 Kf7—e6
 34. Tb3—a3 Te8—a8
 35. Kf1—e2 a6—a5!

Auf La5: gewinnt Tda7; auf
 Ta5: folgt Turmtausch nebst Ta7
 und Ta2+.

36. Lb4—c5 a5—a4!
 37. Ke2—d3 Ke6—d5
 38. c3—c4+

Notwendig, um nur den Turm
 zu befreien.

38. b5 × c4+
 39. Kd3—c2 Ta8—a6
 40. Ta3—h3 f6—f5
 41. Kc2—c3

Auf Th7: erzwingt Th6 den
 Turmtausch.

41. Ta6—e6
 42. Kc3—d2 Td7—b7
 43. Th3 × h7 Te6—h6
 44. Th7 × h6 g7 × h6
 45. Kd2—c2 h6—h5
 46. h2—h3 Tb7—b8
 47. Kc2—c3 Tb8—b1
 48. Lc5—e7 Tb1—a1
 49. Kc3—b2 Ta1—d1

50. Kb2—c3 Td1×d4
 51. Le7—g5 Td4—d3†
 52. Kc3—b4 c4—c3

Aufgegeben.

Partie Nr. 26.

Burn. Marshall.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sg1—f3 Sb8—c6
 3. Lf1—b5 Sg8—f6
 4. 0—0 Lf8—e7

Die früher beliebte Verteidigung Se4., d4, Le7, De2, Sd6, Lc6:, bc, de, Sb7 ist jetzt verdierntermaßen aufgegeben worden.

5. Tf1—e1

Ganz schlecht, wo der gute Entwicklungszug Sc3 zu Gebote steht. Anders ist es, wenn die Züge a7—a6, La4 eingeschaltet sind, denn dann wird durch Sc3 der Königsläufer dem Abtausch ausgesetzt (b7—b5 und später Sa5).

5. d7—d6

6. d2—d4 Sf6—d7

Tschigorins Zug, dessen Zweck es ist, den Punkt e5 zu behaupten. Allerdings erhält Schwarz damit ein eingeeengtes Spiel.

7. Sb1—c3 e5×d4

Viel besser wäre es, mit dem Springer zu schlagen, worauf Weiß, wenn er nicht den Bauern aufgeben will, zweimal zurückschlagen muß, und sich dann mit Lf6 günstig zu entwickeln.

8. Sc3—d5

Der Bauer d4 läuft nicht fort und wird im folgenden Zuge unter günstigeren Umständen geschlagen.

8. 0—0
 9. Sf3×d4: Sc6×d4
 10. Dd1×d4 Le7—h4

Um jetzt c7—c6 zu drohen.

11. Lb5—e2

Der Läufer konnte sehr gut auch nach f1 gehen.

11. Sd7—c5

12. g2—g3 c7—c6?

Einemerkwürdige Idee! Schwarz opfert einen Bauern für gar nichts! Natürlich mußte der Läufer nach e7 zurückgehen.

13. g3×h4 c6×d5

14. e4×d5

Marshall hat wahrscheinlich übersehen, daß der Bauer h4 jetzt gedeckt ist, anders ist das „Opfer“ nicht zu verstehen.

14. Tf8—e8

15. Lc1—g5 f7—f6

16. Le2—h5! Te8—e7

17. Te1×e7 Dd8×e7

18. Lg5—d2 Lc8—f5

19. Ta1—e1 De7—f8

20. b2—b4 Sc5—d7

21. c2—c4 b7—b6

Um den Turm ohne Verlust des a-Bauern entwickeln zu können.

22. f2—f4 Ta8—c8

23. Kg1—g2 g7—g6

24. Lh5—d1

Besser ging der Läufer nach f3 und e4.

24. Tc8—e8

25. Te1×e8 Df8×e8

26. Ld1—f3 De8—c8

27. Ld2—c3?

Weiß übersieht die Drohung Da6.

27. Dc8—a6!

Damit gewinnt Schwarz einen Bauern zurück und gleicht das Spiel wenigstens materiell aus.

28.	h4—h5	Da6 × a2†
29.	Kg2—g3	Da2—c2
30.	Lf3—d1	Dc2—d3†
31.	Dd4 × d3	Lf5 × d3
32.	Ld1—a4	Sd7—b8
33.	c4—c5

Weiß steht immer noch etwas besser wegen der beiden Läufer und der starken Bauernstellung auf dem Damenflügel. Er sollte zunächst den c-Bauern mit Lb3 decken und dann den König nach d4 spielen.

33.	b6 × c5
34.	b4 × c5	d6 × c5
35.	Lc3 × f6

Droht Le5 nebst d5—d6.

35.	Ld3—f5
36.	h5 × g6	h7 × g6
37.	Kg3—f3	Kg8—f7
38.	Lf6—e5	Sb8—d7
39.	La4 × d7	Lf5 × d7

Hiernach ist das Spiel endgültig remis.

40.	Kf3—e3	Kf7—e7
41.	Ke3—d3	Ld7—b5†
42.	Kd3—c3	Ke7—d7
43.	Kc3—b3	a7—a5
44.	Kb3—a3	Kd7—c8
45.	Le5—d6	c5—c4
46.	Ka3—b2	Kc8—d7
47.	Ld6—c5	Kd7—c7
48.	Kb2—c3	Kc7—b7
49.	Lc5—a3	Kb7—b6
50.	Kc3—d4	Lb5—a6
51.	h2—h4	La6—b5
52.	Kd4—e5	c4—c3
53.	f4—f5	g6 × f5
54.	h4—h5	f5—f4!
55.	Ke5 × f4	Kb6—c7
56.	Kf4—e5	c3—c2
57.	Ke5—e6	Kc7—d8!
58.	h5—h6	Lb5—d3
59.	Ke6—d6	Kd8—e8
60.	Kd6—c7	Ke8—f7

61.	Kc7—b6	Kf7—g6
62.	La3—c1	a5—a4
	Remis.	—

Partie Nr. 27.

Dr. Tarrasch. Tschigorin.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	a7—a6
4.	Lb5 × c6

Dieser Abtausch führt, wenn Schwarz richtig fortsetzt, zu einem gleichen, aber ziemlich toten Spiel, wie es häufig nach frühzeitigem Abtausch des Königsläufers eintritt.

4.	d7 × c6
5.	Sb1—c3	Lf8—c5

Auf diese Entgegnung kommt Weiß etwas in Vorteil. Schwarz muß statt dessen nolens volens den häßlichen Zug f7—f6 machen.

6.	d2—d3	Dd8—d6
7.	Lc1—e3	Lc5 × e3

Andernfalls muß die Dame stets den Läufer gedeckt halten. Jetzt aber hat Weiß den Vorteil der offenen f-Linie.

8.	f2 × e3	Sg8—e7
9.	0—0	0—0
10.	Dd1—e1	Se7—g6
11.	De1—g3

Zuvor mußte h2—h3 und g2—g4 geschehen, dann hatte Weiß Angriffschancen, während sie jetzt gleich Null sind.

11.	Lc8—e6
12.	a2—a3

Um Db4 zu verhindern.

12.	Ta8—e8
13.	Ta1—d1

Droht durch d3—d4, e5 × d4

Weiß hat jetzt eine ganz schöne Angriffsstellung erreicht, während sein Damenflügel genügend gedeckt ist.

51.	Dc8—e6
52. Sg3—h1	Ta2—a1
53. g2—g4	De6—e7
54. Sh1—g3	Lf7—e6
55. h3—h4

Droht h4—h5, g6—g5, Sf5†. Aber Schwarz weist den Angriff sehr korrekt ab.

55.	De7—d7
56. g4—g5

Wenn Schwarz zweimal auf g5 schlägt, so setzt Weiß den Angriff mit Df8† nebst Sf3 fort.

56.	Le6—h3
57. g5×f6†	Kg7—f7
58. Se1—g2	Dd7—g4
59. Df3×g4	Ta1×f1†
60. Kg1×f1	Lh3×g4

Schwarz droht jetzt, den c-Bauern zweimal anzugreifen, mit

Sa3 und Ld1, während Weiß zugleich auf dem Königsflügel durch den dort entstehenden Freibauern beschäftigt wird.

61. Sg2—e1	Kf7×f6
62. Sg3—h1!	g6—g5
63. Sh1—f2	Lg4—h5
64. h4×g5†	h6×g5
65. Kf1—g2	g5—g4
66. Kg2—g3	Kf6—g5
67. d3—d4!

Das Bauernopfer gibt dem Weißen noch eine kleine, aber ungenügende Gewinnchance.

67.	c5×d4
68. e3×d4	e5×d4
69. Se1—d3	Se8—d6
70. Sd3×b4	Lh5—g6
71. Sb4—c6	Lg6×e4
72. Sc6×d4	c7—c5
73. Sd4—e6†	Kg5—f5
74. Se6×c5	Le4×c2
75. b3—b4	Sd6—e4†

Remis.

Zehnte Runde.

Gespielt am 28. Mai.

Von dieser Runde an geriet Marshall, der so lange Zeit den Outsider gespielt hatte, mehr und mehr ins Feuer. Jetzt setzte er Janowski in 24 Zügen matt! Janowski hatte das Damengambit angenommen und originell, aber nicht gut, verteidigt; Marshall bemächtigte sich des Angriffs und führte ihn elegant und schneidig durch. — In derselben Eröffnung kam Schlechter gegen Dr. Tarrasch in Vorteil, versäumte aber die stärkste Fortsetzung und nahm in ausgeglichener Stellung das Remisangebot des Gegners an, der unpäßlich wurde und die Partie sonst hätte abbrechen müssen. — Tschigorin eröffnete gegen Burn mit f2—f4, konnte keinen Königsangriff erringen und unterlag einem Angriff auf der Damenseite. — Stand nach

dem zweiten Turnus: Dr. Tarrasch 7, Schlechter 6, Janowski 5 $\frac{1}{2}$, Marshall 4 $\frac{1}{2}$.

Partie Nr. 28.

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

1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	d5×c4
3. e2—e3

Wie schon bemerkt, glaube ich kaum, daß dieser Zug schwächer als Sf3 ist; denn wenn Schwarz gar e7—e5 zieht, so erhält er damit immer noch nicht ein gleichwertiges Spiel.

3.	e7—e5
4. Lf1×c4	Sb8—c6
5. Sg1—f3	e5—e4

Gewöhnlich tauscht man die Bauern, aber dann wird der weiße Damenläufer frei. Der Textzug hat wieder andere Schattenseiten. Befriedigend ist keiner von beiden Zügen, aber der von Janowski gewählte hat den Vorzug der Neuheit.

6. Sf3—d2	f7—f5
-----------	-------

Auf Sf6 konnte der e-Bauer leicht einmal verloren gehen.

7. 0—0	Lf8—d6
8. Sb1—c3	Dd8—h4
9. g2—g3	Dh4—h3

Für Verteidigungszwecke würde die Dame besser auf h6 stehen.

10. Lc4×g8
------------	------

Eine überraschende Art, den Angriff Sg8—f6—g4 abzuwehren und zugleich für den eigenen Angriff Sc4 Platz zu machen. Sollte nicht die Fortsetzung Te1 nebst Lf1 und Sc4 dasselbe ohne Abtausch erreicht haben?

10.	Th8×g8
11. Sd2—c4	Lc8—d7

Der Angriff mit dem Turm-

bauern sieht stark aus, könnte jedoch z. B. mit Sd6±, Sd5 und Sf4 pariert werden.

12. Sc4×d6†	c7×d6
13. b2—b4

Ein feiner Zug, die Basis des kommenden Angriffs. Der Bauer soll nicht nur weiter vorrücken, sondern auch der Läufer nach a3 gebracht werden, wo er den isolierten und hier sehr schwachen d-Bauern angreift. Natürlich darf der Bauer wegen Db3 nicht geschlagen werden.

13.	g7—g5
----------	-------

Janowski setzt seinen unzulänglichen Angriff mit unzulänglichen Mitteln fort und verliert durch diese fehlerhafte Strategie die Partie. Er sollte sein Spiel durch die Rochade und Dh6 konsolidieren und konzentrieren.

14. f2—f3
-----------	------

Schwarz drohte durch g5—g4 den f-Bauern dauernd rückständig zu halten und dann mit Tg8—g6—h6 zu reüssieren.

14.	e4×f3
15. Dd1×f3	Tg8—g6

Fortsetzung des Fehlers. Immer noch war die oben angegebene Fortsetzung angezeigt. Nun führt Marshall seinen gut vorbereiteten Angriff glänzend durch.

16. Lc1—a3	0—0—0
------------	-------

Jetzt kommt die Rochade zu spät, weil Weiß sich inzwischen völlig entwickelt hat und gleich mit direkten Angriffen bei der Hand ist.

17. Ta1—c1 Kc8—b8
18. Sc3—d5!

Nun droht b4—b5, und der Springer hat kein günstiges Feld.

18. Tg6—h6

Versperrt der Dame noch das einzige Feld, wo sie zur Deckung des d-Bauern beitragen könnte.

19. Tf1—f2 Td8—e8

Am besten war vielleicht noch b7—b5, aber ich glaube kaum, daß damit das Spiel noch zu retten war.

20. b4—b5 Sc6—e7
21. Sd5×e7 Te8×e7
22. Df3—d5 Te7—e6
23. La3×d6† Kb8—a8

Oder Td6:, Dg8†.

24. Tc1—c7 Aufgegeben.
Ein schneidiger Schluß!

Partie Nr. 29.

Schlechter. Dr. Tarrasch.

1. d2—d4 d7—d5
2. Sg1—f3 c7—c5
3. e2—e3 Sb8—c6
4. c2—c4 e7—e6
5. a2—a3

Weiß droht jetzt bekanntlich d4×c5 nebst b2—b4.

5. Sg8—f6

Schwarz ignoriert die Drohung vollkommen, selbst noch im folgenden Zuge, wo Weiß sie wenigstens ohne Tempoverlust ausführen könnte.

6. Sb1—c3 Lf8—e7
7. Lf1—d3 0—0
8. 0—0 b7—b6
9. b2—b3

Der Zug a2—a3 hat sich nicht

bewährt, Weiß hat einfach den Vorteil des Anzuges verloren und eine kleine Schwäche auf dem Damenflügel.

9. Lc8—b7
10. Lc1—b2 c5×d4

Dieser und der folgende Bauern-tausch sind verfehlt; wohl sind die beiden Bauern etwas schwach, aber Weiß erlangt dafür Angriffschancen auf dem Königsflügel.

11. e3×d4 d5×c4
12. b3×c4 g7—g6

Um die Linien des weißen Königsläufers zu unterbrechen; zugleich droht jetzt der d-Bauer geschlagen zu werden.

13. Dd1—e2!

Um, falls Schwarz zweimal auf d4 schlägt, durch Sd5 zu gewinnen. Weiß hat jetzt ein schönes Angriffsspiel.

13. Sc6—a5
14. Ta1—d1 Tf8—e8

Natürlich nicht Lf3: und Dd4: wegen Le4.

15. Sf3—e5 Sf6—d7
16. Se5—g4

Dieser Zug in Verbindung mit dem folgenden ist schwach und gibt Schwarz die Möglichkeit, den Angriff abzuwehren.

16. Le7—f8
17. Sg4—e3 Dd8—h4

Hier gerät die Dame auf Abwege; mindestens sollte sie im nächsten Zuge nach e7 zurückgehen. Lg7 war am Platze.

18. g2—g3 Dh4—h3
19. Ld3—e4 Lb7×e4
20. Sc3×e4 f7—f5
21. Se4—g5 Dh3—h6
22. f2—f4 Lf8—g7

23. Sg5—f3

Statt dessen konnte Weiß mit Lc3, Sb7, Df3, Tab8, Dc6, Sf8, Dc7 nochmals zum Angriff gelangen. Nach dem Textzug folgt Lf6 nebst Dg7 und das schwarze Spiel ist wieder gesichert.

Als Remis abgebrochen.

Partie Nr. 30.

Tschigorin. Burn.

1. f2—f4

Dieser Zug, der kein Entwicklungszug ist, ist als erster weder im Anzug noch im Nachzug zu empfehlen.

1.	d7—d5
2. Sg1—f3	Sg8—f6
3. e2—e3	c7—c5
4. b2—b3	e7—e6
5. Lc1—b2	Lf8—e7
6. Sb1—c3	0—0
7. Lf1—d3	a7—a6
8. Sf3—e5	Sb8—d7
9. Dd1—f3	Dd8—c7
10. Sc3—d1	Tf8—d8
11. Sd1—f2	Sd7—f8
12. Sf2—h3	Lc8—d7
13. Sh3—g5	Ld7—e8
14. Df3—h3	h7—h6
15. Sg5—f3	Sf6—e4

Nachdem sich die Eröffnung nach bekannten Mustern abgespielt hat, hat Schwarz die Angriffsversuche des Gegners leicht zurückgewiesen und geht nun selbst im Zentrum vor.

16. Se5—g4

Kommt dem Gegenzuge zuvor.

16.	f7—f6
17. 0—0	Le8—g6
18. Ta1—d1	Td8—d7

19. Sf3—h4 Lg6—h7

20. Ld3×e4

Dieser Abtausch schlägt zum Vorteil von Schwarz aus.

20. d5×e4

21. f4—f5 e6—e5

22. Sg4—f2 c5—c4

Sehr gut gespielt! Auf Se4: kommt Schwarz durch c4×b3 nebst Dc2 in Vorteil.

23. Lb2—c3 b7—b5

24. Sf2×e4 b5—b4

25. Lc3—a1 c4×b3

26. c2×b3 Dc7—c2

Schwarz ist nun Herr des Damenfüßels, wo er bald alle Linien beherrscht. Allmählich zeigen sich drei arge Schwächen des weißen Spiels: b3, e3 und f5. Schwarz führt den Angriff sehr einfach und stark, indem er die Deckungsfiguren des Gegners durch Abtausch beseitigt.

27. Dh3—f3 Ta8—d8

28. d2—d4 Dc2×a2

29. Td1—b1 e5×d4

30. La1×d4 Da2—a5

31. Df3—g4 Kg8—h8

32. Se4—g3 Le7—c5

33. Sh4—f3 Lh7—g8

34. Tf1—c1 Le5×d4

35. Sf3×d4 Da5—e5

36. Tc1—e1 Lg8—d5

37. Sg3—h5 Td8—c8

38. Sh5—f4 Tc8—c3

39. Dg4—g3 Kh8—g8

40. Sf4×d5 Td7×d5

41. Dg3—f3 Sf8—d7

42. Te1—e2 De5—d6

Nun droht Te3:.

43. Sd4—e6

Weiß sollte seine einzige gut postierte Figur, den Springer, der die d-Linie sperrt und den b- und

f-Bauern deckt, nicht fortziehen sondern Df2 spielen.

43. Sd7—c5!

Dadurch wird der Springer-tausch herbeigeführt, wonach die schwachen Bauern bald unhaltbar werden.

44. Se6 × c5 Dd6 × c5

45. g2—g4 Td5—d3

46. Tb1—e1 Tc3 × b3

47. Df3—a8† Kg8—h7

48. Da8 × a6 Td3 × e3

49. Te2 × e3 Tb3 × e3

50. Te1 × e3 Dc5 × e3†

51. Kg1—g2 h6—h5!

52. g4 × h5 . . .

Oder h2—h3, h5—h4 nebst Dg3†. Das Endspiel ist mühelos gewonnen, da der schwarze König gegen Angriffe gut gesichert ist.

52. De3—g5†

53. Kg2—f2 Dg5 × f5†

54. Kf2—e3 b4—b3

55. Da6—b7 Df5—c2

56. h5—h6 Kh7 × h6

57. Db7—b8 Kh6—h7

58. Db8—b4 Dc2 × h2

59. Db4—e4† Kh7—h6

60. De4—b1 b3—b2

Aufgegeben.

Elfte Runde.

Gespielt am 30. Mai.

Sehr interessant und wechsellvoll gestaltete sich in dieser Runde die sehr lange Partie Marshall—Tarrasch, ein Damen-gambit mit Normalstellung. Marshall beging im 15. Zuge ein Versehen, durch das er die Qualität einbüßte, allein die Königsstellung seines Gegners war sehr offen, und in dem sehr schwierigen Endspiel der Sieg lange zweifelhaft. Im 59. Zuge, wo Dr. Tarrasch endlich klar auf Gewinn stand, büßte er ebenfalls durch ein Versehen die Qualität ein, behielt aber in dem folgenden Damenendspiel einen weit vorgerückten Freibauern, durch den er zweimal Gelegenheit hatte zu gewinnen. Er benützte sie jedoch nicht, und so wurde die Partie remis, was auf ihn einen sehr deprimierenden Eindruck machte und beinahe seine ausgezeichneten Aussichten auf den ersten Preis verdorben hätte. Denn seine Konkurrenten Schlechter und Janowski gewannen indessen, der erstere eine gut geführte spanische Partie gegen Tschigorin in elegantem Stil, der letztere eine Partie mit derselben Eröffnung gegen Burn, die er in der Verteidigung nicht sehr glücklich behandelt hatte. Bis fast zum Schluß war Burn im Vorteil, aber, wie er selbst erklärte, es ist sein Kismet, gegen Janowski zu verlieren, er kann gegen ihn nicht spielen. —

Stand nach der elften Runde: Dr. Tarrasch $7\frac{1}{2}$, Schlechter 7, Janowski $6\frac{1}{2}$, Marshall 5.

Partie Nr. 31.

Marshall. Dr. Tarrasch.

1. d2—d4	d7—d5
2. Sg1—f3	c7—c5
3. e2—e3	Sb8—c6
4. c2—c4	e7—e6
5. Sb1—c3	Sg8—f6
6. Lf1—d8

In dieser Normalstellung des Damengambits werden die Läufer am besten nach d3 bzw. d6 entwickelt, um die Felder e2 bzw. e7 der Dame zu lassen, die sonst keinen günstigen Platz hat.

6.	Lf8—d6
7. 0—0	0—0
8. b2—b3	b7—b6
9. Lc1—b2	Lc8—b7
10. Dd1—e2	Dd8—e7
11. Ta1—d1	Ta8—c8

Meist muß Schwarz in dieser Variante dem Gegner alle Züge nachmachen, hier aber bietet sich die erste Gelegenheit, davon abzugehen.

12. c4 × d5
-------------	------

Die Partie ist für beide Teile außerordentlich schwierig zu behandeln. Der Bauerntausch ist gerade hier nicht günstig, denn er öffnet dem Gegner die e-Linie.

12.	e6 × d5
13. Ld3—f5	Tc8—d8
14. d4 × c5	b6 × c5

Weiß hat das Zentrum abgegeben in dem Wahn, daß die feindlichen Bauern schwach sind und daß gleich einer von ihnen fallen muß.

15. Sc3 × d5?
---------------	------

Ein Versehen, das psychologisch nur so zu verstehen ist, daß Marshall bereits bei seinem 12. Zuge, wo der schwarze Turm noch auf c8 stand, die ganze Kombination berechnete und die Veränderung der Position, die aus dem Turmzug nach d8 entstand, ignorierte. Möglich ist es auch, daß er nur alle möglichen Gefahren berechnete, die dem Turm von der Demaskierung des anderen Läufers drohten, und dabei die einfache, stereotype Bedrohung durch Lh2 † außer acht ließ.

15.	Sf6 × d5
16. Td1 × d5	Ld6 × h2 †
17. Sf3 × h2	Td8 × d5
18. De2—h5	g7—g6
19. Dh5—h6	f7—f6
20. Lf5—b1	Lb7—a6

Gekünstelt; einfacher und viel stärker war Se5.

21. Tf1—e1	De7—d7
22. Lb1—e4	Td5—d1
23. Sh2—f3	Td1 × e1 †
24. Sf3 × e1	Sc6—e5

Schwarz revanchiert sich für das Versehen des Gegners. Nun wird aber die Partie erst interessant.

25. Lb2 × e5	f6 × e5
26. Le4 × g6

Auf hg folgt nun Dg6 † nebst Da6:.. Zugleich droht natürlich Lh7 † nebst Da6:..

26.	La6—e2
27. Lg6—e4	Dd7—g7
28. Dh6—h4

Weiß hat nun mit seinem Bauernplus bei der Schwäche der

schwarzen Bauern und der offenen Königsstellung von Schwarz gute Remischancen.

- | | |
|-------------|--------|
| 28. | h7—h6 |
| 29. f2—f3 | Dg7—g5 |
| 30. Dh4—f2 | Le2—a6 |
| 31. Le4—d5† | Kg8—h8 |
| 32. g2—g3 | Tf8—d8 |
| 33. e3—e4 | Dg5—c1 |
| 34. f3—f4 | Td8—f8 |
| 35. f4—f5 | c5—c4 |

Schwarz hat seine Stellung bedeutend verbessert und droht jetzt, entweder einen furchtbaren Freibauern zu erlangen oder (bei b3 × c4) den Läufertausch herbeizuführen, wonach sein Spiel gewonnen wäre.

36. Kg1—h2!

Damit der Springer nicht mit Schach geschlagen wird, falls die weiße Dame sich entfernt.

36. c4 × b3

Schwarz kann nicht c4—c3 spielen, denn dann dringt die weiße Dame über c5 ins schwarze Spiel ein. Die gefährdete Königsstellung des Schwarzen gibt dem Weißen jetzt auch viele Gewinnchancen.

37. Ld5 × b3

Besser war es wohl, mit dem Bauern zu schlagen, um die d-Linie für den Turm gesperrt zu halten.

- | | |
|------------|--------|
| 37. | Tf8—d8 |
| 38. Se1—f3 | |

Jetzt würde auf Ld5 Le4 folgen.

- | | |
|------------|--------|
| 38. | La6—b7 |
| 39. Df2—e2 | |

Wenn Weiß den a-Bauern schlägt, um auf Le4: De7 zu

spielen, so erzwingt Schwarz mit Td2†, Kh3!, Dh1† und Lf3 das Matt.

- | | |
|------------|--------|
| 39. | Kh8—g7 |
| 40. Lb3—c2 | |

Weiß hat momentan nicht viel Züge zur Verfügung. Auf Db5 z. B. würde Db2† nebst Le4 folgen. Aber auch für Schwarz ist es sehr schwierig, vielleicht unmöglich, seine günstige Position entscheidend zu verstärken. Mit dem folgenden Damenmanöver wird nichts erreicht, als daß der Springer die Deckung des Läufers übernehmen kann und somit die weiße Dame wieder für Königsangriffe frei wird.

- | | |
|-------------|---------|
| 40. | Dc1—b2 |
| 41. Sf3—e1! | Db2—c3 |
| 42. De2—g4† | Kg7—h8 |
| 43. Dg4—g6 | Dc3—d2† |
| 44. Se1—g2 | Dd2—g5 |
| 45. Dg6—e6 | Dg5—g7 |
| 46. f5—f6 | Dg7—g5 |
| 47. De6—e7? | |

Dies führt zum Verlust des kostbaren Bauern. Aber beide Spieler waren in großer Zeitnot. Viel besser war f6—f7.

- | | |
|------------|----------|
| 47. | Td8—g8 |
| 48. De7—a3 | Dg5 × f6 |
| 49. Da3—e3 | Df6—g5 |
| 50. De3—f2 | a7—a6 |
| 51. Sg2—h4 | Lb7—c8 |
| 52. Lc2—b3 | Tg8—d8 |
| 53. Df2—f7 | Dg5—g7 |
| 54. Df7—f2 | Td8—d6 |

Um mit Df6 die weiße Dame zu verdrängen und selbst alle offenen Linien zu besetzen. Schwarz kommt nun in entscheidenden Vorteil.

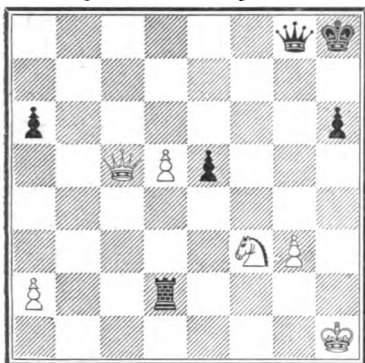
- | | |
|------------|---------|
| 55. Df2—c5 | Td6—d2† |
|------------|---------|

56. Kh2—h1 Lc8—b7
57. Lb3—d5 Lb7×d5

Nach dem endlich herbeigeführten Läufertausch hat Schwarz leicht gewonnenes Spiel.

58. e4×d5 Dg7—g8!
59. Sh4—f3

Stellung nach dem 59. Zuge von Weiß.



59. Dg8×d5

Damit gestattet Schwarz ein ewiges Schach oder muß die Qualität aufgeben. Mit Td5: war die Partie ohne größere Schwierigkeiten für Schwarz gewonnen.

60. Dc5—f8† Kh8—h7
61. Df8—e7† Kh7—g6
62. De7—e8† Kg6—f5

Oder Kf6, Df8†, und Schwarz darf den König nicht nach f6 ziehen, da er durch Dh6± den Turm verliert.

63. De8—h5† Kf5—e4
64. Sf3×d2† Dd5×d2
65. Dh5—g6† Ke4—d5

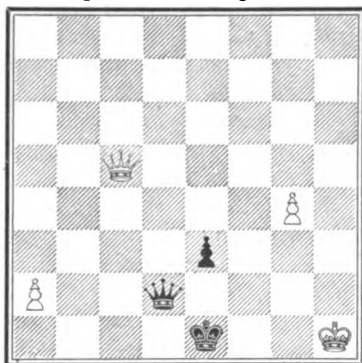
Auf Kf3 verliert Schwarz durch Df5† den e-Bauern.

66. Dg6×a6 e5—e4

In diesem Freibauern besitzt Schwarz immer noch eine Gewinnchance, und sogar eine sehr starke.

67. Da6—b5† Kd5—d4
68. Db5—b6† Kd4—d3
69. Db6—a6† Kd3—e3
70. Da6×h6† Ke3—e2
71. Dh6—h5† Ke2—e1
72. g3—g4 e4—e3
73. Dh5—c5

Stellung nach dem 73. Zuge von Weiß.



Der Bauer darf natürlich nicht weiter vor wegen Dg1±.

73. Ke1—d1

Mit Kf1 war die Partie einfacher zu gewinnen: Kf1, Df5†, Df2, Db1†, De1, Df5†, Ke2†, Kg2, Df2†, Kh3. Nun wäre allerdings die Partie remis, wenn Schwarz die Damen tauscht, allein Schwarz zieht Df3† und gewinnt bei Kh4 durch Kf2 und eventuell Kg2 und Vorrücken des Bauern. Der Führer der Schwarzen hatte diese Fortsetzung nur bis zu dem Zuge Df2†, Kh3 berechnet.

74. Dc5—f5 Dd2—f2?

Dieser Zug gibt endgültig den Gewinn aus der Hand, der mit e3—e2, Db1†, Dc1, Dd3†, Ke1, Kg2, Dc6† immer noch zu erzwingen war. Der weiße König wird schließlich herausgetrieben und der schwarze gelangt nach

f1 und f2, worauf der Bauer zur Dame geht. Nach dem Textzuge kann Schwarz dem ewigen Schach nicht entgehen.

75. Df5—b1†	Kd1—e2
76. Db1—b5†	Ke2—f3
77. Db5—d5†	Kf3—g3
78. Dd5—e5†	Kg3×g4
79. De5—e4†	Kg4—h3
80. De4—e6†	Kh3—g3
81. De6—e5†	Kg3—f3
82. Dd5—d5†	Kf3—e2
83. Dd5—b5†	Ke2—d1
84. Db5—b1†	Kd1—d2
85. Db1—b2†	Kd2—e1
86. Db2—b1†	Ke1—e2
87. Db1—b5†	

Remis.

Partie Nr. 32.

Schlechter. Tschigorin.

1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	a7—a6
4. Lb5—a4	Sg8—f6
5. 0—0	Lf8—e7
6. Tf1—e1	b7—b5
7. La4—b3	d7—d6

Dieses Verteidigungssystem gegen die spanische Partie ist jetzt das gebräuchlichste. Es gibt dem Schwarzen ein etwas beengtes, aber festes Spiel und stellt dem Anziehenden ein sehr schwieriges Problem. Das Spiel bleibt lange Zeit völlig geschlossen, und nur dann kann der Angriff reüssieren, wenn es gelingt, den Bauern e5 zu beseitigen, d. h. den Schwarzen zum Bauerntausch im Zentrum zu nötigen. Aber bei richtigem Gegenspiel wird dies eben niemals gelingen!

8. c2—c3	0—0
9. h2—h3	Sc6—a5
10. Lb3—c2	c7—c5
11. d2—d4	DD8—c7
12. Sb1—d2	c5×d4

Schon nicht gut, mindestens verfrüht. Der richtige Zug ist Sc6, womit der d-Bauer angegriffen ist, der bei der schwach gedeckten Stellung des Läufers c2 nicht ohne weiteres mit Sf1 zu decken ist.

13. c3×d4	Lc8—d7
-----------	--------

Aus demselben Grunde wäre sofort Sc6 stärker.

14. Sd2—f1	Sa5—c6
15. Lc1—e3

Jetzt hat Weiß schon ein viel bequemerer Spiel, als er sonst in dieser Variante hat.

15.	Sc6—b4
----------	--------

Mit diesem und dem folgenden Zuge glaubt Schwarz nach c2 eindringen zu können.

16. Lc2—b1	Tf8—c8
17. Dd1—d2!

Dieser einfache Zug vereitelt die Absicht des Schwarzen, denn auf Sc2 folgt Te1.

17.	d6—d5?
----------	--------

Damit und mit den folgenden Abtauschzügen gibt Schwarz das Zentrum auf und entwickelt die weißen Figuren zum Angriff, wodurch das Spiel schnell verloren geht.

18. Sf1—g3	e5×d4?
19. Le3×d4	d5×e4?
20. Ld4×f6!	Le7×f6
21. Sg3×e4	Lf6—e7
22. Se4—g5	Sb4—c6

Schwarz kann jetzt direkten Nachteil nicht mehr vermeiden; außer dem h-Bauern ist der Läufer

e7 und der Springer angegriffen, und wenn Schwarz Lg5:, Sg5:, h7—h6 spielt, kann Sf7: nebst Db4: geschehen.

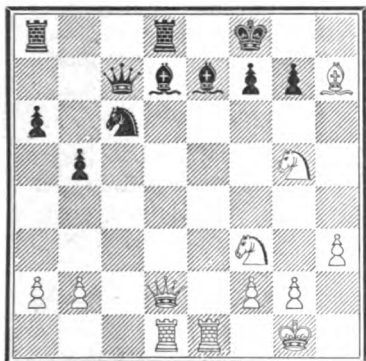
23. Lb1×h7† Kg8—f3

24. Ta1—d1

Man sieht, wie schön sich der Angriff des Weißen entwickelt hat, oder besser gesagt, wie schön Schwarz den Angriff des Weißen entwickelt hat.

24. Tc8—d8

Stellung nach dem 24. Zuge von Schwarz.



25. Sg5×f7

Ein eleganter Gnadenstoß!

25. Ld7—f5

Auf Kf7: folgt Dd5†, Kf6, Sg5 mit der schlecht zu parierenden Drohung Se4†, da auch g7—g6 wegen Df7† das Matt nicht verhindert.

26. Sf7×d8 Ta8×d8

27. Dd2×d8†! Sc6×d8

28. Lh7×f5

Weiß hat die beiden Türme für die Dame gewonnen und außerdem noch zwei Bauern mehr und eine starke Angriffsstellung. Das Spiel geht sehr schnell und schön zu Ende.

28. Dc7—b6?

29. Sf3—e5 Kf8—g8

30. Se5—d7 Db6—h6

31. Te1×e7 Dh6—g5

32. Sd7—f6† Aufgegeben.

Partie Nr. 33.

Burn. Janowski.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. Lf1—b5 a7—a6

4. Lb5—a4 Sg8—f6

5. 0—0 d7—d6

6. Tf1—e1

Dies kann hier unmöglich am Platze sein, denn Schwarz könnte ja bereits mit b7—b5 nebst Sa5 den weißen Königsläufer abtauschen.

6. Lc8—g4

In Verbindung mit den beiden folgenden Zügen ein originelles Manöver, das jedoch schließlich nicht zum Vorteil von Schwarz ausschlägt. Der Läufer steht in dieser Variante auf g4 selten günstig.

7. c2—c3 Sf6—d7

8. d2—d3 Dd8—f6

9. Sb1—d2 Lf8—e7

10. Sd2—f1 Lg4×f3

11. Dd1×f3 Df6×f3

12. g2×f3 Sd7—c5

In solchen Stellungen muß man durchaus die Entdoppelung des f-Bauern zu verhindern suchen, sonst kommt Weiß in Vorteil. Bei g7—g5 würde der weiße Springer nach f5 gelangen.

13. La4—c2 Sc5—e6

14. Sf1—g3 h7—h5

15. Sg3—e2 . . .

Man merkt dem Springer gar nicht an, daß er schon vier Züge gemacht hat. Weiß will natürlich f3—f4 ziehen.

15. Le7—g5
16. Lc1—e3 Lg5×e3

Sonst geschieht d3—d4. Aber Weiß erlangt jetzt ein starkes Zentrum und überhaupt ein gutes Spiel.

17. f2×e3 Sc6—e7
18. f3—f4 0—0—0
19. d3—d4 c7—c5
20. Te1—f1 Th8—f8
21. Tf1—f2 e5×d4

Dieser Tausch ist natürlich für Weiß vorteilhaft.

22. c3×d4

Warum Weiß nicht lieber mit dem e-Bauern widerschlägt und so diesen schlecht postierten Bauern mobil macht, ist unerfindlich. Er hätte dann ein tadellos schönes Spiel.

22. f7—f6
23. Tf2—g2 g7—g6
24. Ta1—c1

Weiß droht durch Lb3 den c-Bauern zu gewinnen.

24. Se6—c7
25. Lc2—b3 b7—b6
26. a2—a4 Kc8—b7
27. Se2—c3 b6—b5
28. a4×b5 a6×b5
29. Lb3—d1 Kb7—b6
30. Ld1—f3 Tf8—g8
31. Tg2—c2 g6—g5
32. f4—f5 g5—g4
33. Lf3—e2 Td8—c8
34. Tc2—d2 Tg8—d8
35. Tc1—d1 c5—c4
36. Le2—f1 d6—d5

Weiß ist in dem letzten Dutzend Züge nicht sehr viel weiter ge-

kommen, das Spiel steht ziemlich gleich. Weiß hat zwar ein starkes Bauernzentrum, allein Schwarz hat rechts und links einen Freibauern in spe. Zudem stehen die weißen Figuren nicht besonders günstig. Gerade dem letzteren Übelstand hilft aber Schwarz mit diesem und dem folgenden Zuge ab, und in wenigen Zügen zwingt er die weißen Figuren sämtlich in glänzende Angriffsstellungen hinein.

37. Lf1—g2 b5—b4
38. Sc3—a4† Kb6—b5
39. Sa4—c5 d5×e4
40. Lg2×e4 Sc7—d5
41. Kg1—f2 Tc8—a8
42. Td1—c1 Ta8—a7
43. Td2—c2

Tc4:, Kc4:?, Ld3≠ wäre hübsch; Schwarz würde jedoch statt des Turmes den e-Bauern schlagen und so das Mattnetz zerstören.

43. c4—c3
44. Le4—d3† Kb5—b6
45. b2×c3 Sd5×c3
46. Tc2—b2 Se7—d5
47. Ld3—c4

Auf den nächstliegenden Zug e3—e4 geht der eine Springer nach a2 und der zweite nach c3. Weiß konnte hier bereits die Qualität auf c3 opfern und sie mit Bauernvorteil zurückgewinnen: Tc3:, Sc3:, Tb4≠, Kc6 (Ka5?, Tb3 nebst Tb5≠), Tc4, Sd1†, Ke2, Sb2, Tc2, Sd3:, Se6† nebst Sd8:.

47. Sc3—a4
48. Sc5×a4† Ta7×a4
49. e3—e4 Sd5—e7
50. Lc4—b3

Weiß spielt jetzt konsequent auf den Gewinn des b-Bauern; da