

DAS
CHAMPION-TURNIER ZU OSTENDE
IM JAHRE 1907

SAMMLUNG SÄMTLICHER PARTIEN
MIT AUSFÜHRLICHEN ANMERKUNGEN

MIT GENEHMIGUNG DES TURNIER-KOMITEES

HERAUSGEGEBEN

VON

DR. TARRASCH



LEIPZIG
VERLAG VON VEIT & COMP.

1907

412156

NOY VAN
JUN
VAGG

Druck von Metzger & Wittig in Leipzig.

Inhalt

	Seite
Übersicht der Eröffnungen	7
Tabelle zum Aufsuchen jeder einzelnen Partie	8
Vorwort und Einleitung	9
 Erste Runde:	
Partie Nr. 1. Burn—Janowski	17
Partie Nr. 2. Schlechter—Tschigorin	20
Partie Nr. 3. Marshall—Dr. Tarrasch	21
 Zweite Runde:	
Partie Nr. 4. Tschigorin—Janowski	22
Partie Nr. 5. Schlechter—Marshall	23
Partie Nr. 6. Dr. Tarrasch—Burn	24
 Dritte Runde:	
Partie Nr. 7. Marshall—Tschigorin	27
Partie Nr. 8. Janowski—Dr. Tarrasch	28
Partie Nr. 9. Burn—Schlechter	29
 Vierte Runde:	
Partie Nr. 10. Schlechter—Janowski	31
Partie Nr. 11. Tschigorin—Dr. Tarrasch	33
Partie Nr. 12. Marshall—Burn	34

	Seite
Fünfte Runde:	
Partie Nr. 13. Janowski — Marshall	36
Partie Nr. 14. Burn — Tschigorin	40
Partie Nr. 15. Dr. Tarrasch — Schlechter	42
Sechste Runde:	
Partie Nr. 16. Janowski — Burn	43
Partie Nr. 17. Dr. Tarrasch — Marshall	45
Partie Nr. 18. Tschigorin — Schlechter	47
Siebente Runde:	
Partie Nr. 19. Marshall — Schlechter	48
Partie Nr. 20. Burn — Dr. Tarrasch	50
Partie Nr. 21. Janowski — Tschigorin	50
Achte Runde:	
Partie Nr. 22. Dr. Tarrasch — Janowski	53
Partie Nr. 23. Schlechter — Burn	54
Partie Nr. 24. Tschigorin — Marshall	55
Neunte Runde:	
Partie Nr. 25. Janowski — Schlechter	59
Partie Nr. 26. Burn — Marshall	61
Partie Nr. 27. Dr. Tarrasch — Tschigorin	62
Zehnte Runde:	
Partie Nr. 28. Marshall — Janowski	65
Partie Nr. 29. Schlechter — Dr. Tarrasch	66
Partie Nr. 30. Tschigorin — Burn	67
Elfte Runde:	
Partie Nr. 31. Marshall — Dr. Tarrasch	60
Partie Nr. 32. Schlechter — Tschigorin	72
Partie Nr. 33. Burn — Janowski	73

Zwölfte Runde:

Partie Nr. 34.	Schlechter—Marshall	75
Partie Nr. 35.	Dr. Tarrasch—Burn	76
Partie Nr. 36.	Tschigorin—Janowski	77

Dreizehnte Runde:

Partie Nr. 37.	Marshall—Tschigorin	79
Partie Nr. 38.	Janowski—Dr. Tarrasch	81
Partie Nr. 39.	Burn—Schlechter	83

Vierzehnte Runde:

Partie Nr. 40.	Schlechter—Janowski	84
Partie Nr. 41.	Marshall—Burn	87
Partie Nr. 42.	Tschigorin—Dr. Tarrasch	88

Fünfzehnte Runde:

Partie Nr. 43.	Dr. Tarrasch—Schlechter	92
Partie Nr. 44.	Janowski—Marshall	94
Partie Nr. 45.	Burn—Tschigorin	95

Sechzehnte Runde:

Partie Nr. 46.	Tschigorin—Schlechter	97
Partie Nr. 47.	Janowski—Burn	99
Partie Nr. 48.	Dr. Tarrasch—Marshall	101

Siebzehnte Runde:

Partie Nr. 49.	Janowski—Tschigorin	104
Partie Nr. 50.	Marshall—Schlechter	105
Partie Nr. 51.	Burn—Dr. Tarrasch	107

Achtzehnte Runde:

Partie Nr. 52.	Dr. Tarrasch—Janowski	109
Partie Nr. 53.	Tschigorin—Marshall	116
Partie Nr. 54.	Schlechter—Burn	117

Neunzehnte Runde: **Seite**

Partie Nr. 55.	Janowski—Schlechter	119
Partie Nr. 56.	Burn—Marshall	121
Partie Nr. 57.	Dr. Tarrasch—Tschigorin	123

Zwanzigste Runde:

Partie Nr. 58.	Marshall—Janowski	128
Partie Nr. 59.	Schlechter—Dr. Tarrasch	131
Partie Nr. 60.	Tschigorin—Burn	134

Übersicht der Eröffnungen

(Die Zahlen bezeichnen die Nummern der Partien.)

1. Spanische Partie 6, 9, 17, 20, 26, 27, 32, 38, 35, 39, 40, 43, 45, 51.
 2. Vierspringerspiel 2, 8, 10, 22, 25, 34, 47, 52.
 3. Schottische Partie 18, 53.
 4. Wiener Partie 4, 36.
 5. Abgelehntes Königsgambit 46, 60.
 6. Damengambit 1, 3, 7, 12, 14, 19, 28, 31, 49, 50, 58.
 7. Damenbauernpartie 21, 23, 29, 37, 38, 41, 44, 54, 55, 57, 59
 8. Französische Partie 5, 13, 16.
 9. Sizilianische Partie 11, 24.
 10. Damenbauer gegen Königsbauer 42, 48, 56.
 11. 1. f2—f4 30.
-

Tablette zum Aufsuchen jeder einzelnen Partie

(Die Zahlen bezeichnen die Nummern der Partien.)

	Burn	Janowski	Marshall	Schlechter	Tarrasch	Tschigorin
Burn		1, 16, 33, 47	12, 26, 41, 56	9, 23, 39, 54	6, 20, 35, 51	14, 30, 45, 60
Janowski	1, 16, 33, 47		13, 28, 44, 58	10, 25, 40, 55	8, 22, 38, 52	4, 21, 36, 49
Marshall	12, 26, 41, 56	13, 28, 44, 58		5, 19, 34, 50	3, 17, 31, 48	7, 24, 37, 53
Schlechter	9, 23, 39, 54	10, 25, 40, 55	5, 19, 34, 50		15, 29, 43, 59	2, 18, 32, 46
Tarrasch	6, 20, 35, 51	8, 22, 38, 52	3, 17, 31, 48	15, 29, 43, 59		11, 27, 42, 57
Tschigorin	14, 30, 45, 60	4, 21, 36, 49	7, 24, 37, 53	2, 18, 32, 46	11, 27, 42, 57	

Vorwort und Einleitung

Ein Championturnier ist ein so singuläres Schachereignis, daß ich mich verpflichtet gefühlt habe, die in ihm gespielten Partien mit Erläuterungen gesammelt herauszugeben. Mein darauf bezüglicher Vorschlag fand bei den Leitern des Turniers, den Herren L. Hoffer und E. de Lannoy, bereitwilliges Entgegenkommen, wofür ich ihnen an dieser Stelle meinen verbindlichsten Dank ausspreche. So glaube ich denn, mit diesem Buche der Schachwelt keine unwillkommene Gabe zu bieten.

Schon im vorigen Jahre tauchte der Plan auf, ein separates Turnier zwischen den erfolgreichsten Schachmeistern der Gegenwart zu veranstalten, zuerst bei Gelegenheit des Schachkongresses zu Ostende 1906, sodann auf dem bald darauf folgenden fünfzehnten Kongreß des deutschen Schachbundes zu Nürnberg. Allein beidemal scheiterte der Plan an der Absage einiger Großmeister. Um so größer ist das Verdienst des Ostender Komitees, daß es sich durch die Absagen der Herren Dr. E. Lasker und Maróczy nicht beirren ließ und trotzdem endlich ein derartiges Turnier zusammengebracht hat. „Es ist eine oft bemerkte Erscheinung,“ so schrieb das Komitee in seinem in drei Sprachen hergestellten Programmbuch, in welchem es den bevorstehenden Schachkongreß zu Ostende ankündigte, „daß Schachspieler, die in Turnieren erfolgreich sind, nur mäßige Leistungen in Zweikämpfen aufzuweisen haben, während andere, die sich vorzüglich in Zweikämpfen bewähren, in Turnieren geringere Resultate erreichen. Beide Richtungen haben ihre Vorkämpfer, die beide mit demselben Recht

als Champions angesehen werden können, und es ist selbstverständlich, daß derjenige, der den Titel „Welt-Champion“ besitzt oder anstrebt, in beiden Spieltypen hervorragenden muß. Das Komitee hat deshalb den Plan, der weder im letzten Kongreß zu Ostende noch in Nürnberg zustande kam, wieder aufgenommen, nämlich die Veranstaltung eines Turniers für sechs der Großmeister, die bisher die größten Erfolge aufzuweisen haben. Es wird außerdem keine Mühe gespart werden, um einen Wettkampf zwischen Dr. Lasker und dem Sieger in diesem Großmeister-Turnier herbeizuführen.“ Zu diesem Turnier wurden die Herren Janowski, Marshall, Schlechter und Dr. Tarrasch eingeladen, zu denen an Stelle von Dr. Lasker und Maróczy die Herren Burn und Tschigorin traten, so daß dieses Champion-Turnier einen völlig internationalen Charakter hatte, da nunmehr Deutschland, Österreich, Frankreich, England, Rußland und Amerika vertreten waren. Freilich stellte es sich bald heraus, daß das Komitee besser getan hätte, sich mit den vier erstgenannten Herren zu begnügen, denn so glänzende Erfolge Burn und Tschigorin in der Vergangenheit aufzuweisen hatten, einem derartig harten Kampfe zeigten sie sich nicht mehr gewachsen. Als Preisfonds war für das Turnier die Summe von 10 000 Frcs. ausgesetzt, die nach dem System Tietz verteilt werden sollte. Außerdem sollte der erste Sieger eine goldene Medaille erhalten, sowie ein Diplom, das ihm den Titel Champion bescheinigt.

Die Leitung des Turniers durch Herrn L. Hoffer, dem Herr E. de Lannoy sekundierte, war tadellos; alles ging vorschriftsmäßig und ohne Reibungen von statten. Die sechs Teilnehmer hatten jeder mit jedem vier Partien zu spielen, so daß es ein Turnier von 20 Runden wurde. Gespielt wurde fünfmal in der Woche und zwar von 10 $\frac{1}{2}$ bis 2 $\frac{1}{2}$ und von 3 $\frac{1}{4}$ bis 6 $\frac{1}{4}$ Uhr. Die Bedenkzeit betrug, wie gewöhnlich, zwei Stunden für die ersten dreißig Züge und eine Stunde für je fünfzehn folgende Züge.

Der ganze Schachkongreß, der außer dem Champion-Turnier

noch ein Meisterturnier, ein Damenturnier und drei Hauptturniere umfaßte, stand unter dem Protektorat der Stadt Ostende und des als Schachmäcen und Meister wohlbekannten Fürsten Dadian von Mingrelien, der seine oft bewährte Generosität durch eine Zuweisung von 500 Frcs. zum Turnierfonds betätigte. Dem internationalen Ehrenkomitee, dessen Präsident Prof. J. Rice in Newyork war, gehörten aus Deutschland an die Herren Professor Reinhold Begas in Berlin, Hofrat Dr. Hermann Credner in Leipzig, der Chef der wohlbekannten Verlagsbuchhandlung Veit & Comp., in deren Verlag außer vielen Schachwerken auch die Deutsche Schachzeitung erscheint, Herr Generalkonsul Albert Hallgarten in Hamburg und Herr August Oppenheim in Mannheim, die letzteren beiden Herren als Schachmäcene seit längerer Zeit rühmlich bekannt. Die englischen Mitglieder des Ehrenkomitees waren Kapitän Beaumont, H. Chapmann, F. G. Naumann und Sir John Thursby, deren Namen sämtlich in der Schachwelt einen guten, metallischen Klang haben. Auch die übrigen Mitglieder, die Herren V. Tietz in Karlsbad, H. Helms in Neuyork und P. P. Saburoff in St. Petersburg sind dem Publikum seit Jahren wohlbekannt. Das Exekutivkomitee bestand aus den der Brüsseler Schachgesellschaft angehörigen Herren E. Pécher*, Graf R. Schaffgotsch, Graf H. von Limburg-Stirum, Baron Greindl, Baron Beyens, L. Chomé-Laroque und J. de Lannoy, während die Leitung des Turniers, wie schon erwähnt, in den sachkundigen Händen der Herren L. Hoffer und E. de Lannoy lag. Der eigentliche Veranstalter aber dieses wie überhaupt der Ostender Schachkongresse, die nunmehr bereits in drei aufeinanderfolgenden Jahren stattgefunden haben, ist Monsieur Marquet, der allgewaltige Pächter des Kurssaals, ein junger Mann, der sich durch genialen Unternehmungs-

* Dieser hochverdiente Schachfreund, der langjährige Vorsitzende der Brüsseler Schachgesellschaft, der auch den beiden früheren Schachkongressen zu Ostende präsiidiert hat, ist leider kürzlich gestorben.

geist in wenigen Jahren vom Kellner zum heimlichen König von Ostende aufgeschwungen hat, seinem Kollegen Murat vergleichbar, der es unter Napoleon ja auch vom Kellner zum König gebracht hat.

Das Turnier begann am 16. Mai und endete am 13. Juni. Es fand im Kursaal, in den prunkvollen Räumen des Cercle privé statt, zu denen nur die Mitglieder Zutritt haben. Man gelangt vom Eingang aus zunächst in eine hohe, prachtvolle Rotunde, die — offenbar mit feiner Beziehung auf die Herkunft des Schachspiels — im indischen Stil ausgestattet ist. Dies war der durchaus passende, ernste und strenge Tempel Caissas. Daneben, von ihm nur durch einen Vorhang abgeschlossen, befand sich das Allerheiligste, ein herrlicher Saal im pompejanischen Stil, in welchem die Göttin Fortuna mit rollender Kugel und fallender Karte waltete, das Reich der Roulette und des Baccarat. Eine kuriose Zusammenstellung, Schach und Hasardspiel! Und doch, ich wüßte keine treffendere! *Les extrêmes se touchent!* Auf der einen Seite das Spiel par excellence, das wirkliche Spiel, das nichts als Spiel ist und nur das blinde Walten des Zufalls kennt, auf der anderen Seite das Spiel, das eben schon nicht mehr Spiel ist, das sich auf den unabänderlichen Gesetzen des logischen Denkens aufbaut, das haarscharfe Berechnung verlangt und zu seinen höchsten Betätigungen sogar künstlerisches Feingefühl erfordert! Nirgends wie gerade hier habe ich so lebhaft empfunden, daß das Schach, das natürlich ursprünglich ein Spiel war, eine Kunst geworden ist wie die andern Künste, die ja ursprünglich meines Erachtens auch nur Spiel, ja Spielerei gewesen sind! —

Bei dieser nahen Nachbarschaft war es natürlich, daß die Göttin Fortuna den Schachkämpfern gelegentlich einen Besuch abstattete, wie der Leser aus dem Studium der Partien ersehen wird. Wenn sich aber die Jünger Caissas revanchieren wollten und der launischen Glücksgöttin in ihrem Tempel einen Gegen-

besuch abstatteten, dann ließ sie sich, wohl aus eifersüchtigem Groll gegen ihre Kollegin, meistens verleugnen und wollte von ihnen zu ihrem lebhaften Bedauern nichts wissen. —

Die folgende Tabelle zeigt das Endresultat des Turniers.

	Burn	Janowski	Marshall	Schlechter	Dr. Tarrasch	Tschigorin	Summe
Burn . . .	—	0 0 0 0	1 1/2 0 0	1/2 0 1/2 1/2	0 1/2 0 1	1/2 1 1 1	8
Janowski . .	1 1 1 1	—	1 0 1 0	0 0 1/2 1/2	1/2 0 1/2 0	1 1 1/2 1	11 1/2
Marshall . .	0 1/2 1 1	0 1 0 1	—	1/2 1 0 1	1/2 0 1/2 1/2	1/2 1/2 1 1	11 1/2
Schlechter . .	1/2 1 1/2 1/2	1 1 1/2 1/2	1/2 0 1 0	—	1/2 1/2 0 1	1/2 1/2 1 1	12
Dr. Tarrasch	1 1/2 1 0	1/2 1 1/2 1	1/2 1 1/2 1/2	1/2 1/2 1 0	—	1 1/2 0 1	12 1/2
Tschigorin .	1/2 0 0 0	0 0 1/2 0	1/2 1/2 0 0	1/2 1/2 0 0	0 1/2 1 0	—	4 1/2

Es gewann somit den ersten Preis und den Championtitel Dr. Tarrasch, den zweiten Schlechter, und in den dritten und vierten teilten sich Janowski und Marshall.

Ein richtiges Bild der Leistungen der Teilnehmer erhält man aber erst, wenn man die beiden Altmeister Burn und Tschigorin, die ein Moment des Zufalls in den Kampf der sonst annähernd gleich starken Konkurrenten gebracht haben, wegläßt, wie es in der folgenden Tabelle geschehen ist:

Teilnehmer	Dr. Tarrasch	Schlechter	Janowski	Marshall	Summe
Dr. Tarrasch . . .	—	1/2 1/2 1 0	1/2 1 1/2 1	1/2 1 1/2 1/2	7 1/2
Schlechter . . .	1/2 1/2 0 1	—	1 1 1/2 1/2	1/2 0 1 0	6 1/2
Janowski . . .	1/2 0 1/2 0	0 0 1/2 1/2	—	1 0 1 0	4
Marshall . . .	1/2 0 1/2 1/2	1/2 1 0 1	0 1 0 1	—	6

Danach hat Dr. Tarrasch eine Partie verloren und vier gewonnen, Schlechter drei verloren und vier gewonnen, Marshall vier verloren und vier gewonnen, Janowski hingegen sechs verloren und zwei gewonnen. Er verdankt somit seinen Erfolg nur der Mitwirkung von Burn und Tschigorin, die mit ihm über-

haupt nicht spielen können und zusammen von 8 Partien gegen ihn $7\frac{1}{2}$ verloren haben.

Der für das Championturnier bestimmte Preisfonds von 10 000 Frcs. wurde nach dem System Tietz derart verteilt, daß Dr. Tarrasch außer einer goldenen Medaille 2603 Frcs 50 Cent., Schlechter 2277 Frcs 50 Cent., Janowski und Marshall je 1950 Frcs 50 Cent., Burn 779 Frcs 50 Cent. und Tschigorin 438 Frcs 50 Cent. erhielt. Die ersten Preise sind allerdings für ein Championturnier und für Ostende sehr gering. Die Preise für die schönsten Partien, die von Herrn Prof. Rice, Herrn Baron Rothschild, Herrn Oppenheim und andern Mäcenen gestiftet worden sind, harren zur Zeit der Drucklegung dieses Buches noch der Zuerkennung.

Der erste Sieger, der jetzt vierzehnmal auf internationalen Turnieren mitgespielt und davon siebenmal den ersten Preis gewonnen hat, beabsichtigt, sich an weiteren Turnieren nicht mehr zu beteiligen und sich auf Einzelwettkämpfe zu beschränken, deren erster, wenn die Schachwelt es will, der mit Dr. E. Lasker werden könnte. Ein Teil von dem Gelde, das jedes Jahr für so viele Turniere verwandt wird, könnte ganz gut einmal einer derartigen Veranstaltung gewidmet werden, die ja seit langer Zeit ein Postulat der Schachwelt bildet.

Nürnberg, September 1907.

Der Herausgeber.

PARTIEN

Erste Runde.

Gespielt am 16. Mai.

Die interessanteste und lebhafteste Partie dieser Runde war das angenommene Damengambit Burn — Janowski. Burn laborierte von vornherein an mangelhafter Entwicklung seines Damenläufers und Janowski nützte seine überlegene Stellung auf seine gewöhnliche kühne Art, die selbst das Opfer einer Qualität nicht scheute, zu einem siegreichen Königsangriff aus. — Schlechter kam in einem Dreispringerspiel gegen Tschigorin nur zu einem minimalen Vorteil, der sich bald zum Remis verflüchtigte. — Dasselbe Resultat hatte das Damengambit Marshall — Tarrasch, in dem sich der Vorteil des Nachziehenden ebenfalls als nicht genügend herausstellte. — Stand nach der ersten Runde: Janowski 1, Marshall, Schlechter und Dr. Tarrasch $\frac{1}{2}$.

Partie Nr. 1.

	Burn.	Janowski.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	d5 × c4

Die Annahme des Damengambits halte ich, wie ich schon oft auseinandergesetzt, nicht für günstig, da Schwarz damit dem Gegner ein Tempo schenkt und das Zentrum aufgibt.

3. Sg1—f8

Blackburnes Zug, der für den stärksten gilt, da er e7—e5 verhindert. Aber e2—e3 ist kaum schwächer, trotz der möglichen Antwort e7—e5.

3. Sg8—f6

4. e2—e3

Die einzige Schwierigkeit, die

Weiß im angenommenen Damengambit zu überwinden hat, ist die Entwicklung seines Damenläufers, der manchmal, wie auch in dieser Partie, recht lange eingesperrt bleibt. Deshalb dürfte es sich empfehlen, ihn vor dem Aufzuge des Königsbauern nach g5 oder wenigstens f4 zu entwickeln und deshalb an dieser Stelle Sc3 zu spielen (nicht sofort Lg5 wegen Se4).

4. c7—c5

5. Lf1 × c4 e7—e6

6. Sb1—c3 a7—a6

Dieser von Janowski oft angewendete Flankenangriff erweist sich entschieden als eine Verstärkung der gewöhnlichen Verteidigung. Schwarz gewinnt immer Terrain auf dem Damenflügel und

seine Bauern nehmen eine drohende Haltung an.

7. 0—0

a2—a4 zu entgegnen, empfiehlt sich nicht. Dagegen ist es ein sehr guter Plan, die Bauern aufmarschieren zu lassen und sie dann durch a2—a4, worauf b5—b4 folgen muß, aus Reih und Glied zu bringen, wodurch Weiß wieder in den Besitz des Punktes c4 gelangt. Ganz besonders günstig ist dies, wenn der weiße Damenspringer noch nicht entwickelt ist, während er sonst erst nach b1 zurückentwickelt werden muß, ehe er über d2 den Punkt c4 besetzen kann.

7. b7—b5

8. Lc4—d3

Man kann den Läufer auch ganz gut nach b3 ziehen. In der letzten Runde zog ihn Marshall gegen denselben Gegner nach e2, was sich als recht vorteilhaft erwies.

8. Lc8—b7

9. Dd1—e2 Sb8—d7

Gewöhnlich entwickelt man diesen Springer nach c6, wo er den Damenbauern angreift und somit das Vorgehen des Königsbauern verhindert. Dafür maskiert er auf d7 nicht die günstige Angriffslinie des Damenläufers. Nach meiner Erfahrung stehen die Springer fast immer auf c3 (c6) und f3 (f6) viel besser als auf d2 (d7) und e2 (e7), da sie über die Grenze hinweg schon ins Feindesland hineinschauen.

10. Tf1—d1 Dd8—c7

Da die Dame hier in die Schußlinie des andern Turmes gerät, wäre sie besser sofort nach b6 gegangen.

11. Lc1—d2?

Jetzt war es notwendig, endlich den Damenläufer zu befreien und zu diesem Zwecke e3—e4 zu spielen. Die Fortsetzung cd Sd4, Sc5 war darauf kaum zu fürchten, da Schwarz dann bei seinem noch nicht genügend entwickelten Spiel Opferangriffe auf b5 gewärtigen mußte.

11. Lf8—d6

12. Ta1—c1 Dc7—b6

Mit Lf3: nebst Lh2 ♠ auf Bauerngewinn auszugehen, wäre verfehlt, denn dann wäre der Ta8 angegriffen und der Läufer durch g2—g3 mit Absperrung bedroht.

13. Ld2—e1

Weiß hat den Damenläufer nach Steinitz entwickelt, aber er wirkt hier fast gar nicht, und so kommt es, daß Weiß trotz seiner schnelleren Entwicklung bald die schlechtere Stellung hat und dem Gegner den Angriff überlassen muß, dessen Grundlage seine beiden wohlpostierten Läufer bilden.

13. 0—0

14. Ld3—c2

Hier und im folgenden ist es schon schwer, für Weiß bessere Züge zu empfehlen. Wenn eine einzige Figur schlecht steht, steht eben oft das ganze Spiel schlecht.

14. Ta8—c8

15. d4×c5 Tc8×c5

Näherliegend und korrekter war es, mit einer leichten Figur wiederzuschlagen. Der Turm geht zum Angriff vor, gerät aber, wie die Folge zeigt, leicht auf einen verlorenen Posten.

16. Sf3—d4 Ld6—b8

17. f2—f3

Das ganze kombinierte Manöver der letzten Züge bezweckt offenbar,

dem Läufer auf f2 eine für Schwarz nicht ungefährliche Wirksamkeit zu eröffnen.

17. Tf8—c8

Gewagt, da hiermit dem andern Turm das einzige gute Rückzugfeld verlegt wird.

18. Le1—f2 Tc5—h5

19. f3—f4 Th5—c5

Sonst könnte Weiß z. B. durch Le4 die exponierte Stellung des Turmes zur Abschwächung des Angriffs ausnützen.

20. Td1—d2

Mit Sb3 und e3—e4 den Läufer endlich zur Geltung zu bringen, wäre auch nicht gerade vorteilhaft für Weiß; der Turm würde nach c4 und auf Lb3 nach b4 gehen und die Dame sich nach d8 zurückziehen. e4—e5 wäre alsdann wegen Sd5 für Schwarz günstig. Schwarz steht überhaupt so gut und hat so viele Angriffschancen gegen die weiße Königsstellung, daß er das Opfer des gefährdeten Turmes gegen eine leichte Figur kaum zu scheuen braucht. Janowskis vorangegangene Turmmanöver waren zwar gewagt, aber nicht fehlerhaft.

20. g7—g6

Vorbereitung zu dem Vorstoß des Königsbauern; Sf5 muß zuvor verhindert werden.

21. Tc1—d1

Nun droht Weiß durch Sb3, T5c7, e3—e4 in Vorteil zu kommen.

21. Db6—c7

22. Sd4—b3 Tc5—c4

23. Lc2—d3 Tc4—b4

24. Td2—c2 Dc7—d8

25. Sb3—d4

Weiß will natürlich die Pattstellung des Turmes durch a2—a3

ausnützen. Hierzu war jedoch der Rückzug des Springers nach c1 eine bessere Vorbereitung. Der Turm hätte jedoch im schlimmsten Falle mit Tb2: nebst Tc3: sein Leben teuer verkauft.

25. e6—e5!

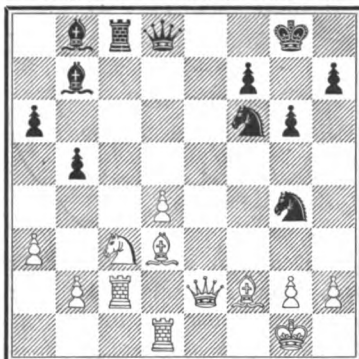
Der entscheidende Stoß, der die Läuferlinie öffnet und den Springer zum Angriff heranbringt.

26. f4 × e5 Sd7 × e5

27. a2—a3 Tb4 × d4

28. e3 × d4 Se5—g4

Stellung nach dem 28. Zuge von Schwarz.



Für den Königsangriff, den Schwarz mit der Dame und den vier leichten Figuren erlangen muß, bietet der Mehrbesitz der Qualität kein Äquivalent.

29. h2—h3

Die beste Verteidigung bot noch Se4.

29. Dd8—d6!

30. h3 × g4 Dd6—h2†

31. Kg1—f1 Dh2—h1†

32. Lf2—g1 Lb8—h2

33. De2—f2

Jedenfalls besser, wenn auch nicht genügend, war Kf2.

33. Sf6 × g4

Erzwingt den Gewinn der Dame

gegen Turm und Springer und damit den Sieg.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 34. | d4—d5 | Sg4 × f2 |
| 35. | Kf1 × f2 | Lh2—b8 |
| 36. | Sc3—e2 | Tc8—e8 |
| 37. | Tc2—c6 | Te8—e5 |
| 38. | Td1—c1 | Lb8—a7+ |
| 39. | Kf2—f3 | Dh1—h5+ |
| 40. | g2—g4 | Dh5—h3+ |
| 41. | Se2—g3 | Te5 × d5 |
| 42. | Ld3—f1 | Dh3—h4 |
| 43. | Lg1 × a7 | Td5—d6 |
| 44. | Sg3—e4 | Lb7 × c6 |
| 45. | Tc1 × c6 | Td6 × c6 |
| 46. | La7—d4 | f7—f5 |

Aufgegeben.

Partie Nr. 2.

Schlechter. Tschigorin.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. | Sb1—c3 | Lf8—b4 |

Mit diesem wenig gefährlichen Zuge kann man die fatale Symmetrisierung der Stellungen, die Sf6 zur Folge hat, vermeiden.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 4. | Lf1—c4 | Sg8—f6 |
| 5. | 0—0 | d7—d6 |
| 6. | Sc3—d5 | Lb4—c5 |
| 7. | d2—d3 | Sf6 × d5 |
| 8. | e4 × d5 | Sc6—e7 |
| 9. | d3—d4 | e5 × d4 |
| 10. | Sf3 × d4 | |

Weiß steht eine Idee besser, da der Bauer d5 auf das schwarze Spiel drückt. Das folgende Läufermanöver vergrößert noch den Vorteil des weißen Spiels durch Schwächung des Punktes e6.

- | | | |
|-----|--------|----------|
| 10. | | 0—0 |
| 11. | Lc1—g5 | f7—f6 |
| 12. | Lg5—e3 | Lc5 × d4 |

Und nun hat Weiß neben dem Vorteil der schnelleren Entwick-

lung auch noch den der beiden Läufer erlangt. Aber merkwürdigerweise gelangt Schwarz zum Ausgleich, ohne daß man dem Weißen ein größeres Versäumnis nachweisen könnte. Die Vorteile sind eben doch nur minimal und ihre Ausnützung ist ein schwieriges Problem, während Schwarz nur einfache Entwicklungszüge zu machen braucht.

- | | | |
|-----|----------|--------|
| 13. | Le3 × d4 | Lc8—f5 |
|-----|----------|--------|

Hier steht der Läufer ausgezeichnet.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 14. | Tf1—e1 | Se7—g6 |
| 15. | Dd1—d2 | |

Vielleicht war hier Lb5 stärker, um die Entwicklung der schwarzen Dame nach d7 und der Türme nach e8 zu hindern, oder, falls a7—a6 nebst b7—b5 geschah, Angriffspunkte zu schaffen. Auch Lb3 nebst c2—c4 und La4 kam zu diesem Zwecke in Betracht.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 15. | | Dd8—d7 |
| 16. | Lc4—b3 | Tf8—e8 |
| 17. | f2—f3 | Sg6—e5 |

Es drohte g2—g4.

- | | | |
|-----|----------|--------|
| 18. | Te1—e2 | a7—a5 |
| 19. | a2—a4 | Te8—e7 |
| 20. | Ta1—e1 | b7—b6 |
| 21. | Ld4 × e5 | |

Ohne daß man einem der beiden Spieler einen Vorwurf machen kann, löst sich die wenig aufregende Partie bald zum Remis auf.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 21. | | Te7 × e5 |
| 22. | f3—f4 | Te5 × e2 |
| 23. | Dd2 × e2 | Kg8—f8 |
| 24. | Kg1—f2 | Ta8—e8 |
| 25. | De2 × e8+ | Dd7 × e8 |
| 26. | Te1 × e8+ | Kf8 × e8 |
| 27. | Kf2—f3 | h7—h5 |

28. Kf3—e3 h5—h4
 29. c2—c3 Ke8—e7
 30. Lb3—d1 Lf5—d7

Als Remis abgebrochen.

Partie Nr. 3.

Marshall. Dr. Tarrasch.

1. d2—d4 d7—d5
 2. c2—c4 e7—e6
 3. Sb1—c3 c7—c5

Diese von mir als die einzig korrekte empfohlene Verteidigung des Damengambits hat sich auch in diesem Turnier vollkommen bewährt. Sie leistet alles, was man billigerweise von einer Verteidigung verlangen kann: sie führt zum Ausgleich.

4. c4×d5 e6×d5
 5. Sg1—f3 Sb8—c6
 6. Lc1—g5

Dieser Zug ist nicht gut, denn er führt zu einem die Entwicklung des Nachziehenden befördernden Abtausch.

6. Lf8—e7
 7. Lg5×e7 Sg8×e7
 8. d4×c5

Auch dieser Zug, mit dem für die Entwicklung nichts geleistet und außerdem noch das Zentrum aufgegeben wird, ist nicht zu empfehlen. Statt dessen sollte e2—e3 geschehen. Aber Schwarz hat sowieso bereits den Vorteil des Anzuges erlangt.

8. d5—d4

Viel stärker als Da5, ja vielleicht der einzig richtige Zug.

9. Sc3—e4 0—0

Schwarz hat nun (vorübergehend) einen Bauern weniger, aber einen erheblichen Vorsprung in der Entwicklung und einen starken Mittelbauern. Nur durch Rück-

gabe des Bauern kann Weiß Ausgleich erzielen.

10. Sf3—d2

Am einfachsten wäre wohl e2—e3.

10. Lc8—f5

Noch stärker ist vielleicht Le6, was die von Weiß beabsichtigte Entwicklung g2—g3 nebst Lg2 verhindert, da hierauf Ld5 nebst f7—f5 zum Gewinn einer Figur führt.

11. g2—g3 Dd8—a5
 12. Lf1—g2

Jeder Versuch, den Gambitbauern zu halten, würde das weiße Spiel kompromittieren.

12. Lf5×e4
 13. Lg2×e4 Da5×c5
 14. 0—0 Ta8—c8
 15. Ta1—c1 Dc5—a5
 16. Sd2—c4! Da5—g5

Den a-Bauern darf Schwarz nicht schlagen, da nach b2—b3, Da6, Ta1, Db5, Sd6 die Qualität verloren ginge. Die nun folgende Kombination führt zum Abtausch der leichten Figuren und Remisschluß.

17. Sc4—d6 Tc8—c7
 18. Sd6×b7 Tc7×b7
 19. Le4×c6 Se7×c6
 20. Tc1×c6 Tb7×b2
 21. Dd1×d4 Tb2×a2
 22. Dd4—c4 Dg5—d2
 23. Tc6—c8 g7—g6

Auf De2:? würde Weiß Dc5 antworten, und die alsdann nach Te8 möglichen Verwicklungen (z. B. Dc6) würden für Schwarz mindestens nicht günstig sein.

24. Tc8×f8† Kg8×f8
 25. Dc4—c5† Kf8—g7
 26. Dc5—e5† Kg7—h6

Als Remis abgebrochen.

Zweite Runde.

Gespielt am 17. Mai.

Tschigorin verlor eine von ihm recht schwach gespielte Wiener Partie gegen Janowski, während eine französische Partie zwischen Schlechter und Marshall nach lebhaften Wendungen remis wurde. — Dr. Tarrasch gewann eine spanische Partie gegen Burn durch eine versteckte Kombination, die der Partie dauernden Wert verleihen dürfte. — Stand nach der zweiten Runde: Janowski 2, Dr. Tarrasch $1\frac{1}{2}$, Marshall und Schlechter 1.

Partie Nr. 4.

Tschigorin.	Janowski.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sb1—c3	Lf8—c5
3. Lf1—c4	Sb8—c6
4. d2—d3	d7—d6
5. Lc1—e3	Lc5—b6
6. Sc3—d5

Dieser frühzeitige Vorstoß gestaltet das Spiel lebhaft und verwickelt. Die Entwicklung des Königsspringers nach e7 oder f6 ist darauf nicht ratsam wegen der Fesselung durch den Läufer. Am korrektesten ist wohl die Entgegnung Le6.

6. Sg8—f6

Zu gewagt! Weiß sollte nun in Vorteil kommen.

7. Le3—g5 Lc8—e6

8. Sd5 × f6† g7 × f6

9. Lg5—h4

Le6: wäre für Weiß weniger günstig.

9. Le6 × c4

10. d3 × c4 Th8—g8

11. Dd1—h5

Schwarz kann hierauf den Verlust eines Bauern schwer vermeiden. Tg2: darf natürlich wegen Lg3 nicht geschehen.

11. Dd8—e7

12. Sg1—e2?

Hierauf kommt Weiß nicht nur nicht in Vorteil, sondern sogar in Nachteil. Die richtige, auf der Hand liegende Spielweise war Dh7: 0—0—0, Df5† mit einem Bauern mehr und (nach Se2) sicherer Stellung.

12. De7—e6!

Hiernach geht der Angriff auf Schwarz über.

13. Dh5 × h7 Sc6—e7

Auf die Rochade würde Df5 den Damentausch herbeiführen.

14. Dh7—h5 Se7—g6

Droht Th8.

15. Lh4—g3 De6 × c4

Der Gegenangriff erweist sich wie gewöhnlich stärker als der Angriff.

16. Se2—c3 Lb6—a5

17. Dh5—f3 La5 × c3†

18. b2 × c3 0—0—0

19. Df3—d3 Dc4—c6

20. 0—0—0

Hier steht der König sehr unsicher; aber auf die kurze Rochade würde f6—f5, ef, Sf4, Df3, Df3: nebst Se2† und Sc3: ebenfalls zum Vorteil von Schwarz folgen.

20. Sg6—e7

Um d6—d5 zu spielen, was der Gegner durch c3—c4 verhindern sollte.

21. Td1—d2? Dc6—a4

22. Kc1—b2 d6—d5

23. Th1—d1

Hierauf darf allerdings deswegen des Matts auf d8 nicht geschehen.

23. Td8—d6!

24. e4×d5? Td6—b6†

Aufgegeben; auf Kal gewinnt Ta6.

Partie Nr. 5.

Schlechter. Marshall.

1. e2—e4 e7—e6

2. d2—d4 d7—d5

3. Sb1—c3 Sg8—f6

4. Lc1—g5

Dieser früher so beliebte Zug wird meiner Ansicht nach durch den anscheinend minderwertigen Gegenzug Mac Cutcheons völlig widerlegt. Schwarz erlangt immer das etwas bessere Spiel.

4. Lf8—b4

5. e4×d5

Die Ausführung der Drohung e4—e5 wird mit h7—h6 beantwortet, und der Läufer muß zurückkehren, woher er kam der Fahrt, denn sowohl e5×f6 (hg, fg, Tg8 nebst Df6) wie Lh4 (g5 nebst Se4) ist für Weiß unvorteilhaft.

5. Dd8×d5

6. Sg1—f3

Jedenfalls besser als der Abtausch auf f6.

6. Sf6—e4

Der nächstliegende, aber nicht der beste Zug. Da der Abtausch auf f6 nicht zu fürchten ist, so

braucht der Springer nicht zu ziehen, dies führt nur zu einem ungünstigeren Tausch mit Entwicklung des Weißen. c7—c5 war der richtige Zug.

7. Lg5—d2 Lb4×c3

8. b2×c3 Se4×d2?

Ein zunächst noch ganz unnötiger und unmotivierter Abtausch. Schwarz mußte sofort mit c7—c5 an der Sprengung des starken weißen Zentrums arbeiten.

9. Dd1×d2 0—0

10. Lf1—d3

Weiß ist nun schneller und besser entwickelt.

10. c7—c5

11. c3—c4! Dd5—h5

12. c2—c3 Sb8—c6

13. 0—0 c5×d4

Es war jetzt nicht am Platze, ökonomisch zu spielen. Besser war jedenfalls sofort e6—e5, um auf d4×c5 mit f7—f5 vorzugehen. Weiß hätte den c-Bauern schwerlich geschlagen. Der Bauerntausch arrondiert das weiße Spiel, das nun entschieden überlegen ist.

14. c3×d4 e6—e5

15. d4—d5 Se6—b8

Geht der Springer nach e7, so folgt d5—d6 nebst c4—c5 und der Freibauer wird sehr stark.

16. Dd2—e3 Sb8—d7

17. c4—c5 Sd7—f6

18. Sf3×e5

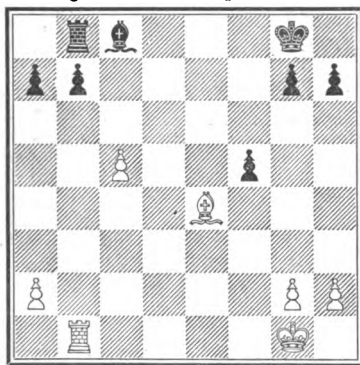
Der Abtausch des kostbaren Freibauern gegen den immer gefährdeten Königsbauern ist nicht gut. Das Richtige war d5—d6; Weiß fürchtete mit Unrecht die Gabel e5—e4, worauf Le4: nebst Sd2 auf Te8 und schließlich (auf Se4: nebst f7—f5) Sg3 gefolgt wäre.

18. Tf8—e8
 19. f2—f4 Sf6×d5
 20. De3—d4 Sd5×f4

Damit gewinnt Schwarz einen Bauern; Weiß verwertet aber seinen Entwicklungsvorsprung in sehr geschickter Weise.

21. Tf1×f4 Dh5×e5
 22. Dd4×e5 Te8×e5
 23. Tf4—e4! Te5×e4
 24. Ld3×e4 Ta8—b8
 25. Ta1—b1 f7—f5

Stellung nach dem 25. Zuge von Schwarz.



26. Le4—d5†

Dieser naheliegende Zug gibt den Gewinn aus der Hand. Richtig war Lf3, Kf8, c6, b5!, c7, Tb6, Td1 nebst Td8.

26. Kg8—f8
 27. a2—a4

Man sieht, daß der Vorstoß des c-Bauern jetzt nicht mehr so stark ist, da dem Turm die d-Linie versperrt ist.

27. Kf8—e7
 28. a4—a5 a7—a6

Notwendig, um das weitere Vorgehen des a-Bauern zu verhindern.

29. c5—c6 Ke7—d6
 30. Ld5—f3 Kd6—c7

31. c6×b7 Lc8×b7
 32. Tb1—c1†

Remis, denn es folgt Tb1 nebst Tc1†. Ein hübscher Remisschluß.

Partie Nr. 6.

Dr. Tarrasch. Burn.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sg1—f3 Sb8—c6
 3. Lf1—b5 a7—a6
 4. Lb5—a4 Sg8—f6
 5. 0—0 b7—b5

Es macht wohl keinen großen Unterschied aus, ob man diesen Zug sofort oder erst später macht, wenn man nur in das jetzt gebräuchlichste Verteidigungssystem Le7 nebst d7—d6 einlenkt. Wenn ich diese Verteidigung wegen der Einsperrung des schwarzen Königsläufers auch theoretisch nicht für völlig genügend ansehen kann, so gewährt sie dem Nachziehenden doch ein sehr festes und schwer angreifbares Spiel.

6. La4—b3 Lf8—e7
 7. d2—d4 d7—d6

Sd4: wäre wegen Lf7 † nebst Se5 † und Dd4: für Schwarz unvorteilhaft; ebenso e5×d4 wegen e4—e5.

8. a2—a4

Der Zug ist an dieser Stelle neu, aber sehr gut; er beseitigt vor allem die Gefahr, daß der weiße Königsläufer durch Sd4: nebst c7—c5—c4 erobert wird.

8. Lc8—g4

Der Fesselungszug ist in dieser Variante für Schwarz kaum zu empfehlen. Besser vielleicht b5—b4, da die hierauf oft günstige Entgegnung a4—a5 (mit der Drohung

La4) durch die Rochade beantwortet wird, worauf La4 natürlich keine Kraft mehr hat.

9. c2—c3

Weiß richtet sich darauf ein, auf Lf3: mit dem Bauern wiederzuschlagen, was in dieser Stellung ganz korrekt ist.

9. 0—0

10. Dd1—d3

In einer ganz ähnlichen Stellung der dritten Turnuspartie zwischen denselben Gegnern geschah hier h2—h3, was vielleicht noch stärker ist.

10. Dd8—d7

Ein vortrefflicher Zug, der Lf3: nebst Dh3 droht. Man sieht, daß Schwarz in der Entwicklung voraus ist.

11. Lc1—g5

Um seine Entwicklung zu vollenden und Angriffschancen zu erlangen, entschließt sich Weiß zu einem Bauernopfer. Natürlich war d4—d5 ein sicherer und guter Zug, dagegen wäre Sbd2 wegen Sf6—h5—f4 für Weiß ungünstig gewesen.

11. Lg4×f3

12. Dd3×f3!

Auf gf gelangt Schwarz mit Dh3 (droht Sg4!) zum Angriff.

12. e5×d4

13. a4×b5 Sc6—e5

Besser war sofort a b, worauf Turmtausch nebst Dd3 folgt und Weiß für den geopferten Bauern ein gutes Spiel erhält.

14. Df3—d1 d4×c3

15. Sb1×c3 a6×b5

16. Ta1×a8 Tf8×a8

17. f2—f4

Weiß ist nun schön entwickelt und eröffnet hiermit einen lebhaften Angriff.

17. Se5—c4!

Am besten; auf Sg6 könnte z. B. Lf7± nebst Lf6: mit der Drohung Dd5† folgen.

18. e4—e5 Sf6—e8

Natürlich darf hier und im folgenden Se3 wegen Df3 nicht geschehen.

19. Lg5×e7 Dd7×e7

20. Sc3×b5 d6×e5!

Um Lc4: mit Dc5† zu beantworten.

21. Dd1—d5 Sc4—b6

22. Dd5×e5 De7—b4!

Schwarz durfte die Dame nicht tauschen, da er den f-Bauern verloren hätte. Auf b4 aber greift die Dame zwei locker stehende Figuren an. Die Angriffs- und Gegenangriffszüge sind recht interessant.

23. Tf1—e1 g7—g6

Am besten deckte Schwarz das auf e8 drohende Mat durch Sd7, worauf die Dame am besten nach e4 gegangen wäre; es standen ihr aber auch die Züge nach e7 und e3 (Db5:, Lf7± nebst De6†) zu Gebote.

24. Sb5—d4

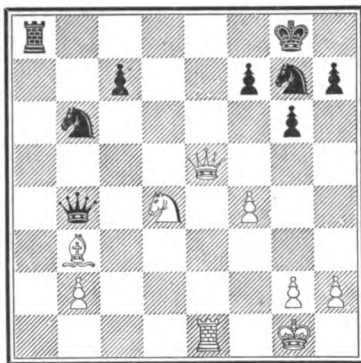
Droht Sc6, Se7† und Dh8±.

24. Se8—g7

In dieser für Weiß anscheinend rettungslos verlorenen Stellung sind alle weißen Figuren bedroht, nämlich Läufer und Springer durch c7—c5 und Dame, Turm und König durch Te8. Weiß hat jedoch einen Rettungszug, nämlich Te4 mit der Drohung Se6, worauf

jedoch Dd2, Te2, Db4, Te4 mit Remisschluß folgt.

Stellung nach dem 24. Zuge von Schwarz.



25. Te1—d1

Eine Inspiration.

25. c7—c5

Auf Te8 folgt Dc7:, Te1†, Kf2 mit Mattdrohung auf f7 und g8. — Am besten war es wohl noch für Schwarz, seinen letzten Zug zurückzunehmen und mit Se8 den c-Bauern zu decken. Es hätte aber wohl jeder Spieler c7—c5 gezogen, da die folgende tief-liegende und komplizierte Gewinnkombination ganz undurchsichtig ist.

26. Lb3 × f7† Kg8 × f7

27. Sd4—c6 Db4—b8

Besser wäre die Dame nach b5 gegangen, da sie auf b3, wie man hinterdrein leicht sieht, in Verlustgefahr gerät.

28. De5—e7† Kf7—g8

29. Td1—d8† Ta8 × d8

30. De7 × d8† Sg7—e8

Auf Kf7 geht durch Se5† nebst Dg8† die Dame verloren. Stände sie jedoch auf b5, so würde Weiß nach Kf7, Se5†, Ke6, Dg8† den Springer g7 zurück gewinnen und nach Kf5, Dg7:, Db2: immer noch im Vorteil sein, denn der schwarze König ist sehr exponiert, der schwarze Springer schwach gedeckt und die schwarzen Königsbauern schutzlos; ein hübscher und plausibler, aber natürlich nicht erzwungener Schluß, der jedoch die Stärke des weißen Spiels zeigt, wäre dann Df7†, Ke4, Sf3 (um zunächst die weiße Königsstellung zu sichern), Dc1†, Kf2, Df4:, Db7†, Sd5, Db1 ≠. Ein ganz problemmäßiges Matt!

31. Dd8 × e8† Kg8—g7

32. De8—e5† Kg7—h6

33. Sc6—e7

Droht Sf5†, gf, Df6† nebst Dg5 ≠.

33. Db3—d1†

34. Kg1—f2 Dd1—d4†

35. De5 × d4 c5 × d4

36. Se7—c6

Weiß gewinnt nun noch einen zweiten Bauern.

36. d4—d3

37. Sc6—e5 d3—d2

38. Kf2—e2 Sb6—d5

39. g2—g3 Aufgegeben;

nach Se3, Kd2:, Sf1†, Ke2, Sh2: bleibt der Springer abgesperrt und der b-Bauer geht zur Dame.

Dritte Runde.

Gespielt am 18. Mai.

Drei Remisen, das war das Resultat dieser Runde. Das Damengambit Marshall — Tschigorin, wie das Vierspringerspiel Janowski — Tarrasch nahm frühzeitig Remischarakter an, und die spanische Partie Burn — Schlechter, die von Anfang an für den Nachziehenden günstiger stand, blieb nach sehr hartnäckigem Widerstand Burns ebenfalls unentschieden. — Staud nach der dritten Runde: Janowski $2\frac{1}{2}$, Dr. Tarrasch 2, Marshall und Schlechter $1\frac{1}{2}$.

Partie Nr. 7.

Marshall. Tschigorin.

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

Dies ergibt stets ein beengtes Spiel für Schwarz; besonders der Damenläufer bleibt lange eingeschlossen. Der schwarze c-Bauer gehört im Damengambit nach c5.

- | | |
|------------|------|
| 4. c4 × d5 | |
|------------|------|

Kommt dem Gegner in der lebenswürdigsten Weise entgegen. Sf3 nebst e2—e4 sollte geschehen, dagegen wäre sofort e2—e4 nicht unbedenklich wegen der Fortsetzung d5 × e4, Se4:, Lb4†, Ld2 (oder Sc3, c6—c5!), Dd4:, Lb4:, De4‡, Le2, Dg2:!: dieses Gambit-spiel ist wahrscheinlich inkorrekt.

- | | |
|-----------|---------|
| 4. | e6 × d5 |
| 5. Sg1—f3 | Sg8—f6 |
| 6. Lc1—g5 | Lf8—e7 |
| 7. e3 | Lc8—f5 |

durchaus nach
steht sein Ant-
wirksamer.

- | |
|------|
| 8—d7 |
| h6 |

- | | |
|------------|--------|
| 10. Lg5—f4 | Sf6—h5 |
|------------|--------|

Zeitverlust.

- | | |
|------------|-----|
| 11. Lf4—e5 | 0—0 |
|------------|-----|

Schwarz darf den Läufer nicht schlagen, da der zurückschlagende Bauer dem Springer das Rückzugsfeld nimmt, so daß Weiß durch die Drohung Sd4 in Vorteil käme.

- | | |
|------------|--------|
| 12. Ta1—c1 | Sh5—f6 |
|------------|--------|

- | | |
|------------|--------|
| 13. Le2—d3 | Sf6—e4 |
|------------|--------|

Nicht gut, wie sich bald zeigt — — en könnte.

- | | |
|------------|----------|
| 14. Dd1—c2 | Se4 × c3 |
|------------|----------|

- | | |
|--------------|------|
| 15. Dc2 × c3 | |
|--------------|------|

Viel stärker wäre es, mit dem Bauern zu schlagen, denn dann könnte Weiß mit dem c-Bauern oder e-Bauern zum Angriff vorgehen und aus der Partie etwas gestalten, während sie sich so einfach zum Remis abspielt.

- | | |
|----------|----------|
| 15. | Lf5 × d3 |
|----------|----------|

- | | |
|--------------|--------|
| 16. Dc3 × d3 | Tf8—e8 |
|--------------|--------|

- | | |
|------------|--------|
| 17. Dd3—f5 | Le7—f6 |
|------------|--------|

- | | |
|--------------|----------|
| 18. Le5 × f6 | Sd7 × f6 |
|--------------|----------|

- | | |
|------------|--------|
| 19. Sf3—e5 | Dd8—e7 |
|------------|--------|

- | | |
|------------|------|
| 20. Tf1—e1 | |
|------------|------|

Es ist nichts zu machen, es bieten sich weder für Weiß noch für Schwarz Angriffspunkte.

20.	Ta8—d8
21. Tc1—c3	Sf6—e4
22. Tc3—a3	Se4—d6
23. Df5—c2	a7—a6
24. Ta3—b3	De7—c7
25. Te1—c1	Te8—e7
26. Dc2—c5	Td8—e8
27. a2—a4	Sd6—e4
28. Dc5—b6	Dc7—c8
29. Db6—a5	Dc8—f5
30. Da5—e1	Se4—d6

Als Remis abgebrochen.

Partie Nr. 8.

Janowski.	Dr. Tarrasch.
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. Sc3—e2

Das Vierspringerspiel ist eine ganz lebhaft und für beide Teile chancenreiche Eröffnung, nur dieser Springerzug führt sehr bald zu einem toten Remisspiel, falls nämlich Schwarz einigermaßen korrekt fortsetzt.

7.	Sc6—e7
8. Se2—g3	Se7—g6
9. c2—c3	Lb4—a5
10. d3—d4	c7—c6
11. Lb5—a4	Tf8—e8
12. La4—b3	h7—h6

Durchaus notwendig zur Verhinderung von Sg5. Schlecht wäre der Bauerntausch nebst Se4: wegen Se4:, nebst Lf7± und Sg5†.

13. Tf1—e1
------------	------

Mit Rücksicht auf die Stellung des Läufers a5 keine sehr günstige Deckung des e-Bauern.

13.	Lc8—g4
14. d4×e5	d6×e5

Natürlich kam vor allem Se5: in Betracht, aber darauf folgt Lf4, worauf Lf3:, gf für Weiß keineswegs nachteilig ist.

15. h2—h3	Dd8×d1
16. Lb3×d1	Lg4—e6

Schwarz ist jetzt etwas in der Entwicklung voraus, aber dieser Vorteil verflüchtigt sich bald.

17. Ld1—b3	La5—c7
18. Lb3×e6	Te8×e6
19. Lc1—e3	Ta8—d8
20. Ta1—d1	Te6—e8

Leider geht Ted6 nicht gut an wegen Td6: nebst La7:; der durch b7—b6 abgesperrte Läufer wird durch a2—a4—a5 befreit, und Schwarz hat dann nichts erreicht als die Isolierung seiner Damenbauern.

21. Kg1—f1	b7—b6
22. Sf3—g1

Zur besseren Deckung des e-Bauern.

22.	Sg6—f4
----------	--------

Schwarz geht zum Angriff vor, es kommt aber nicht viel dabei heraus; das Spiel hat eben von Anfang bis zu Ende Remischarakter.

23. f2—f3	Sf4—d3
24. Te1—e2	Td8—d7
25. Te2—d2	Te8—d8
26. b2—b3

Schwarz drohte den b-Bauern zu schlagen.

26.	c6—c5
27. Kf1—e2	Sd3—f4†
28. Le3×f4	e5×f4
29. Sg3—f1

Auf f5 würde der Springer nicht günstig postiert sein, da er

keinen guten Rückzug hätte. Die leichten Figuren von Schwarz stehen nun entschieden besser als die weißen.

- | | |
|------------|--------|
| 29. | Lc7—e5 |
| 30. Td2×d7 | Td8×d7 |
| 31. Td1×d7 | Sf6×d7 |
| 32. Ke2—d3 | b6—b5 |

Um den König nicht über c4 eindringen zu lassen.

- | | |
|------------|--------|
| 33. Sg1—e2 | Le5—c7 |
| 34. Kd3—c2 | |

Weiß kommt dem Springer-schach zuvor.

- | | |
|------------|--------|
| 34. | g7—g5 |
| 35. Se2—c1 | Kg8—f8 |
| 36. Sf1—d2 | Kf8—e7 |
| 37. Sc1—d3 | f7—f6 |
| 38. a2—a4 | a7—a6 |
| 39. a4×b5 | a6×b5 |
| 40. Sd2—b1 | Ke7—d6 |
| 41. Sb1—a3 | Kd6—c6 |
| 42. Kc2—d2 | Sd7—f8 |
| 43. Sa3—c2 | Sf8—g6 |
| 44. Kd2—e2 | Lc7—d6 |
| 45. b3—b1 | |

Durch diesen ausgezeichneten Zug erlangt Weiß endlich günstige Felder für den Springer c2.

- | | |
|-------------|--------|
| 45. | c5—c4 |
| 46. Sc2—d4† | Kc6—b6 |
| 47. Sd3—f2 | h6—h5 |
| 48. Sd4—f5 | Ld6—e5 |
| 49. Ke2—d2 | Sg6—h4 |

Weiß drohte, durch Sg7 den h-Bauern vorzuzwingen und so dem Springer g6 das Feld h4 zu versperren, worauf noch der andere Springer über g4 zum Angriff gelangen könnte.

- | | |
|------------|-------|
| 50. Sf5×h4 | g5×h4 |
|------------|-------|

Als Remis abgebrochen; der weiße Springer kann nirgends heraus, aber die schwarzen Figuren

können nirgends hinein. Janowski hat den zweiten Teil des Endspiels, das bei dem geringen Wirkungskreis seiner Figuren nicht so leicht remis zu machen war, sehr gut gespielt.

Partie Nr. 9.

Burn.	Schlechter.
-------	-------------

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | a7—a6 |
| 4. Lb5—a4 | d7—d6 |
| 5. 0—0 | |

Dies ist nicht gut, denn danach ist Abtausch des Königsläufers nicht zu vermeiden. d2—d4 sollte geschehen.

- | | |
|------------|--------|
| 5. | Sg8—f6 |
| 6. d2—d3 | b7—b5 |
| 7. La4—b3 | Sc6—a5 |
| 8. Sb1—c3 | Lf8—e7 |
| 9. Sc3—e2 | Lc8—b7 |
| 10. Se2—g3 | 0—0 |
| 11. Dd1—e2 | Tf8—e8 |
| 12. Sg3—f5 | Sa5×b3 |
| 13. a2×b3 | Le7—f8 |
| 14. Lc1—g5 | h7—h6 |
| 15. Lg5—d2 | |

Das Spiel hat sich nach bekanntem Muster entwickelt. Der Läufer kann nicht gut nach h4 gehen, da er durch g7—g5 nach g3 getrieben würde, wo er sehr schlecht stände.

- | | |
|----------|-------|
| 15. | d6—d5 |
|----------|-------|

Damit erlangt Schwarz die Initiative.

- | | |
|------------|--------|
| 16. Sf5—g3 | Dd8—d7 |
| 17. Ld2—c3 | Lf8—d6 |
| 18. Tf1—e1 | Dd7—c6 |
| 19. Ta1—c1 | |

Zur Deckung des c-Bauern gegen b5—b4.

19. a6—a5

Mit diesem harmlosen Zuge droht Schwarz durch b5—b4, d5×e4 und La6 die weiße Dame nach d1 zurückzuwerfen.

20. Lc3—d2 b5—b4

21. c2—c4 b4×c3

22. b2×c3 d5×e4

Durch den Abtausch der ungleichwertigen Bauern d5 und d3 erleichtert Schwarz das feindliche Spiel. Besser war es, sofort Dd7 zu spielen, um auf c3—c4 mit c7—c6 die starke Zentrumstellung zu behaupten.

23. d3×e4 Dc6—d7

24. h2—h3 c7—c5

Versperrt die Linie des Königsläufers. Es ist aber für Schwarz sehr schwierig, seinen geringen Stellungs Vorteil auszunützen.

25. Sf3—h4 Ld6—f8

26. Tc1—d1 Dd7—e6

27. De2—f3

Um Db3: mit Lh6: zu beantworten. Nach dem Gegenzuge aber hat der Springer h4 keinen Rückzug.

27. g7—g6

28. Td1—a1

Auf c3—c4 würde a5—a4 mit Vorteil geschehen.

28. Te8—d8

29. Ld2—c1 Sf6—h7

Nun droht sowohl Le7 als auch Db3:.

30. Df3—g4

Um auf Db3: das chancenreiche Opfer auf g6 zu bringen.

30. De6×g4

31. h3×g4 Td8—d3!

Schwarz hat durch feines Spiel die Schwäche der Damenbauern

und die ungünstige Stellung des Springers ausgenützt und gelangt endlich in direkten Vorteil.

32. Sh4—f3!

Auf Lb2 könnte Schwarz mit Sg5 dem Springer den Rückzug abschneiden und ihn dann mit Le7 angreifen, oder auch mit Td2 fortfahren. Weiß entschließt sich daher zu einem Bauernopfer, womit er sein Spiel bedeutend verbessert und Remischancen erlangt.

32. Td3×c3

33. Lc1—d2 Tc3×b3

34. Ld2×a5 f7—f6

35. Sf3—d2 Tb3—d3

36. Sd2—c4

Von der Behauptung dieses Punktes hängt Gewinn und Remis ab. Schwarz sollte daher schleunigst durch Td4 den Springer vertreiben und den c-Bauern vorzuziehen suchen, schon um den Läufer f8 in Tätigkeit zu setzen.

36. Sh7—g5

37. f2—f3 Sg5—e6

38. Te1—b1 Lb7—c6

39. Tb1—b6 Se6—d4

40. Ta1—b1 Lf8—e7

41. Sg3—f1 Lc6—a4

42. Tb6—b8† Ta8×b8

43. Tb1×b8† Kg8—f7

44. Sf1—e3

Mr. Burn hat dies alles ganz ausgezeichnet gespielt und das Übergewicht des Gegners ganz illusorisch gemacht.

44. Sd4—c6

45. Tb8—a8 La4—b5

46. La5—e1 Td3—d8

Hier bot sich zum letztenmal die Gelegenheit, dem schwarzen Spiel durch Lc4:, Td4, c5—c4 und Lc5 eine günstigere Wendung

zu geben. Schwarz mußte immer den Punkt c4 zu forcieren suchen.

47. Ta8—a1	Sc6—b4
48. Sc4—b6	Td8—d3
49. Sb6—d5	Sb4×d5
50. Se3×d5	Lb5—c6

Es drohte Ta7.

51. Sd5×e7	Kf7×e7
52. Ta1—c1	

Als Remis abgebrochen.

Schwarz konnte allenfalls noch versuchen, mit Kd6, Lf2, Td4, Ld4:, ed die Qualität zu opfern und sich auf die beiden verbundnen Freibauern zu verlassen.

Vierte Runde.

Gespielt am 20. Mai.

Hatte die vorige Runde lauter Remisen geliefert, so brachte diese Runde drei scharfe Gewinnpartien. Schlechter kam in einem Vierspringerspiel sehr bald durch einen Eröffnungsfehler Janowskis in Vorteil und gewann durch einen starken Angriff die Dame. — Marshall konnte in einem Damengambit gegen Burn keinen rechten Angriff erringen und kam durch einen verfehlten Angriff in entscheidenden Nachteil. — Ein äußerst lebhaftes und interessantes Spiel bot die sizilianische Partie Tschigorin — Tarrasch, die zu einer völligen Pattsetzung des Anziehenden bei vollem Brett führte. — Stand nach der vierten Runde: Dr. Tarrasch 3, Janowski und Schlechter 2 $\frac{1}{2}$, Marshall 1 $\frac{1}{2}$.

Partie Nr. 10.

Schlechter.	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?

Nicht gut; die richtige Verteidigung, die zuerst von Metger im Kieler Turnier 1893 angewendet wurde, ist Lc3: nebst De7 und Sc6—d8—e6.

8. Sf3—h4
-----------	------

Am einfachsten und besten ist sofort Lf6: nebst Sh4.

8.	c7—c6
9. Lb5—c4	Lc8—e6?

Der entscheidende Fehler, durch den die schwarze Bauernstellung ganz zerrüttet wird. Viel besser war Lc3: nebst d6—d5 und Dd6. Wegen dieser Fortsetzung dürfte der sofortige Abtausch auf f6 dem Springerzug nach h4 vorzuziehen sein.

10. Lg5×f6	g7×f6
11. Lc4×e6	f7×e6
12. Dd1—g4†	Ke8—f7

13. f2—f4

Weiß hat ein sehr schönes Angriffsspiel. Die Partie ist in der ganzen Anlage fast identisch mit der dritten Stichpartie Tarasch-Pillsbury vom Wiener Turnier 1898, die vom 7. Zuge ab folgendermaßen weiterging: Lg5, Lc3:, bc, Se7, Lc4, Le6, Lf6:, gf, Le6:, fe, Sh4, Sg6, Sg6:, hg, f4, Kg7, f5, ef, ef.

13. Se7—g6

14. f4—f5

Statt dessen konnte auch zuvor Sg6: geschehen, wie in der zitierten Partie.

14. e6 × f5

15. Sh4 × f5 h7—h5

In einer schlechten Stellung soll man keinen Bauern opfern, außer wenn man damit seine Stellung ganz bedeutend verbessert, denn sonst hat man die schlechte Stellung und den materiellen Nachteil, also ein sicher verlorenes Spiel. In einer guten Stellung hat man meist nicht nötig, einen Bauern zu opfern, obwohl sie es natürlich sehr oft vertragen wird. In einer gleichstehenden Partie hingegen ist ein Bauernopfer am ehesten angebracht.

16. Dg4 × h5 Tf8—h8

17. Dh5—f3 Sg6—f4

Drohung: Läuferschach, Turmopfer, Damenschach und Turmschach. Aber wer sieht das nicht!

18. Sc3—e2 Lb4—c5 †

19. d3—d4! Sf4 × e2 †

20. Df3 × e2 e5 × d4

21. De2—c4 † Kf7—f8

22. b2—b4! Lc5—b6

23. Dc4—e6

Der Angriff auf die Punkte

f6 und d6 ist nicht zu parieren; die Partie ist rettungslos verloren.

23. Th8—h7

24. Tf1—f3

Noch stärker als Sd6:, worauf sich Schwarz mit d4—d3 † und Ld4 noch eher verteidigen könnte. Jetzt aber droht Tg3, Tf7, Th3 die Partie sofort zu beendigen.

24. Dd8—e8

25. De6 × f6 † De8—f7

26. Df6—g5

Damit gewinnt Weiß die Dame gegen Turm und Läufer, aber eigentlich ist dies für die kolossale Stellung etwas wenig. Sollte nicht die Fortsetzung Dd6 † die Partie schneller beendet haben? Auf Ke8 standen dann mehrere starke Angriffe zur Verfügung, z. B. Sh6, De7, Dg6 †, Kd7, Sg8, und Weiß gewinnt die Qualität bei noch ziemlich vollem Brett und fort-dauerndem Mattangriff; Weiß konnte sogar statt Sh6 mit Sg7 †, Dg7:, Taf1, Th8, Tf7, Df7:, De5 †, De7, Dh8 †, Kd7, Da8: fortfahren. Aber freilich, eine Dame in der Hand ist besser als ein starker Angriff auf dem Dache!

26. d4—d3 †

27. Kg1—h1 Lb6—d8

28. Sf5—e7 Df7 × f3

29. Dg5—g8 † Kf8 × e7

30. g2 × f3 Th7—f7

31. c2 × d3 Ta8—b8

Schwarz leistet nun noch einen langen, aber aussichtslosen Widerstand.

32. f3—f4 Ld8—c7

Tf4: kostet einen Turm: Dg5 †, Tf6, e5, de, De5 †.

33. Dg8—g5 † Ke7—d7

34. Dg5—g4 † Kd7—e7

35. Dg4—h4† Ke7—d7
 36. Dh4—h3† Kd7—e7
 37. Ta1—g1 Tb8—f8

Nun würde bei Tf4: durch Turmschach, Turmtausch und Dh7† der Läufer verloren gehen.

38. f4—f5 Lc7—b6
 39. Tg1—g6 Tf7—f6
 40. Tg6 × f6 Tf8 × f6
 41. Dh3—h7† Tf6—f7
 42. Dh7—g6 Tf7—f6
 43. Dg6—g8 Tf6—f7
 44. Dg8—c8 Tf7—f6
 45. Dc8 × b7† Ke7—f8
 46. Db7 × c6 Kf8—g7
 47. Dc6—c3 Lb6—e3
 48. d3—d4 Le3—g5
 49. Dc3—g3 Kg7—h6
 50. Dg3—h3† Kh6—g7
 51. b4—b5 Aufgegeben.

Partie Nr. 11.

Tschigorin. Dr. Tarrasch.

1. e2—e4 c7—c5
 2. Sb1—c3 e7—e6
 3. g2—g3 d7—d5
 4. e4 × d5 e6 × d5
 5. Lf1—g2

Diese Behandlungsweise der sizilianischen Partie ist für Weiß ganz günstig, wenn auch der spätere Vorstoß des Damenbauern das weiße Spiel etwas einengt. Wollte Weiß dies durch d2—d4 (statt Lg2) verhindern, so würde Schwarz durch c5 × d4, Sf6, Sc6 und d5—d4 ein gutes Spiel erlangen.

5. Sg8—f6

Auf d5—d4 fürchtete Schwarz die Fortsetzung De2† nebst Sd5.

6. d2—d3 Lf8—e7

Nach d5—d4 Se4 Se4: schlägt

Tarrasch, Ostende.

Weiß mit dem Bauern wieder und etabliert damit in Verbindung mit f2—f4 ein starkes Zentrum.

7. Sg1—e2 d5—d4

Wenn Schwarz jetzt diesen Vorstoß unterläßt, so folgt d3—d4, und der Bauer d5 könnte auf der offenen Linie schwach werden.

8. Sc3—e4 0—0

9. 0—0 Sb8—c6

10. Se2—f4

Die weißen Figuren stehen entschieden viel besser als die schwarzen.

10. Sc6—e5

11. Se4 × f6†

Mit wenigen Zwangszügen beseitigt Weiß den ganzen Vorteil, den er bisher erlangt hat; gerade seine so günstig postierten Figuren tauscht er ab und entwickelt dabei noch das feindliche Spiel! h2—h3 sollte geschehen, um Lg4 zu verhindern.

11. Le7 × f6

12. Sf4—d5 Lc8—g4

13. f2—f3 Lg4—e6

14. Sd5—f6† Dd8 × f6

Nun steht Schwarz etwas besser.

15. f3—f4 Se5—c6

16. Dd1—h5

Der Abtausch des Läufers gegen den Springer würde den Weißen einem Mattangriff auf der Diagonale a8—h1 aussetzen.

16. Le6—f5

Keine glückliche Art, den c-Bauern zu decken, da hierdurch ein gefährlicher Angriff provoziert wird. Besser war De7, um den Angriffsversuch f4—f5 sofort mit g7—g6 zu unterdrücken.

17. g3—g4 g7—g6

18. Dh5—h3 Lf5—d7
 19. f4—f5 g6×f5
 20. Lg2—e4!

Ein hübscher Zug, der Qualitätsopfer auf f5 droht.

20. Sc6—e7
 21. Lc1—h6 Tf8—e8
 22. g4×f5 Kg8—h8
 23. Kg1—h1 Te8—g8

In seinem Bestreben, die offene g-Linie zum Gegenangriff auszunützen, unterschätzt Schwarz die drohende Gefahr. Die richtige und genügende Verteidigung war Sg8.

24. Ta1—e1

Weiß mußte den Angriff mit Tf1—f4—h4 (droht Lf8) fortsetzen, worauf Schwarz schwerlich eine genügende Verteidigung hatte. Nun kommt Schwarz mit dem Gegenangriff zuvor.

24. Ta8—e8

Jetzt ist schon der Bauer f5 bedroht. Merkwürdig, wie schnell sich das Blatt wendet!

25. Lh6—d2 Ld7—c6
 26. Tf1—f4 Tg8—g7
 27. Tf4—f3

Um Lh6 zu spielen.

27. Te8—g8
 28. Le4×c6? Df6×c6!

Diesen Gegenzug hat Weiß wohl übersehen. f5—f6 würde nun mit Tg3 beantwortet werden. Schwarz hat eine furchtbare Angriffsstellung erlangt.

29. Te1—f1 Tg7—g4

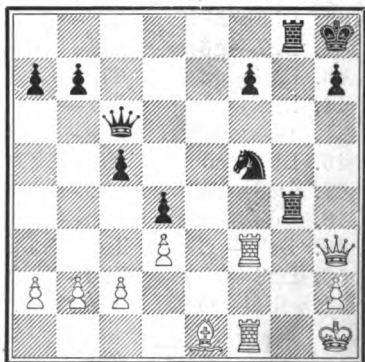
Der f-Bauer ist nicht zu decken, denn auf Dh5 folgt Df3± nebst Tg1±, und auf f5—f6 geht der Springer nach f5.

30. Ld2—e1 Se7×f5

Aufgegeben; die Stellung ist

äußerst merkwürdig: alle weißen Figuren sind patt, so daß Weiß nur Bauernzüge machen könnte, wenn Schwarz nichts tut. Zum Überfluß aber steht dem Schwarzen auf Lf2 noch die zwingende Fortsetzung Tf4, Le1, Se3, Tf2, Tfg4 zu Gebote.

Schlußstellung der Partie.



Partie Nr. 12.

Marshall.

Burn.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Sb1—c3 | Sg8—f6 |

Im Gegensatz zu der korrekten Verteidigung c7—c5 führt die orthodoxe Verteidigung des Damengambits nicht zum Ausgleich, sondern zu einem beengten Spiel für Schwarz, das, ähnlich wie die sizilianische Partie oder die Fianchetto-Eröffnungen, nur dann zu halten ist, wenn der Gegner nicht die besten Züge macht.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Lc1—g5 | Lf8—e7 |
| 5. e2—e3 | 0—0 |
| 6. Lf1—d3 | Sb8—d7 |
| 7. Sg1—f3 | b7—b6 |
| 8. 0—0 | Lc8—b7 |
| 9. c4×d5 | e6×d5 |

Man vergleiche nunmehr die kraftvollen Normalzüge, die Weiß gemacht hat, mit den krummen und lahmen Zügen des Schwarzen! Wer über ein einigermaßen gesundes Positionsgefühl verfügt, muß dem weißen Spiel bei weitem den Vorzug geben!

10. Ta1—c1

Der Turm steht hier keineswegs sehr wirksam. Besser De2 nebst Tad1.

10. c7—c5

11. Dd1—e2 Sf6—e4

12. Lg5—f4 Se4 × c3

Soweit alles nach der bekannten Partie Pillsbury-Schlechter von Hastings, wo der letztere ebenfalls die berühmte „Majorität der Bauern auf der Damenseite“ zum Siege führte.

13. Tc1 × c3?

Natürlicher und besser erscheint es, mit dem Bauern wiederzuschlagen, um so den Bauern d4 besser gedeckt zu halten und dadurch leichter zum Vorstoß des Königsbauern zu gelangen. Marshall will den Turm nach dem Königsflügel werfen, ein sehr geistreicher, aber zu komplizierter und schwer ausführbarer Plan.

13. c5—c4

14. Ld3—f5

Weiß kann keinen Angriff erlangen, der Turm steht zu ungünstig. Selbst wenn er den Läufer nach b1 zurückzieht, so kann er den e-Bauern nicht vorstoßen, da Schwarz zweimal auf e4 schlägt und Sd7—f6—d5 folgen läßt. Weiß müßte viel weiter ausholen, um einen Angriff zu inszenieren, etwa Lb1, T3c1, Dc2, Kh1 nebst

Vorgehen des g- und h-Bauern (Partie Tarrasch-Schlechter, Nürnberg 1896), aber das dauert sehr lange, und inzwischen wird Schwarz auf dem Damenflügel nicht untätig sein!

14. Sd7—f6

15. Sf3—e5 b6—b5

16. e3—e4?

Die Konsequenz des fehlerhaften Turmmanövers; gemeint hat Marshall Se4: Lh7 † nebst Dh5 † und Th3. Aber dies sehen und siegreich abwehren ist eins. Weiß gibt mit dem Zuge sein Zentrum und die Partie auf, die in wenigen Zügen zusammenbricht.

16. g7—g6

17. Lf4—h6 Tf8—e8

18. e4 × d5

Sf7: nebst Le6 † und ed † wäre noch etwas; aber der schwarze König kommt in Sicherheit.

18. Dd8 × d5

19. Tc3—g3 Le7—d6

Hierauf gibt es keinen Rettungszug; das Zentrum des Weißen wird vernichtet.

20. De2—c2 Ld6 × e5

21. d4 × e5 Sf6—h5

Um das Opfer auf g6 zu vermeiden.

22. Tg3—g4 Te8 × e5

Nun ist der Läufer verloren; dann hätte ihn Weiß doch lieber auf g6 opfern sollen.

23. Tf1—d1? Ta8—d8!

24. Td1—f1

Traurig! Jeder andere als Marshall hätte jetzt die Partie aufgegeben.

24. Te5 × f5

25. Lh6—e3 Sh5—f4

26. f2—f3	Dd5—d3	38. f4—f5	Td5 × f5
27. Dc2—f2	Sf4—e6	39. La5—c3	Tf5—f2
28. Le3 × a7	Tf5—e5	40. Lc3—e5	Tf2 × g2†
29. Df2—b6	Dd3—d5	41. Tg3 × g2	Ta2 × g2†
30. h2—h4	h7—h5	42. Kh2—h3	Tg2—a2
31. Tg4—g3	Dd5—d4†	43. Te1—d1	Ta2—a3†
32. Kg1—h2	Dd4 × b6	44. Kh3—h2	Ta3—d3
33. La7 × b6	Td8—d2	45. Td1—a1	c4—c3
34. Lb6—a5	Td2—c2	46. Ta1—a7	c3—c2
35. Tf1—d1	Te5—d5	47. Le5—b2	Td3—d2†
36. Td1—e1	Tc2 × b2		
37. f3—f4	Tb2 × a2		

Aufgegeben; viel zu spät!

Fünfte Runde.

Gespielt am 21. Mai.

Das interessanteste und abwechslungsreichste Spiel dieser Runde bot die französische Partie Janowski — Marshall, eine Mac Cutcheon-Variante, in der Janowski zwei Bauern opferte, ohne schließlich mit dem Angriff durchzudringen. Marshall verlor das für ihn günstig stehende Endspiel schließlich durch schwaches Spiel. — Das Damengambit Tarrasch — Schlechter wurde nach wenigen, aber trotzdem inhaltsreichen Zügen remis. Dasselbe Resultat ergab das Damengambit Burn — Tschigorin, in dem der letztere durch einen scharfen Gegenangriff den materiellen Vorteil des Gegners neutralisierte. — Stand nach dem ersten Turnus: Janowski und Dr. Tarrasch $3\frac{1}{2}$, Schlechter 3, Burn 2, Marshall und Tschigorin $1\frac{1}{2}$.

Partie Nr. 13.

Janowski.	Marshall.
1. e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5
3. Sb1—c3	Sg8—f6
4. Lc1—g5?	Lf8—b4!
5. e4—e5?	h7—h6
6. Lg5—e3	Sf6—e4
7. Dd1—g4

Dieser Angriff mit dem folgenden Bauernopfer bildet ein meiner Ansicht nach inkorrektes Gambit.

7. g7—g6?

Marshall hat seit seinem Match mit Lasker nichts gelernt und nichts vergessen. Aus seiner vierten Matchpartie hätte er wissen sollen, daß der Bauernzug eine bedenkliche, dauernde Schwäche auf dem Königsflügel schafft, wogegen die freilich nicht angenehme Aufgabe der Rochade mittels Kf8 das kleinere, vorübergehende Übel bildet.

- | | |
|-----------|----------|
| 8. Lf1—d3 | Se4 × c3 |
| 9. Le3—d2 | Sc3 × a2 |
| 10. c2—c3 | Sa2 × c3 |

Man kann sich auch mit einem Bauern begnügen und sofort Le7 spielen, womit man ein Tempo spart und bald mit c7—c5, Sc6 und Db6 zum Gegenangriff auf d4 gelangt. Man vergleiche die Partie Burn—Janowski aus der folgenden Runde. Indessen scheint es mir doch besser zu sein, beide Bauern mitzunehmen, denn ein Plus von zwei Bauern bildet ein kolossales, entscheidendes Übergewicht, während der Mehrbesitz eines einzigen Bauern weit eher durch Positions- und Entwicklungsvorteile aufgewogen wird. Übrigens darf man bei Beurteilung dieser Eröffnungsvariante nicht vergessen, daß Schwarz bereits durch g7—g6 dem Gegner eine Chance gegeben hat.

- | | |
|-------------|--------|
| 11. b2 × c3 | Lb4—e7 |
| 12. Sg1—e2 | h6—h5 |

Man sieht, wie das Hinstarren von Dame und Läufer auf den Punkt g6 den Schwarzen schon nervös macht. Man vergleiche hierzu auch seinen 17. und 18. Zug.

- | | |
|------------|--------|
| 13. Dg4—g3 | c7—c5 |
| 14. 0—0 | Sb8—c6 |
| 15. Ld2—e3 | |

Vermutlich, um den Springer nach f4 spielen zu können.

- | | |
|-------------|---------|
| 15. | c5 × d4 |
| 16. c3 × d4 | Sc6—b4! |
| 17. Ld3—b1 | |

Hat denn Weiß eigentlich Angriff? Es ist nicht viel davon zu merken. Schwarz, der zwei verbundene Freibauern auf dem

Damenflügel mehr besitzt, sollte jetzt, da ihm gar nichts droht, dieses Übergewicht entwickeln und zunächst a7—a5 ziehen. Der Bauer konnte, wenn Schwarz wollte, ohne weiteres (denn auch mit Sc3, b7—b5, Sb5:?, La6 war dies nicht zu verhindern) nach a4, a3 und sogar bis nach a2 vordringen; Schwarz konnte ihn aber auch auf a5 stehen lassen und sich mit Lc8—d7—b5 oder Ta8—a6—c6 günstig entwickeln. Auf alle Fälle aber mußte Schwarz den ausgezeichnet postierten Springer, der den Läufer einsperrte und so die Verbindung der weißen Türme unterbrach, zur Operationsbasis machen und ihn auf b4 behaupten. Der folgende Läuferzug — eine psychologische Folge von g7—g6 — verbessert gar nichts und führt nur zum Rückzug.

- | | |
|------------|--------|
| 17. | Le7—h4 |
| 18. Dg3—h3 | Th8—g8 |

Desgleichen dieser Turmzug. a7—a5!

- | | |
|------------|--------|
| 19. Le3—d2 | Sb4—c6 |
| 20. Dh3—e3 | Tg8—h8 |

Die Dame drohte nach h6 einzudringen.

- | | |
|------------|--------|
| 21. Lb1—d3 | Lc8—d7 |
|------------|--------|

Jetzt steht das Spiel ungefähr so wie vor fünf Zügen.

- | | |
|------------|---------|
| 22. Tf1—b1 | Dd8—c7? |
|------------|---------|

Provoziert den Springerangriff, wonach Weiß wirklich eine Angriffsstellung erlangt. Viel besser war Dc8, a7—a6 und b7—b5, womit Schwarz auch seine Bauern einigermaßen zur Geltung brachte.

- | | |
|------------|--------|
| 23. Se2—c3 | Lh4—e7 |
| 24. Sc3—b5 | Dc7—b8 |