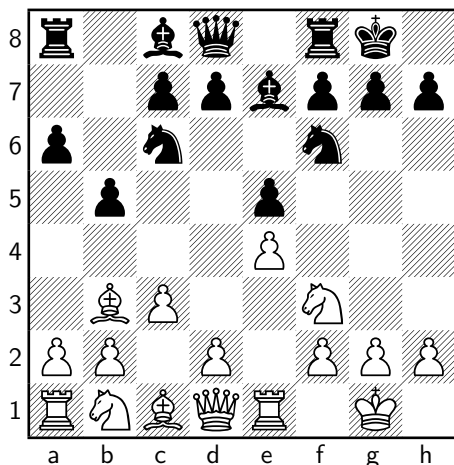


José Raúl Capablanca - Frank Marshall

1:0, New York, 1918

Die nun folgende Partie ist eine der bekanntesten des dritten Weltmeisters. Ironischerweise nicht wegen einer überragenden Mattkombination oder Endspieltechnik, sondern aufgrund der Eröffnung, welche Frank Marshall wählte. Marshall, welcher bereits ein Opfer von Lasker in unserer vorangegangenen Lektion wurde, bereitete in Hausarbeit ein Gambit in der Spanischen Eröffnung vor und wandte es erstmals gegen Capablanca an. Obwohl Marshall die Partie verlor, wurde seine Eröffnungsidee weiterhin analysiert und findet bis heute Anwendung auf Weltklassenniveau.

1.e4 e5, 2.Sf3 Sc6, 3.Lb5 a6, 4.La4 Sf6, 5.O-O Le7, 6.Te1 b5, 7.Lb3 O-O, 8.c3



8. ...d5!?

Dies ist der charakteristische Zug des Marshall-Gambits. Schwarz opfert seinen e-Bauern, möchte jedoch im Gegenzug die Stellung aufreißen und den Entwicklungsrückstand von Weiß ausnutzen.

Bis heute ist die Theorie davon überzeugt, dass Schwarz ausreichende Kompensation erhält. Und viele Spieler mit Weiß vermeiden auch diese Variante, indem sie zum Beispiel 8.d3 spielen. Falls Schwarz nicht das

Marshall-Gambit spielen möchte, so kann er auch mit 8. ...d6 in die Hauptvariante einlenken.

9.exd5 Sxd5, 10.Sxe5 Sxe5, 11.Txe5 Sf6?!

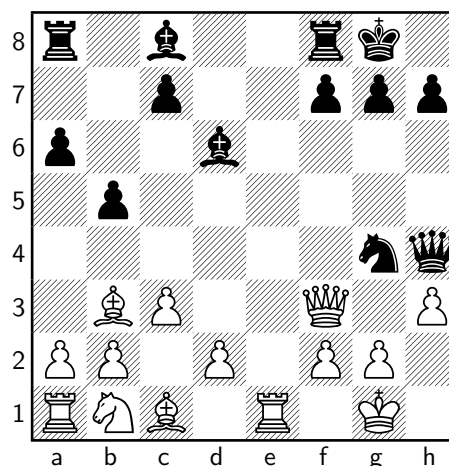
Der elfte Zug von Marshall entpuppt sich als ungenau; heutzutage wird 11. ...c6 als einzig möglicher Zug von Schwarz angesehen. Capablanca bewies, weshalb der Springerrückzug nicht die beste Möglichkeit war, gleich in dieser Partie.

Darin bestand auch die geniale Leistung Capablancas bei diesem Aufeinandertreffen. Sein Kontrahent analysierte dieses Gambit exzessiv in Heimarbeit, wohingegen Capablanca seine Züge am Brett während des laufenden Spiels finden musste. Trotzdem fand er praktisch die ideale Verteidigung im weiteren Verlauf.

12.Te1 Ld6, 19.h3 Sg4!?, 20.Df3

Falls 20.hxg4, so folgt 20. ...Dh4 mit einem starken Angriff für Schwarz.

20. ...Dh4



21.d4!?

Hier zeigt sich die Vorbereitung von Marshall: Es kann keine der schwarzen Figuren

geschlagen werden, wenngleich es für den Nachziehenden oftmals nur einzige Züge gibt, welche zum Sieg führen: 21.Dxa8?? Dxf2+, 22.Kh1 Dxe1#; 21.hxg4? Lh2+!, 22.Kf1 Lxg4, 23.De4 (23.Te4 Lf4 -+); 23. ...Lf4, 24.g3 Dh2, 25.gxf4 Lh3+, 26.Ke2 Tfe8 -+

21. ...Sxf2, 22.Te2

22.Dxf2 Lh2+ (22. ...Lg3??, 23.Dxf7 +-), 23.Kf1 Lg3, 24.Dd2 Lxh3, 25.gxh3 Dxh3, 26.Dg2 Drg2, 27.Kxg2 Lxe1 führt zu einem unklaren Endspiel.

22. ...Lg4

22. ...Lg3??, 23.Dxf7+ Txf7, 24.Te8#

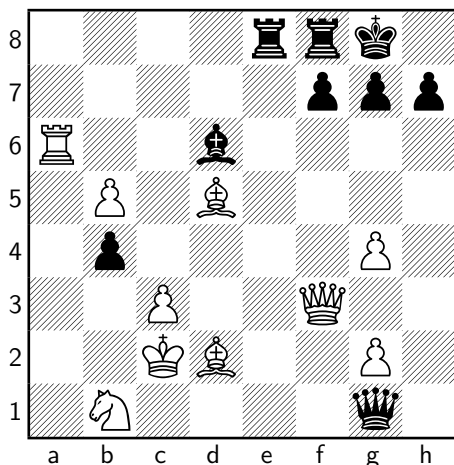
23.hxg4

Absolut unklar wäre das Spiel nach der verrückten (und ohnehin nicht ganz so starken) Engine-Variante: 23.Dxf2 Lg3, 24.Dxg3 Dxg3, 25.Te3 (25.hxg4?? Tae8 -+) Df4, 26.hxg4 Tae8, 27.Sa3 Tre3, 28.Sc2 Dxg4, 29.Lxe3

23. ...Lh2+, 24.Kf1 Lg3, 25.Txf2 Dh1+, 26.Ke2 Lxf2, 27.Ld2

Falls 27.Dxf2, so folgt 27. ...Dxc1 und der gesamte weiße Damenflügel ist paralyisiert und der König ist heftigen Angriffen ausgesetzt.

27. ...Lh4, 28.Dh3 Tae8+, 29.Kd3 Df1+, 30.Kc2 Lf2, 31.Df3 Dg1, 32.Ld5 c5, 33.dxc5 Lxc5, 34.b4 Ld6, 35.a4 a5, 36.axb5 axb4, 37.Ta6



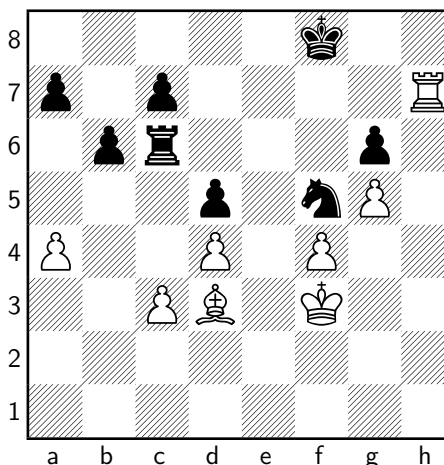
Weiß hat es geschafft! Der schwarze Angriff wurde verteidigt und der Damenflügel wurde

aktiviert. Lustigerweise ist es nun der schwarze König, welcher in einen Mattangriff verwickelt wird.

37. ...bxc3, 38.Sxc3 Lb4, 39.b6 Lxc3, 40.Lxc3 h6, 41.b7 Te3, 42.Lxf7+ 1:0

Schwarz gab angesichts der Mattdrohung 42. ...Kh7, 43.Df5 Kh8, 44.Txh6# auf.

José Raúl Capablanca - Ksawery Tartakower, New York 1924, 1:0



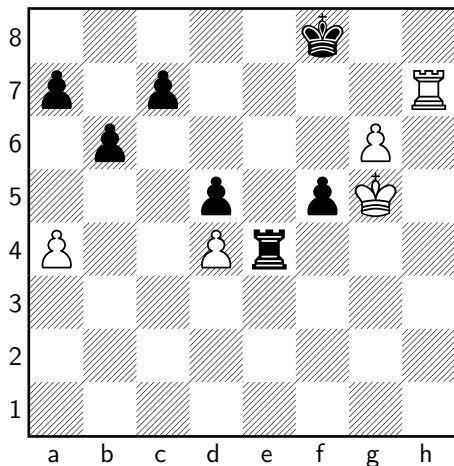
Dieses Endspiel lehrt elementare Grundsätze des Endspiels: Aktive Figuren im Endspiel sind wichtiger als Material. Die weißen Bauern sind fast alle schwach und warten darauf, von Schwarz erobert zu werden. Andererseits besitzt Weiß einen Turm auf der siebten Reihe, welcher den schwarzen König vom Spielgeschehen abschneidet. Jetzt muss Capablanca lediglich seinen König noch aktivieren und der Sieg folgt von alleine.

1.Lxf5 gxf5, 2.Kg3!

Brillant gespielt vom 3. Weltmeister. Schwarz droht, den c3-Bauern mit Schach zu schlagen und den weißen König einzusperren. Weiß verhindert dies, indem er seinem Monarchen eine Route ermöglicht, welche nach vorne

führt. Dabei schreckt Capablanca auch nicht vor weiteren Bauernopfern zurück.

2. ...Txc3+, 3.Kh4 Tf3, 4.g6 Txf4+, 5.Kg5 Te4



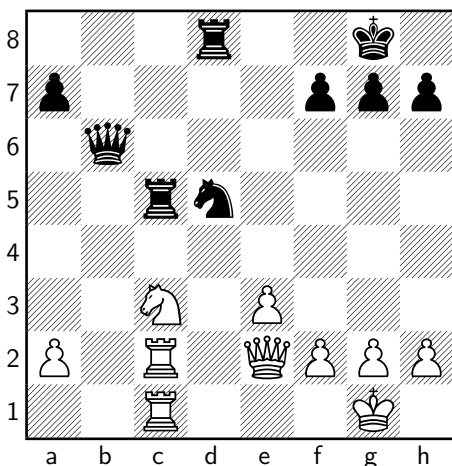
Weiß besitzt inzwischen zwei Bauern weniger, doch der gefährliche g-Freibauer sowie die Mattdrohungen entscheiden diese Partie.

6.Kf6 Kg8, 7.Tg7+ Kh8, 8.Txc7 Te8, 9.Kxf5 Te4, 10.Kf6 Tf4+, 11.Ke5 Tg4, 12.g7+ Kg8

Das Bauernendspiel nach 12. ...Tgx7, 13.Txg7 Kxg7, 14.Kxd5 ist natürlich hoffnungslos für Schwarz.

13.Txa7 Tg1, 14.Kxd5 Tc1, 15.Kd6 Tc2, 16.d5 Tc1, 17.Tc7 Ta1, 18.Kc8 Txa4, 19.d6 1:0

Ossip Bernstein - José Raúl Capablanca, 1914, 0:1



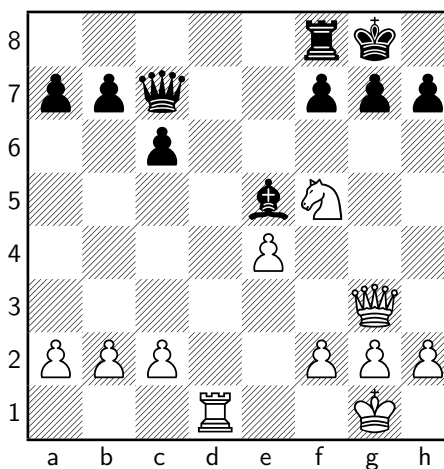
Der letzte Zug von Weiß war Sxc3, wodurch

Weiß einen Bauern gewann. Doch Bernstein sah die schwarze Taktik nicht...

1. ...Sxc3, 2.Txc3 Txc3, 3.Txc3 Db2!! 0:1

Alle Varianten für Weiß verlieren: Zum Beispiel 4.Dxb2 Td1#; 4.De1 Dxc3, 5.Dxc3 Td1-+; 4.Tc2 Db1+, 5.Df1 Dxb2-+; und der Rest ist leider auch nicht besser.

José Raúl Capablanca - Marc Fonaroff, New York 1918, 1:0



Weiß besitzt in der obigen Stellung bereits einen Bauern mehr, weshalb der Vorteil auf der Seite des Anziehenden liegt. Capablanca findet jedoch einen Weg, wie er die Partie sofort beenden kann:

1.Sh6+ Kg8, 2.Dxe5! Dxe5, 3.Sxf7+

Und Schwarz gab auf. Entweder folgt ein verlorenes Endspiel nach 3. ...Kg8, 4.Sxe5 oder Matt nach 3. ...Txf7, 4.Td8+ De8, 5.Txe8 Tf8, 6.Txf8#.