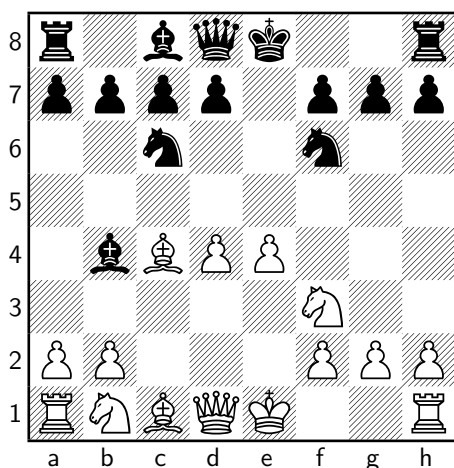


Wilhelm Steinitz - Curt von Bardeleben

1:0, Hastings 1895

Obwohl Steinitz zu dieser Zeit bereits kein Weltmeister mehr war (diesen Titel verlor er 1894 an Emmanuel Lasker), ist seine Partie gegen von Bardeleben sein berühmtestes Vermächtnis im Schach. Grund dafür ist eine schöne Endkombination, welche seinen Gegner zur Resignation zwang.

1.e4 e5, 2.Sf3 Sc6, 3.Lc4 Lc5, 4.c3 Sf6, 5.d4 exd4, 6.cxd4 Lb4+



7.Sc3!?

Ebenfalls spielbar in dieser Stellung ist 7.Ld2 Lxd2+ (7. ...Sxe4, 8.Lxb4 Sxb4, 9.Lxf7+ Kxf7, 10.Db3+ d5, 11.Dxb4), 8.Sbxd2 d5, 9.exd5 Sxd5, 10.Db3 +/-; Artur Jussupow

7. ...d5?!

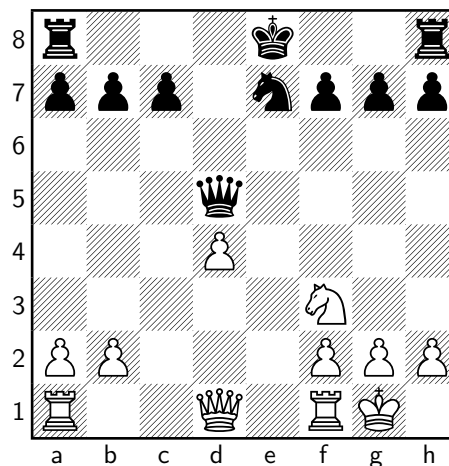
Der erste Fehler in dieser Partie, wodurch Schwarz Probleme bekommt, zu rochieren. Besser wäre in dieser Stellung gewesen: 7. ...Sxe4, 8.O-O Lxc3, 9.bxc3 d5, wodurch die Stellung in Steinitz - Schlechter, Hastings 1895 ausgeglichen wurde. Steinitz verstand es jedoch sehr genau, diese Ungenauigkeit seines Gegners aus-

zunutzen.

8.exd5 Sxd5, 9.O-O Le6

Ebenfalls gefährlich für den Nachziehenden wäre die folgende Variante geworden: 9. ...Sxc3, 10.bxc3 Lxc3, 11.Lxf7+ Kf8, 12.Db3 Lxa1, 13.La3+ Se7, 14.Te1 und Weiß erhält einen sehr starken Angriff.

10.Lg5 Le7, 11.Lxd5! keine Atempause für Schwarz 11. ...Lxd5, 12.Sxd5 Dxd5, 13.Lxe7 Sxe7



In dieser Stellung steht Weiß bereits deutlich besser, selbst wenn seine Bauernstruktur schwächer erscheint. Der Grund dafür ist, dass der schwarze König noch im Zentrum steckt. Weiß muss auch weiterhin probieren, dass der schwarze Monarch nicht zur Rochade kommt. Daher ist der nächste Zug vollkommen logisch:

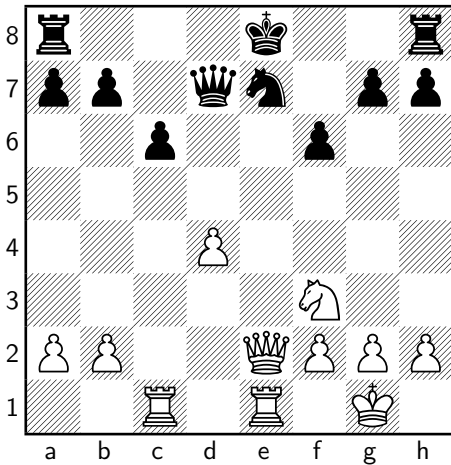
14.Te1± f6, 15.De2 Dd7, 16.Tac1?!

Hier war der ehemalige Weltmeister etwas ungenau, besser wäre 16.Tad1! gewesen. Danach käme zum Beispiel 16. ...Kf7, 17.Dc4+ Sd5, 18.Se5+ fxe5, 19.dxe5 +/-

16. ...c6?

Der Fehler, nach welchem die Partie kaum

noch zu retten ist. Notwendig war es, 16. ...Kf7! zu spielen, sodass die schwarzen Türme mit ins Spiel einbezogen werden können. Jetzt jagt Weiß den schwarzen König!

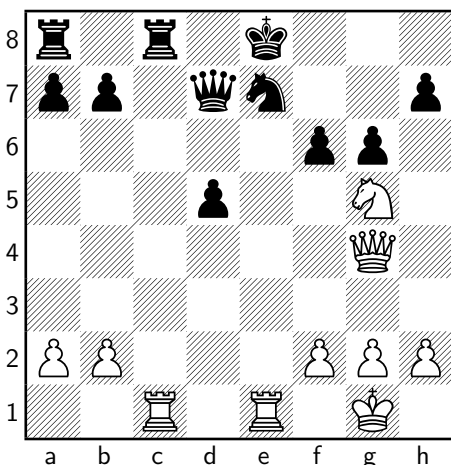


17.d5!!

Der d4-Bauer stand dem weißen Springer im Weg, also wird dieser geopfert. Bei einem Königsangriff ist es wichtig, dass alle Figuren aktiv mit einbezogen werden, jetzt kann auch der Springer mitmachen.

17. ...cxd5, 18.Sd4 Kf7, 19.Se6 Thc8, 20.Dg4 g6, 21.Sg5+ Ke8

Es folgt nun eine der spektakulärsten Kombinationen der Schachgeschichte.



22.Txe7!! Kf8

Der Turm ist immun, wie die folgenden Varianten beweisen: 22. ...Dxe7, 23.Txc8+ Txc8, 24.Dxc8+ Dd8, 25.Dxd8+ Kxd8 +- oder 22.

...Kxe7, 23.Te1+ Kd6, 24.Db4+ Tc5, 25.Te6+ Dxe6, 26.Sxe6 Kxe6, 27.Dxc5 +-

23.Tf7+! Kg8, 24.Tg7+! Kh8

Erneut darf der Turm nicht geschlagen werden: 24. ...Dxg7, 25.Txc8+ Txc8, 26.Dxc8 +-; 24. ...Kf8, 25.Sxh7+ Kxg7, 26.Dxd7+ +-

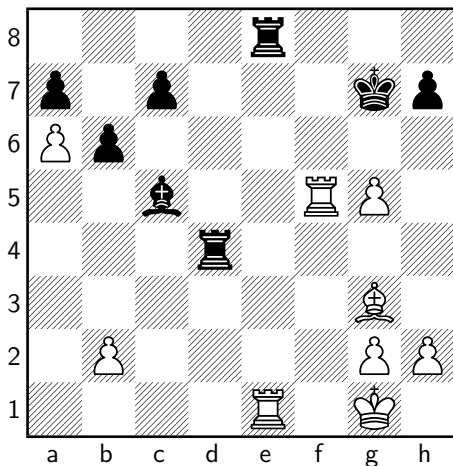
25.Txh7+ Kg8, 26.Tg7+

Es folgt ein Zitat aus dem offiziellen Turnierbuch: „Schwarz gab hier, indem er sich entfernte und nicht zurückkam, die Partie auf.“ Für die versammelten Zuschauer demonstrierte Steinitz noch die drohende Mattkombination: 26. ...Kh8, 27.Dh4+ Kxg7, 28.Dh7+ Kf8, 29.Dh8+ Ke7, 30.Dg7+ Ke8, 31.Dg8+ Ke7, 32.Df7+ Kd8, 33.Df8+ De8, 34.Sf7+ Kd7, 35.Dd6#

Eine beeindruckende Vorstellung des Ex-Weltmeisters.

Zwei Stellungen aus WM-Kämpfen

Steinitz - Zukertort, 1886



Wilhelm Steinitz dominierte die gesamte Partie. Um sich zu befreien, gab Zukertort einen Bauern und erhoffte sich Gegenspiel. Tatsächlich wäre das Remis in greifbarer Nähe, wenn Weiß nicht ...

1.Txc5!

Der einzige Zug, der die Partie gewinnt. Nicht so klar wäre die Lage nach *1.Kf1?! Txe1+, 2.Kxe1 Kg6, 3.Tf4 Lb4+, 4.Kf1 Td1+, 5.Ke2 Td2+, 6.Kf3 Txb2 +=*

1. ...Txe1+, 2.Lxe1 bxc5, 3.Lc3!

Die Pointe! Nicht nur musste Steinitz dieses Manöver von Beginn seiner Berechnungen an gesehen haben, sondern auch abschätzen können, dass das resultierende Bauernendspiel für ihn gewonnen ist.

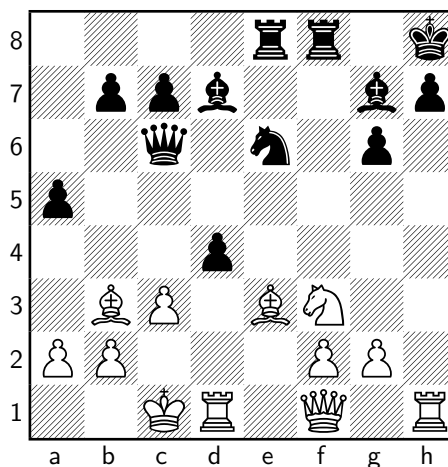
3. ...Kg6, 4.Lxd4 cxd4, 5.h4 Kf5, 6.Kf2 Ke4

Schwarz kann es sich nicht leisten, hinter den Königsflügelbauern hinterher zu rennen: *6. ...Kg4, 7.g3* und der g3-Bauer bleibt auf Ewigkeit immun, da ansonsten, der weiße g

und h-Bauer mit vereinten Kräften zur Grundreihe marschieren.

7.Ke2 c5, 8.b3 Ke5, 9.Kd3 Kf5, 10.b4 1:0

Steinitz - Tschigorin, 1892



Sieht eigentlich nach einem normalen Mittelspiel aus. Doch dann kam Steinitz:

1.Sxd4 Lxd4

1. ...Sxd4, 2.Txh7 Kxh7, 3.Dh1+ Lh6, 4.Dxh6#

2.Txd4! Sxd4

Auch das Ablehnen des Opfers funktioniert nicht: *2. ...Sg7, 3.Tdh4 h5, 4.Ld4 Kh7, 5.g4 +-*

3.Txh7+!! Kxh7, 4.Dh1+ Kg7, 5.Lh6+ Kf6, 6.Dh4+ Ke5, 7.Dxd4+ 1:0