Die Schachgeschichte - Partien erzählen von der Vergangenheit Teil 2

Die heutige Folge führt uns in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten und wirft ein Licht auf die amerikanische Schachszene. Europa galt im 19. Jahrhundert als das Schachmekka schlechthin und dennoch erblickte in New Orleans im Jahre 1837 einer der berühmtesten Schachmeister der Geschichte das Licht der Welt: ***Paul Morphy.***

Mit dem Jahre 1857 begann sein Siegeszug auf dem Schachbrett. Zu Beginn der 60er Jahre im 19. Jahrhundert besuchte er dann Europa und maß seine Kräfte mit den damaligen Schachgrössen, wie z. B. Löwenthal, Harrwitz und Anderssen. Ende der 60er Jahre zog er sich unerwartet vom Wettkampfschach zurück und verstarb am 10. Juli 1884 in seiner Vaterstadt.

Morphys Überlegenheit begründete sich auf die exzellente Behandlung offener Stellungen, die sich nach 1. e4 e5 ergeben. Dies ist aber weiter nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, daß dieser Eröffnungsbeginn sich damals einer unglaublichen Beliebtheit erfreute und die Eröffnungsvielfalt heutiger Turniere nicht existierte. Es gab ein ungeschriebenes Gesetz die Partie mit 1. e4 zu eröffnen, wenn man nicht als Feigling oder Komiker gelten wollte. Doch nun zur Partie.

Gespielt in New York 1857
Eröffnung: Schottisches Gambit
Th. Lichtenstein - Paul Morphy

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 ed4: 4. Lc4 Sf6

In offenen Stellungen kommt es vor allem darauf an, alle Figuren schnellstens zu entwickeln und keine Zeit (Tempo, Mehrzahl: Tempi) zu verlieren. Oberflächlich betrachtet hat Schwarz in dieser Stellung ein Tempo weniger, da er mit einer bereits entwickelten Figur (Bauer e5) zwei Züge ausgeführt hat. Jedoch besitzt er einen Bauern mehr und Weiß müßte später ein zusätzliches Tempo aufwenden, um diesen Bauern zurückzugewinnen. Fazit: Die Stellung ist bei dieser Betrachtungsweise noch völlig ausgeglichen.

5. e5? ....

Weiß hat keine Figur entwickelt, sondern durch einen nicht stichhaltigen Angriffszug ein Tempo verloren, weil er eine bereits entwickelte Figur nochmals gezogen hat. Besser war 5. 0-0, da Weiß auf 5. .... Se4: mit 6. Te1 antwortet und den geopferten Bauern bei besserer Stellung zurückgewinnt.

5. .... d5 6. Lb5 Se4 7. Sd4: Ld7 8. Sc6: bc6: 9. Ld3 Lc5

Hier wollen wir kurz innehalten und die Entwicklung beider Parteien betrachten. Offensichtlich hat Weiß zwei Tempi verloren (rückständiger Läufer c1 und Springer b1) und Schwarz ist in der Lage, konkrete Angriffspläne zu verwirklichen.

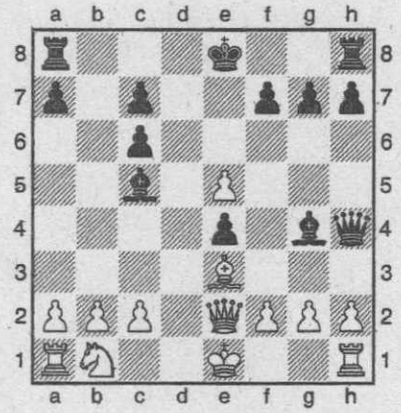
10. Le4: Dh4!

Mit Mattdrohung auf f2. ***Merke:*** Die Drohung ist oft stärker und ergibt bessere Ausgangspositionen als die direkte Ausführung (hier: wiedernehmen auf e4).

11. De2 de4: 12. Le3 ....

In offener Stellung soll man - insbesondere bei rückständiger Entwicklung - vor allem seinen König in Sicherheit bringen und ihn nicht in der Brettmitte stehen lassen. 12. 0-0 war daher angesagt.

12. .... Lg4



13. Dc4 ....

Weiß sucht Rettung im Gegenangriff, da 13. Dd2 wegen Td8 sofort verliert. So entsteht ein wildes Kombinationsspiel, in welchem naturgemäß jene Partei die bessere Aussicht hat günstige Möglichkeiten zu finden, welche mehr Figuren im Spiel hat.

13. .... Le3:! 14. g3 Dd8 15. fe3: Dd1+ 16. Kf2 Df3+ 17. Kg1 Lh3

Jetzt kann Weiß das Matt auf g2 nicht mehr verhindern.

18. Dc6:+ Kf8 19. Da8 + Ke7

und Weiß gab auf, da er keine Schachgebote mehr zur Verfügung hatte.