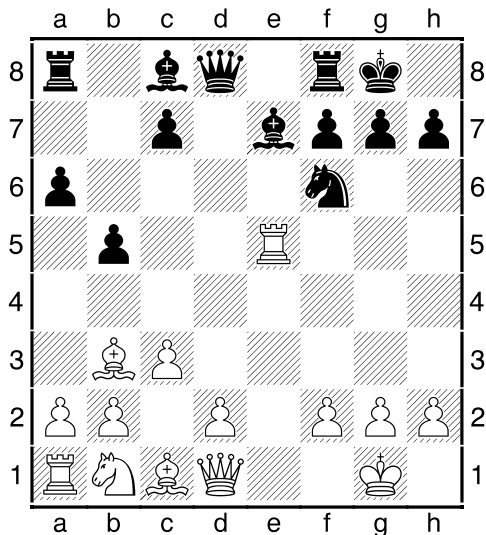


Jose Raul Capablanca

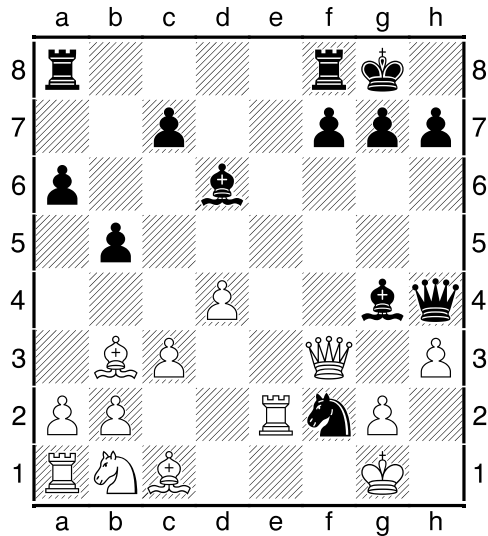
Capablanca war der erste außereuropäische Weltmeister. Er war Kubaner und ein unglaubliches Naturtalent. Angeblich besaß er kein Schachbrett, analysierte seine Partien nicht und bereitete sich auch nie auf Partien vor. So hat er sich zumindest selbst beschrieben. Ob das tatsächlich stimmt, kann nicht mehr nachgeprüft werden. Tatsache ist aber, dass er eine nahezu untrügliche Intuition hatte, der er es verdankte, fast immer die richtigen Züge zu machen. In seiner gesamten Karriere hat er nur etwa 20 Partien verloren. Fast wäre es aber eine mehr gewesen. Und zwar die Folgende. Der Amerikaner Frank Marshall hatte etwa 1908 eine Spielweise erfunden, die dem Schwarzen einen sehr starken Angriff versprechen sollte. Das Opfer 8. ... d5 in der Spanischen Eröffnung. Mehr als 10 Jahre lang hielt er seine Entdeckung geheim. Dabei hatte er viele Gelegenheiten, die anzuwenden. Er wollte aber unbedingt Capablanca besiegen. Und so spielte er seinen Zug niemals, bis eines Tages...

Capablanca – Marshall, Manhattan Chessclub New York, 1918

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0–0 Le7 6.Te1 b5 7.Lb3 0–0 8.c3 An dieser Stelle hat Marshall sicher frohlockt. Endlich konnte er seine Wunderwaffe anbringen. Viele Großmeister vermeiden heute den Marshallangriff, z. B. indem sie an dieser Stelle **8.h3** spielen. **8...d5 9.exd5 Sxd5 10.Sxe5 Sxe5 11.Txe5 Sf6**



Capablanca hat das Opfer angenommen. Soweit muss Marshall das geplant haben. Er macht aber gleich einen Zug, der heutzutage meistens durch **11...c6** nebst **Ld6** und starkem Königsflügelangriff ersetzt worden würde. Danach steht Schwarz ziemlich aussichtsreich. Die Fortsetzung von Marshall ist deutlich langsamer, weil die Dame nicht gleich nach **h4** kommt. **12.Te1 Ld6 13.h3 Sg4** Aber immerhin kommt er auch voran. Dass man diesen Springer nicht gut nehmen kann, hat Capablanca aber erkannt. **14.Df3** Aber nicht **14.hxg4** wegen **Dh4 15.Df3 Lh2+ 16.Kf1 Lxg4 17.De4 Lf4!** **18.f3 Lg3** mit tödlichem Angriff. **14...Dh4 15.d4** Es geht immer noch nicht **15.hxg4** wegen **Lh2+ 16.Kf1 Lxg4 17.De4 Lf4 18.g3 Dh2 19.Lxf7+ Kxf7 20.Dd5+ Kg6 21.Te6+ Lxe6 22.Dxe6+ Kh5 23.g4+ Kh4** und Weiß kann einpacken. **15...Sxf2 16.Te2** Weder geht **16.Dxf2? Lg3** noch **16.Dxa8 Sxh3+** und Schwarz setzt bald matt. **16...Lg4**

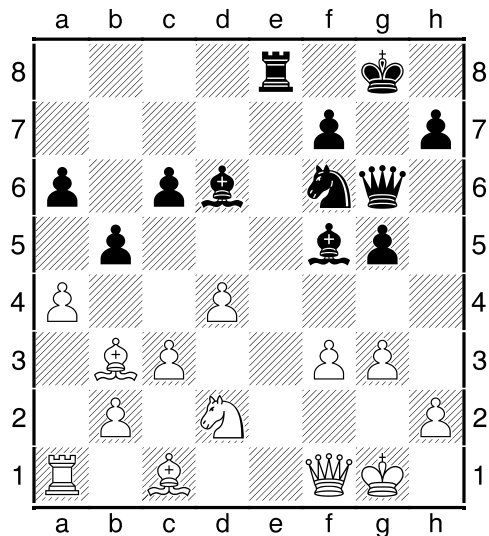


Marshall versucht es wirklich mit allen Mitteln. Aber der Kubaner hat die Lage schon im Griff. **17.hxg4** Aber nicht **17.Dxf2 Lg3 18.Df1 Lxe2 19.Dxe2 Tae8** und Schwarz würde doch noch siegen. **17...Lh2+ 18.Kf1 Lg3 19.Txf2 Dh1+ 20.Ke2 Lxf2 21.Ld2** Man hat immer noch den Eindruck, dass Schwarz für die Qualität eine gute Kompensation hat. Wie will Weiß eigentlich seinen Damenflügel entwickeln? Aber Capa findet einen Weg. **21...Lh4 22.Dh3 Tae8+ 23.Kd3 Df1+ 24.Kc2 Lf2 25.Df3 Dg1 26.Ld5** Jetzt kann bald a2-a4 mit Entwicklung des Damenturms kommen. Deshalb versucht es Marshall mit der Brechstange. **26...c5 27.dxc5 Lxc5 28.b4 Ld6 29.a4 a5 30.axb5 axb4 31.Ta6 bxc3 32.Sxc3 Lb4 33.b6** Dieser Bauer bringt ihn um. **33...Lxc3 34.Lxc3 h6 35.b7 Te3 36.Lxf7+** Und **1–0**, weil der Turm wegen des Bauern b7 nicht nehmen kann und auf **36...Kh7 37.Df5+ Kh8 38.Txh6#** folgt.

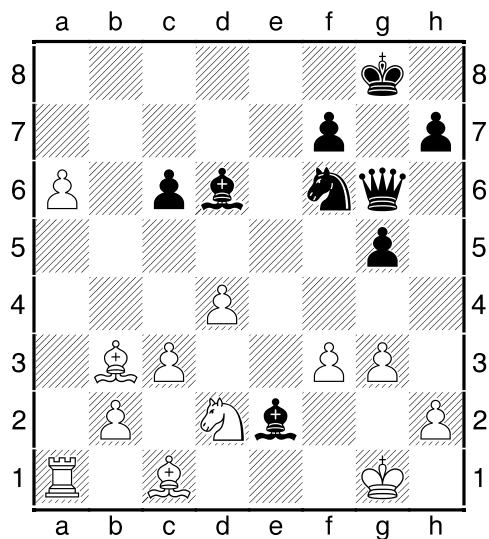
Der schlaue Kubaner widerlegte Marshall also am Brett! Als Trost wurde die Eröffnung nach ihrem Erfinder benannt. Und der Marshall-Angriff wird auch von modernen Großmeistern noch gespielt. Hier folgt eine weitere berühmte Partie mit Marshalls grandioser Idee. Es handelt sich ebenfalls um einen Weltmeisterschaftskampf.

Kramnik – Leko, Brissago 2004

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 Le7 6.Te1 b5 7.Lb3 0-0 In allen anderen Partien hat Kramnik den Marshall-Angriff vermieden. Aber an diesem Tag war er auf Krawall gebürstet. **8.c3 d5 9.exd5 Sxd5 10.Sxe5 Sxe5 11.Txe5 c6 12.d4 Ld6 13.Te1 Dh4** Peter Leko, der ungarische Herausforderer in diesem Kampf, kommt sofort zur Sache. Wenn Marshall so gespielt hätte, wäre es für den guten Capablanca eng geworden. **14.g3 Dh3 15.Te4** Droht Th4, deshalb der nächste Zug. **15...g5 16.Df1!?** Sieht etwas passiv aus. Den Bauern kann man aber nicht mit dem Lc1 schlagen wegen Df5 mit Doppelangriff. **16...Dh5** Ins Endspiel will er natürlich nicht abwickeln. **17.Sd2 Lf5 18.f3** Dieser Zug verschafft der Dame ein freies Feld auf f2. Die Annahme des Qualitätsofers **18...Lxe4? 19.fxe4 Sb6 20.e5** nebst **Se4** sieht für Weiß sehr gut aus. **19...Sf6 19.Te1** Wenn man weiß, wie die Partie weitergeht, erkennt man, dass er jetzt vielleicht **19.a4!?** hätte spielen sollen. Aber hinterher ist man immer schlauer. **19...Tae8 20.Txe8 Txe8** Lekos Figuren stehen alle ideal zum Angriff, aber seine Zeit war hier bereits recht knapp, während Kramnik noch in der Vorbereitung war. **21.a4 Dg6!**

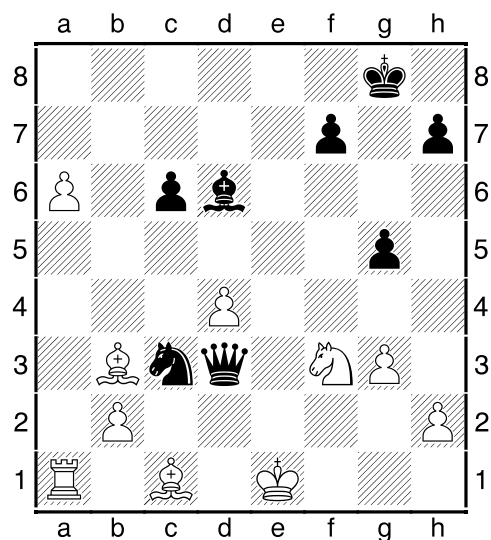


Weiß hat nun ein Problem: er muss irgendwann Se4 spielen, um sich entwickeln zu können. Dafür wäre es gut, vorher auf b5 zu tauschen. **22.axb5** Also macht er es auch. Hätte er stattdessen gleich **22.Se4 Sxe4 23.fxe4 Lxe4 24.Lxg5!** gespielt (24.axb5? Ld3!), so wäre 24...bxa4! gekommen und Weiß kann nicht zurückschlagen. Nach 25.Lc4 Ld5 hat Weiß zwar die bessere Bauernstruktur, doch sein König steht sehr offen. **22...Ld3 23.Df2?** Weiß sollte hier in die Zugwiederholung mit 23.Dd1 Le2 24.De1 Ld3 25.Dd1 einwilligen. Aber – wie gesagt – Kramnik war auf Krawall gebürstet. Außerdem hatte Leko mittlerweile fast keine Zeit mehr. Deshalb entschließt er sich zu einem Damenopfer, das auch zunächst aussichtsreich aussieht. **23...Te2 24.Dxe2** Auch 24.bxa6 reicht nicht mehr zum Remis: 24...Txf2 25.Kxf2 Dh5 26.Kg1 Lxg3! 27.hxg3 Dh3 28.a7 Dxd3+ 29.Kh1 g4! 30.a8D+ Kg7 31.Db7 De1+ 32.Kg2 gxf3+ 33.Sxf3 Df1+ 34.Kg3 Sh5+ 35.Kh4 Dh1+ 36.Kg4 Dg2+ 37.Kxh5 Dh3+ 38.Sh4 Le2+ 39.Kg5 Dg4#] **24...Lxe2 25.bxa6** Diese Stellung schwebte Kramnik anscheinend vor. Der Bauer a6 wird Schwarz noch eine Figur kosten. Was kann ihm dann noch passieren?



25...Dd3!! Das muss ein Schock gewesen sein. Der Bauer kann sich jetzt mit Schach umwandeln. **26.Kf2** Mit 26.a7 wird Weiß auch nicht mehr glücklich: 26...De3+ 27.Kg2

Lxf3+! 28.Sxf3 De2+ 29.Kg1 Sg4 30.a8D+ Kg7 31.Dxc6 (31.Lxg5 Df2+ 32.Kh1 Dxf3+ 33.Kg1 Df2+ 34.Kh1 Dxf2#) 31...Df2+ 32.Kh1 Df1+ 33.Sg1 Sf2#] **26...Lxf3! 27.Sxf3 Se4+ 28.Ke1 Sxc3!**



Trotz sehr knapper Bedenkzeit fand Leko alle starken Züge. Die Partie ist zu Ende.
29.bxc3 Dxc3+ 30.Kf2 Dxa1 31.a7?! h6 Cool! 32.h4 g4 0-1