

Immergrüne Partie

Adolf Anderssen – Jean Dufresne (Berlin 1825)

Der spätere Schachweltmeister Wilhelm Steinitz bezeichnete sie wegen der glänzenden Schlusskombination als *Immergrün im Lorbeerkranz des größten deutschen Schachmeisters*.

1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 Sb8-c6 3.Lf1-c4 Lf8-c5 4.b2-b4 Lc5xb4

Das Evans-Gambit, eine zu der Zeit sehr populäre Eröffnung, bei der Weiß einen Bauern für Angriff opfert.

5.c2-c3 Lb4-a5 6.d2-d4 e5xd4

X A B C D E F G H Y

8r + l w k + n t (

7p p p p + p p p '

6- + n + - + - + &

5v - + - + - + - % *Was zieht Weiß?*

4- + L p P + - + \$

3+ - P - + N + - #

2P + - + - P P P "

1R N v Q k - + R!

x a b c d e f g h y

2 Punkte Gutschrift wenn du **7.0-0** gezogen hast. Der Bauer c3 darf nicht zurückschlagen, da er gefesselt ist. Wenn der Springer schlägt, spielt Schwarz Sg8-f6 und steht besser.

7. ... d4-d3

Schwarz schlägt nicht auf c3, um die Entwicklung des weißen Springers auf dieses Feld nicht zuzulassen, und weil andererseits Weiß mit c3xd4 ein imposantes Bauernzentrum zu bilden drohte.

7. ... d4xc3? 8. Dd1-b3! Dd8-f6 (8. ... Dd8-e7 9. Sb1xc3 La5xc3 10. Db3xc3, Weiß steht ziemlich besser) 9. e4-e5 Df6-g6. Jetzt schlägt der Weiße Angriff durch, man lässt Schwarz rochieren, während man selbst die 5. Reihe unter Kontrolle bringt, und die schwarzen Figuren vom Königsflügel vertreibt.

d4-d3 ist allerdings auch nicht gut.

Theorie: 7. – Sg8-e7 8. Sf3-g5 d7-d5 (8. ... 0-0 9. Dd1-h5 +-) 9. e4xd5 Sc6-e5 10. Lc4-b3 +=

8.Dd1-b3

Greift f7 an.

X A B C D E F G H Y
 8 r + l ~~w~~ k + n t (
 7 p p p p + p p p '
 6 - + n + - + - + &
 5 v - + - + - + - %
 4 - + L + P + - + \$
 3 + Q P p + N + - #
 2 P + - + - P P P "
 1 R N L - + R K - !
 x a b c d e f g h y

Wie reagiert Schwarz auf die Drohung?

In der Partie kam der beste Zug **8. ... Dd8-f6**. Wenn du diesen Zug auch gewählt hast, bekommst du *2 Punkte gutgeschrieben*. Für Dd8-e7 gibt es *1 Punkt Gutschrift*, da er nicht ganz so gut ist. Wenn du f7-f6 gezogen hast, sodass der Bauer nicht mehr geschlagen werden kann, bekommst du *2 Punkte Abzug*, weil Weiß dann Lc4xg8 spielen kann und somit eine Figur gewinnt. Hast du Sg8-h6 gezogen, gibt es *1 Punkt Abzug*, da Weiß dann Lc1xh6 spielen kann und deine Stellung kaputt ist.

9.e4-e5

X A B C D E F G H Y
 8 r + l + k + n t (
 7 p p p p + p p p '
 6 - + n + - ~~w~~ - + &
 5 v - + - P - + - %
 4 - + L + - + - + \$
 3 + Q P p + N + - #
 2 P + - + - P P P "
 1 R N L - + R K - !
 x a b c d e f g h y

Darf Schwarz jetzt Sc6xe5 spielen?

Nein, er darf nicht 9. ... Sc6xe5 spielen, weil Weiß dann nach 10. Sf3xe5 Df6xe5 11. Lc4xf7+ besser steht. Wenn du diese Kombination gesehen hast, bekommst du *1 Punkt Gutschrift*.

9. ... Df6-g6 10.Tf1-e1 Sg8-e7 11.Lc1-a3 b7-b5

Schwarz opfert seinerseits einen Bauern, um die Entwicklung seines Damenflügels voranzutreiben.

12.Db3xb5

X A B C D E F G H Y
 8 r + l + k + - t (
 7 p - p p n p p p '
 6 - + n + - + q + &
 5 v Q + - P - + - %
 4 - + L + - + - + \$
 3 v - P p + N + - #
 2 P + - + - P P P "
 1 R N + - R - K - !
 x a b c d e f g h y

Was sollte Weiß jetzt ziehen?

Für 12. ... **Ta8-b8** bekommst du 2 Punkte Gutschrift. Dafür hat Schwarz ja b7-b5 gezogen. Er wollte schnell seine Entwicklung voranbringen. Wenn du 12. ... **La5-b6** gezogen hast bekommst du 1 Punkt gutgeschrieben. Wenn du 0-0 gezogen hast, bekommst du 1 Punkt Abzug, da Weiß nach 13. **La3xe7 Sc6xe7** 14. **Db5xa5** eine Figur gewinnt.

13. **Db5-a4 La5-b6** 14. **Sb1-d2**

Mit der Idee **Se4** um den Bauern **d3** zu entfernen.

14. ... **Lc8-b7**

X A B C D E F G H Y
 8 - t - + k + - t (
 7 p l p p n p p p '
 6 - v n + - + q + &
 5 + - + - P - + - %
 4 Q + L + - + - + \$
 3 v - P p + N + - #
 2 P + - N - P P P "
 1 R - + - R - K - !
 x a b c d e f g h y

Was würdest du spielen, wenn du jetzt

Weiß wärst?

3 Punkte Gutschrift für 15. **Sd2-e4**. Danach kann man den Bauern **d3** „abgrasen“. Für **Ta1-b1** bekommst du noch 1 Punkt Gutschrift, da du den Turm auf die offene b-Linie bringst.

15. ... **Dg6-f5** 16. **Lc4xd3**

```

XABCDEFGHIY
8- t - + k + - t (
7p| p p n p p p '
6- v n + - + - + &
5+ - + - P q + - %
4Q+ - + N+ - + $
3v - PL + N+ - #
2P + - + - PPP"
1R- + - R- K- !
x a b c d e f g h y

```

Warum darf Schwarz hier nicht Sc6xe5 spielen?

Würde Schwarz Sc6xe5?? spielen, dann würde Weiß durch Sd6+ (Abzugsschach) die Dame gewinnen. Wenn du diese Kombination gesehen hast, kannst du dir 2 Punkte gutschreiben.

16 ... Df5-h5

Schwarz zieht die Dame von der Diagonale b1-h7 weg, da ja der Abzug Sd6+ mit Damengewinn drohte.

17.Se4-f6+

Weiß opfert eine Figur. Objektiv stärker wäre jetzt der Zug 17. Se4-g3 gewesen, allerdings hatte Anderssen schon hier die in der Partie folgende Kombination geplant.

17. ... g7xf6 18.e5xf6

Die Linie des Turms wurde geöffnet.

```

XABCDEFGHIY
8- t - + k + - t (
7p| p p n p + p '
6- v n + - P - + &
5+ - + - + - + q %
4Q+ - + - + - + $
3v - PL + N+ - #
2P + - + - PPP"
1R- + - R- K- !
x a b c d e f g h y

```

Was macht Schwarz?

Wenn du **18. ... Th8-g8** gezogen hast bekommst du *1 Punkt gutgeschrieben*.
 Schwarz bringt seinen Turm ins Spiel und greift die Rochadestellung des Weißen an.
 Gleichzeitig droht er Dh5xf3!

19. Ta1-d1

Anderssen hat einen Zug gespielt, der wie ein grober Fehler aussieht, da sein
 Gegner mit seinem nächsten Zug wegen der Fesselung auf der g-Linie eine Figur
 gewinnt sowie ein einzügiges Schachmatt auf g2 droht durch Dh5xf3

19. ... Dh5xf3

Es ist Dufresne kaum zu verübeln, dass er die Absicht von Anderssen nicht
 durchschaute. Sein Zug ist aber ein Fehler, denn nach dem von dem Schachmeister
 Paul Lipke 1898 gefundenen 19. ... Tg8-g4 wäre es nicht zu dem folgenden Ende der
 Partie gekommen. Es gibt danach keinen klaren Gewinn für Weiß, z.B. kann folgen
 20.Ld3-c4 Dh5-f5 21.Td1xd7 Ke8xd7 22.Sf3-e5+ Kd7-c8 23.Se5xg4 Se7-d5 24.Da4-
 d1 Sd5xf6 25.Lc4-d3 Dh5xg4 26.Dd1xg4 Sf6xg4 27.Ld3-f5+ Kc8-d8 28.Te1-d1+ Sc6-
 d4 29.Lf5xg4 Lb7-d5 30.c3xd4 Ld5xa2

X A B C D E F G H Y

8- t - + k + r + (

7 p l p p n p + p '

6- v n + - P - + &

5+ - + - + - + - % *Wie fährt Weiß fort?*

4 Q + - + - + - + \$

3 v - P L + q + - #

2 P + - + - P P P "

1 + - + R R - K - !

x a b c d e f g h y

3 Punkte Gutschrift bekommst du für **20. Te1xe7+**. Weiß bereitet das Matt vor.

20. ... Sc6xe7

Dufresne lässt ein spektakuläres Matt zu, allerdings hätte ihn auch der bessere Zug
 20. ... Ke8-d8 nicht mehr gerettet, z.B. 21.Te7xd7+ Kd8-c8 22.Td7-d8+ Kc8xd8
 23.Ld3-e2+ Sc6-d4 24.Le2xf3 Lb7xf3 25.g2-g3 Lf3xd1 26.Da4xd1 c7-c5 27.c3xd4
 c5xd4 28.La3-e7+ mit Gewinnstellung

X A B C D E F G H Y
 8- t - + k + r + (
 7 p l p p n p + p '
 6- v - + - P - + &
 5+ - + - + - + - %
 4 Q + - + - + - + \$
 3 v - P L + q + - #
 2 P + - + - P P P "
 1+ - + R + - K - !
 x a b c d e f g h y

Wie setzt Weiß matt?

Weiß gewinnt durch **21.Da4xd7+ Ke8xd7**. Wenn du dies hast, bekommst du
 3 Punkte *gutgeschrieben*. Weitere 3 Punkte *Gutschrift* kriegst du für die 3 letzten
 Züge: **22.Ld3-f5++** (Abzugsdoppelschach) **Kd7-e8** **23.Lf5-d7+ Ke8-f8** oder d8, dies
 ist egal, **24.La3xe7#**