

Eine aufregende Partie...

(von Tony Schwedek)

Samstag, 9.3.2013 - Ein „Jugendbundesliga-Samstag“. Heimspiel.

Nach der Niederlage in der letzten Runde gegen nominell schwächere Gegner muss heute mal wieder ein Sieg her - gegen Löberitz. Nicht zu unterschätzen!

An Brett 2 spiele ich gegen Sebastian Pallas, letztes Jahr erreichte er bei der Deutschen Meisterschaft in der Altersklasse u12 einen achtbaren achten Platz von insgesamt 98 (!) Teilnehmern. Mittlerweile hat er über 1900 DWZ - das ist wohl alles andere als ein Aufbauegner...

Egal, auf geht's!

**1.d4 Sf6 2.Sf3 g6 3.c4 Lg7 4.Sc3 d5 5.cxd5 Sxd5
6.e4 Sxc3 7.bxc3 0-0 8.Tb1 c5 (D)**

Grünfeld-Indisch also. Na, da kenn' ich mich doch wenigstens ein bisschen aus.

9.Le2 Da5!? (die Hauptvariante ist hier 9. ... cxd4

10.cxd4 Da5+ 11.Ld2 Dxa2) **10.Ld2!?** (damit ich

noch durch Zugumstellung in die Hauptvariante kommen kann, Alternativen sind hier 10.0-0 und

10.Tb5) **10. ... Dxa2 11.0-0 De6 12.Te1!?** (D)

Dieses Motiv ist mir bekannt aus einer Partie von Boris Gelfand, die er in seinem „My most

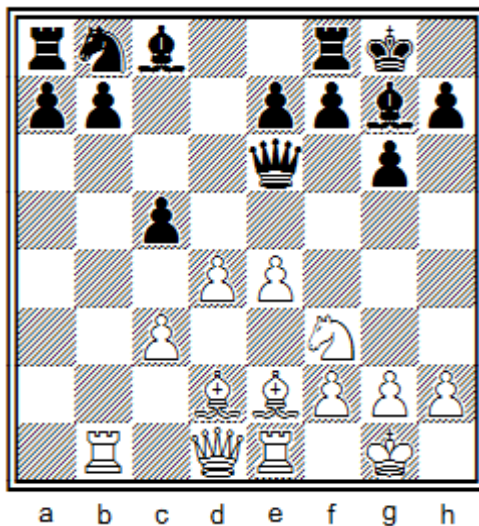
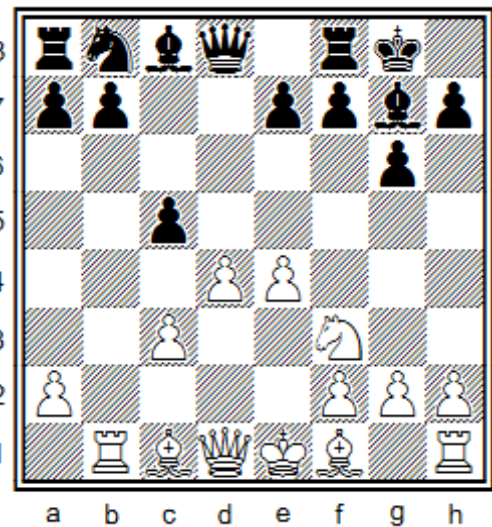
memorable Games“ behandelt: 1.d4 Sf6 2.c4 g6

3.Sc3 d5 4.Sf3 Lg7 5. cxd5 Sxd5 6.e4 Sxc3 7.bxc3 c5

8.Tb1 0-0 9.Le2 cxd4 10.cxd4 Da5+ 11.Ld2 Dxa2 12.0-0 b6 13.Dc1 De6 14.Lc4 Dxe4

15.Te1!N Db7 16.Lb4 Le6 17.Txe6 fxe6 18.Sg5 Kh8 und starker Angriff für weiß (Gelfand -

Dorfman, Minsk 1986)



12. ... Dxe4!? Während der Partie hielt ich 12. ...

cxd4 13.cxd4 Dxe4 für eine bessere Option, da nun

nach 14.Lc4 Dc6 der Läufer hängt und ich e7 nicht

nehmen darf. Nichts desto Trotz hätte weiß nach

15.Db3 gute Kompensation gehabt (15. ... e6?

16.d5! und weiß steht deutlich besser.)

13.Lc4 Dc6?! Die Alternativen Df5 und Dg4 scheinen

besser zu sein, doch mein Gegner baute wohl auf

die Partiefortsetzung **14.Txe7 cxd4** und übersah

vermutlich **15.Lxf7+!**

Das erste starke Opfer der Partie. Genommen

werden darf der Läufer nicht wegen 15. ... Txf7

16.Db3 und nun scheitert die einzige Möglichkeit,

den Turm f7 zu decken, 16. ... Df6 an 17.Te8+!

Wonach der Läufer auf c8 fällt...

Also **15. ... Kh8 16.cxd4** Der wird erstmal zurückgenommen, womit das materielle

Gleichgewicht wiederhergestellt ist. Doch weiß hat deutlichen Raumvorteil,

Entwicklungsvorsprung und eine überragende Zentrumskontrolle. Sollte es ihm gelingen,

keine der auf dem Brett verstreuten Figuren zu verlieren, so hat er riesengroßen Vorteil.

Ich dachte vor Lxf7 eine Weile nach, doch ich konnte keinen Weg für schwarz finden,

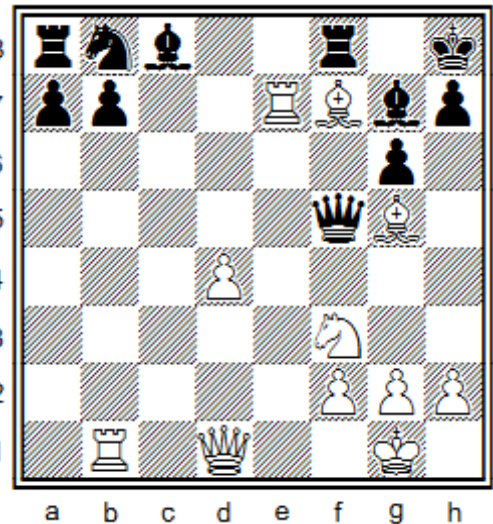
eine meiner zugegeben etwas wackelig postierten, weit vorgerückten Figuren

einzusammeln. Es geschah **16. ... Df6**, wonach ich zunächst in meiner Vorausberechnung

dachte: Mist, das geht alles gar nicht, doch dann entdeckte ich **17.Lg5!**, wonach alles

irgendwie wieder gedeckt ist...

17. ... Df5 (D). Logisch, doch hier verpasste ich jetzt die erste Gewinnmöglichkeit, die mir Rybka nach langem Rechnen aufzeigt: 18.La2!! und schwarz kann einpacken. Es funktioniert, in welcher Kombination auch immer, in jeder Variante d5 nebst Qualleopfer auf g7 und zerstörerischem Angriff mit dem Läuferpaar oder d6 mit der Drohung einfach durchzulaufen. Gleichzeitig wird schwarz immer weiter eingeschnürt. Die hartnäckigste Verteidigung scheint noch 18. ... h6 (damit der König zur Not noch ein Feld hat) 19.Le3 Lf6 zu sein, doch auch hier behält weiß nach 20.Tc7! Die Oberhand.



Ich spielte stattdessen 18.Dc1!?, wonach mal wieder eine Figur hängt (der Läufer auf f7) die nicht genommen werden kann (wegen des Läufers auf c8...)

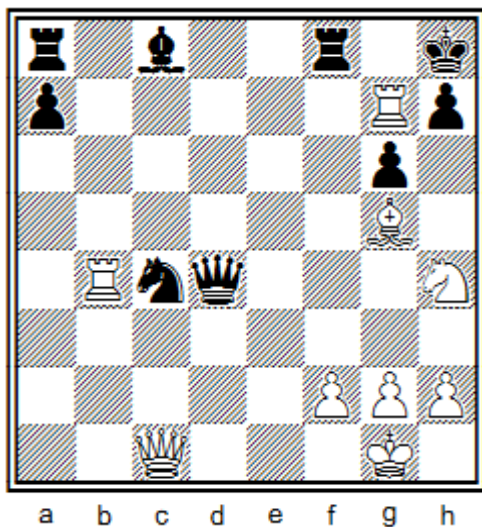
18. ... Sc6 (einziger Zug, endlich beginnt der schwarze Damenflügel aufzuwachen)

19.Sh4! - Wieder interessiert es mich herzlich wenig, dass schwarz gerade eine meiner Figuren angegriffen hat... Mittlerweile hängen der Turm auf e7, der Läufer auf f7 und die Dame auf f5. 19. ... Dd3?! Besser ist es, die Dame gegen zwei Türme zu tauschen: 19. ... Dxb1 20.Dxb1 Sxe7 21.La2 und die Stellung ist ungefähr ausgeglichen.

20. Tb3 (der Computer schlägt hier 20.Lxg6! vor, entweder 20. ... hxg6 21.Te3 Dxd4 22.Sxg6+ Kg8 23.Sxf8 Kxf8 24.Tf3+ +- oder 20. ... Dxd4 21.Txg7! Dxf2+ 22.Kh1 Kxg7 23.Lh6+ Kh8 24.Lxf8. Alles hängt, es scheint aber zu funktionieren, der Computer zeigt großen Vorteil für weiß an, aber ich habe das nicht gesehen...)

20. ... Dxd4 21.Texb7!? Das nächste Opfer, basierend auf der Idee 21. ... Lxb7?? 22.Sxg6+ hxg6 23.Th3+ Lh6 24.Lf6+ nebst Dxb7#. Also mal wieder ein Opfer, welches schwarz nicht annehmen kann. Das wievielte mittlerweile?!

21. ... Se5 Hier versank ich in langes Nachdenken. Der Springer auf e5 deckt dummerweise g6, so dass Tb4 nebst dem oben angegebenen Matt mit dem Turmschwenk nach h4(!) nicht funktioniert. Was sollte ich nun spielen? Lange fand ich keine zufriedenstellende Lösung, doch ich rechnete solange weiter, bis ich auf eine hübsche Idee stieß (übrigens tatsächlich die einzige Möglichkeit, nicht selber richtig schlecht zu stehen): 22.T3b4! Dd3 23.Lc4 Sxc4 (logisch, es ging auch 23. ... Dd4 24.Lf7 mit Zugwiederholung oder 24.Txg7 Dxf2+ 25.Kh1 Sxc4 26.Sxg6+! hxg6 27.Lf6! Se3 28.Th7+ und Dauerschach auf h7 und g 7) 24.Txg7! Dd4?? (D) (24. ... Kxg7 25.Lh6+ Kg8 26.Lxf8=)



25.Sf3? Lässt die Chance zum Sieg liegen... Doch nach den ganzen Opfern und den Tonnen an Rechenarbeit hatten mein Gegner und ich noch jeweils etwas über 10 Minuten für die nächsten 15 Züge bis zum 40. Zug, also schon eine sich anbahnende Zeitnot...

(Bei der Gelegenheit sei gesagt: 2h/40 Züge + 30min/Rest)

25.Sxg6+!! macht den Sack zu: 25. ... Kxg7 26.Sxf8 Kxf8 27.Txc4+- (der weiße Angriff schlägt einfach durch oder der Läufer auf c8 geht verloren...) oder 25. ... hxg6 26.Lf6!! (diesen Zug habe ich übersehen...) 26. ... Dxf2+! 27.Kxf2 Txf6+ 28.Kg3 Kxg7 29.Dxc4 mit entscheidendem Vorteil für weiß.

25. ... Dxg7 26.Lh6 Df7 27.Lxf8 Dxf8 28.Txc4 Puh, ein Mal durchatmen, der Rauch hat sich gelegt, der größte Teil der Schlacht ist vorüber, nichts hängt mehr, erstmal die

Stellung einschätzen: Schwarz hat einen a-Freibauern. Spaß beiseite, erstmal die wichtigen Faktoren: Die weißen Figuren stehen sehr aktiv und gut koordiniert, während sich um den schwarzen König einige Löcher auftun. Weiß kann immernoch auf einen Königsangriff spielen und hat daher deutlichen Vorteil.

28. ... Le6 29.Tc7 Df6 30.h3 a5?! 30. ... Lxh3 mit der Idee **31.gxh3 Dxf3** scheitert an **31.Dh6!** mit undeckbarem Matt auf h7, aber **30. ... Tf8** war vermutlich stärker, denn nun ist der **Sf3** vorerst gefesselt. **31.Tc6** (mittlerweile schreiben wir beide nicht mehr mit, haben also beide noch weniger als 5 Minuten bis zur Zeitkontrolle) **31. ... Te8??** (immernoch musste **Tf8** geschehen) **32.Sg5 Df5 33.Txe6??** Erst rechnet man die ganzen krassen Varianten, die wir oben gesehen haben, ziemlich fehlerfrei durch und dann erkennt man in Zeitnot nichtmal mehr die leichtesten Tricks: Ich verfiel dem Irrglauben, nach dem gespielten **33. ... Txe6 34. Dc8+** eine Figur zu gewinnen, doch nach **34. ... Kg7 35. Sxe6+ Kf6** wird klar warum **33.g4!** die bessere Wahl gewesen wäre. Doch meine Partie war die letzte, die lief und es stand 3-2 für uns. Daher hab ich über einen Zug wie **g4**, der meinen Königsflügel aufreißt, bei ca. zwei Minuten Restbedenkzeit überhaupt nicht nachgedacht...

Es folgte nun noch **36.Df8+ Kxe6 37.De8+ Kd6 38.Dd8+ Kc6 39.Da8+ Kb5 40.Db7+**. Hier bot ich remis, was mein Gegner annahm.

Wahrscheinlich das gerechteste Ergebnis bei diesem „Ringkampf“.

Damit war die vielleicht aufregendste Turnierpartie, die ich bisher gespielt habe, vorbei und der Mannschaftskampf knapp gewonnen. Ich bin nicht traurig, dass ich ein paar Gewinnchancen ausgelassen habe, vielmehr bin ich sehr froh darüber, dass mein Gegner tapfer das Bauernopfer auf e4 annahm und diese spektakuläre Partie ermöglichte :-)
Auf dass ich in der Zukunft eine solche Partie mal als Gewinnpartie präsentieren darf!