

□ Sarah2011
 ■ uigurka

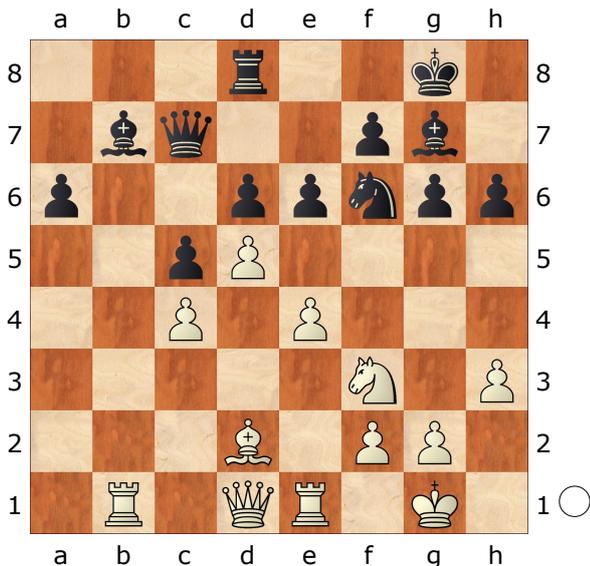
Schnellschach 12min+5sek **1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 g6 4.Lc4 Lg7 5.d3 Sf6 6.Lf4 0-0 7.0-0 d6 8.Te1 b6 9.Sg5 Lb7 10.a4 Sd7 11.Sd5 Lxb2** Ups, da ist einer weg! **12.Tb1 Lg7 13.Tc1 Sce5 14.Lb5 a6 15.Lxd7 Dxd7 16.Sxb6** Ups! Auch da ist einer weg, zusätzlich verliert Schwarz die Qualität. **16...Dc6 17.Sxa8 Txa8 18.a5 h6 19.Sf3 Sg4 20.d4**

[Rauf auf die offene Linie, da wollen Türme hin! Der Partiezug macht die stark stehenden weißen Bauern schwach. 20.Tb1]

20...Td8

[Besser ist hier 20...cxd4 21.Sxd4 Lxd4 22.Dxd4 e5 23.Dd1! ist immer noch sehr gut für Weiß, Schwarz hat aber gutes Gegenspiel!]

Nun schafft es Weiß wieder, die Bauern im Zentrum dick und fett stehen zu haben. **21.d5 Dc7 22.h3 Sf6 23.c4 Dxa5 24.Ld2 Dc7 25.Tb1** Genau hierher gehört der Turm! **25...e6**



Mit dem nächsten Zug gibt Weiß einen großen Teil des Vorteils her. Die Bauern sollten stehenbleiben und weiterhin die schwarzen Figuren (vor allem den Läufer auf b7) einschränken. Nach dem Partiezug kann die schwarze Spielerin wieder (Schach)Luft schnuppern! Aber natürlich Weiß steht immer noch klar besser. **26.dxe6 fxe6 27.e5**

[27.La5! Dxa5 28.Txb7 und der Turm kommt auf die 7. Reihe. Dort fühlt er sich nochmal wohler als "nur" auf der offenen Linie.]

27...Lxf3 28.gxf3

[28.Dxf3! lässt die Bauernstruktur rund um den weißen König intakt, wodurch er sich viel wohler fühlt als später dann in der Partie.]

28...dxe5 Vorsicht! Alarmglocken müssen läuten. Schwarzer Turm und weiße Dame stehen

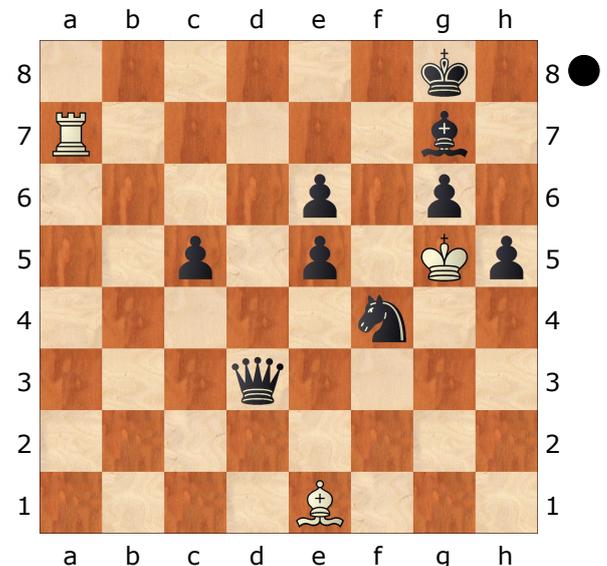
sich auf einer Linie gegenüber! **29.Ta1 Dd6 30.Ta2**

[30.La5 ist wieder stark und führt zum Abtausch der Damen. Da würde sich der weiße König freuen, nachdem ihm sein toller Bauernschuttschild genommen wurde.]

30...a5 31.Te2 Dd3! Sehr stark von Schwarz gespielt. Bravo! **32.Txa5 Dxf3 33.Ta7** Genau hier gehört der Turm hin: Auf die siebte Reihe. Bravo! **33...Dxh3 34.La5**

[34.Txg7+ Kxg7 35.Lxh6+ Dxh6 36.Dxd8 wäre möglich gewesen: Hinlenkung und Abzug, was für eine schöne Taktik.]

34...Txd1+ Ups! **35.Te1 Txe1+ 36.Lxe1 Dg4+ 37.Kf1 Dxc4+ 38.Kg2 Sh5 39.f4 Sxf4+ 40.Kg3 Dd3+ 41.Kg4 h5+ 42.Kg5**



Natürlich ist die Partie für Schwarz nun klar gewonnen. Aber es wird Schnellschach gespielt und die Zeit war schon knapp. Durch ein Übersehen wird es nun nochmal sehr lehrreich in dieser Partie. **42...Dg3+??** Das Pech von Schwarz ist: Weiß muss nehmen, der Computerserver lässt keinen anderen Zug zu!

43.Lxg3 Sh3+

[43...Kh7 dürfte immer noch gewinnen. Für Schwarz.]

44.Kxg6 Lf8 45.Tf7 Sf4+ 46.Kf6 c4

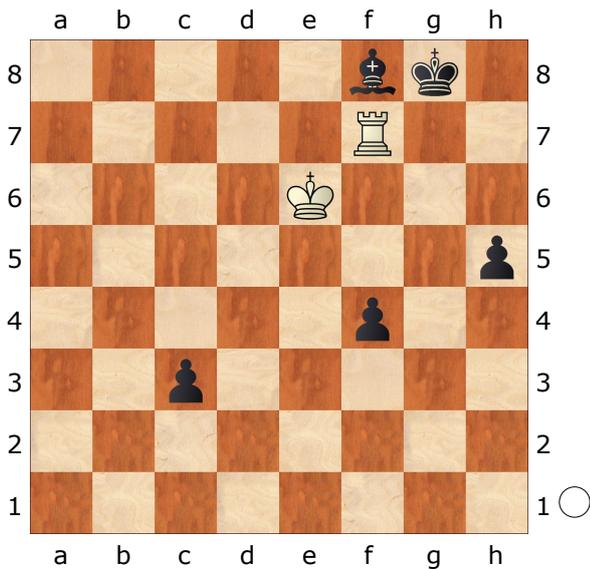
47.Lxf4 exf4 48.Kxe6 c3

(Diagramm)

Nachdem Weiß kurzfristig auf Gewinn gestanden ist, sollte die Partie nun im Remis enden. Dazu lohnt es, ein wichtiges Prinzip und eine wichtige Stellung zu kennen.

Das Prinzip besagt: Türme gehören hinter die Freibauern!

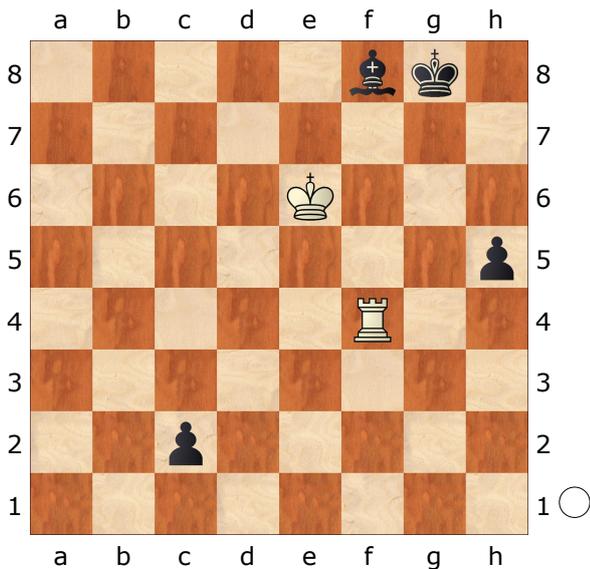
Die Stellung kommt später aufs Brett: Der schwarzfeldrige Läufer und der schwarze h-Bauer können gegen einen einsamen König nicht gewinnen, wenn dieser auf den Feldern g1 und



h1 hin- und herpendelt.

Schauen wir, wie sich die Partie entwickelt! Die Spannung war (zumindest bei mir) enorm.

49.Txf4 Der Turm nimmt einen wichtigen Bauern. Ein guter Zug! **49...c2**



50.Tf1

[50.Tc4 Der Turm stellt sich hinter den Bauern und kassiert ihn einfach ein! Türme gehören hinter die Freibauern. Zumindest hier ist das sehr schön zu sehen. c1D 51.Txc1=]

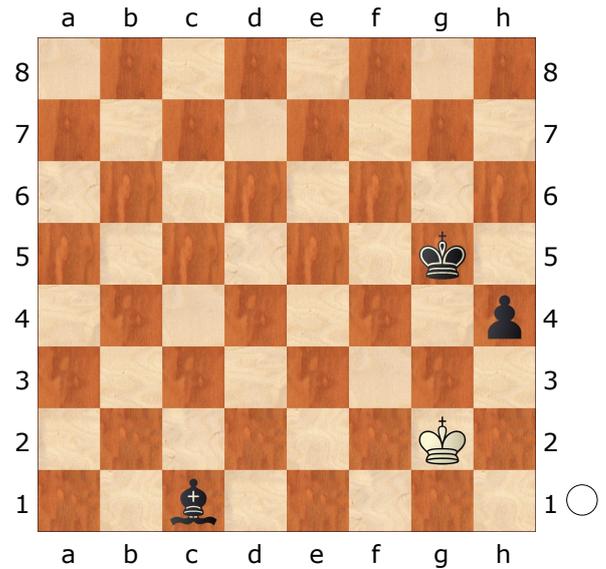
50...Lh6! Nun muss Weiß den Turm geben. Aber die Stellung ist immer noch remis, weil Schwarz den "falschen" Randbauern hat. Wenn der schwarze Läufer das Einzugsfeld des Randbauern nicht beherrscht, ist die Partie remis, wenn Weiß rechtzeitig mit den König nach h1 kommt.

Stünde der schwarze Bauer auf a5 statt auf h5 würde Schwarz gewinnen. Dann bestreicht der schwarze Läufer das Einzugsfeld auf a1!

Und Vorsicht: Diese Regel funktioniert nur bei Randbauern!

51.Kf6 c1D 52.Txc1 Lxc1 53.Kf5 Kh7

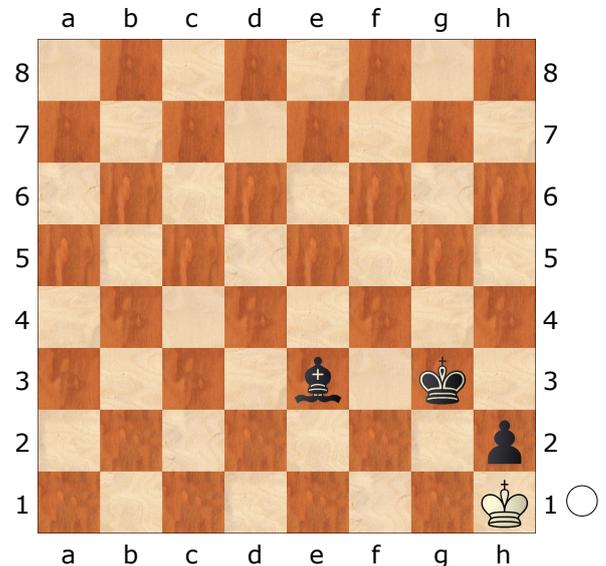
54.Ke4 Kg6 55.Kf3 Kg5 56.Kg2 h4



Bravo. Weiß hat alles richtig gemacht und muss bei knapper Zeit "nur" noch den eigenen König beim Feld h1 halten. **57.Kh3 Kh5 58.Kh2**

Kg4 59.Kg2 Lf4 60.Kf1

[60.Kh1 ist einfacher. Angst vor einem Matt (wie schnell geht das doch sonst, wenn der König sich im Eck befindet) ist hier nicht angebracht. Es wird keines geben, sondern nur ... Kf3 61.Kg1 Kg3 62.Kh1 h3 63.Kg1 Le3+ 64.Kh1 h2

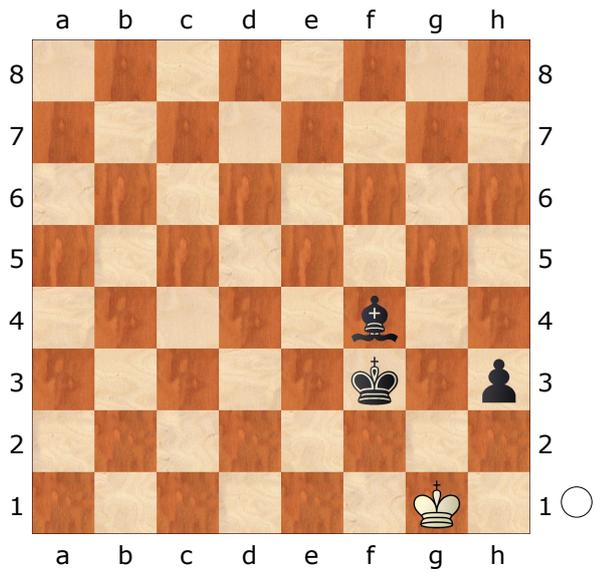


Patt!]

60...Kg3 61.Kg1 Kh3 62.Kh1 Kg3 63.Kg1 Kg4 64.Kh1 Kf3 65.Kg1 h3

(Diagramm)

Weiß hat gut gespielt. Was nun folgte, ist nicht ganz klar: Ein Fehler mit der Maus, vielleicht war es der jungen Spielerin zu langweilig, nur hin und her zu ziehen, vielleicht existierte doch die Angst vor dem Matt.



Sollte es so sein: Hier führt der Textzug zum schnellen Matt! **66.Kf1 h2 67.Ke1 h1D#**
Was für eine Partie! Dank an beide Spielerinnen,
dass sie uns diese Partie geschenkt haben!
0-1