

Schach mit den Königsspringern

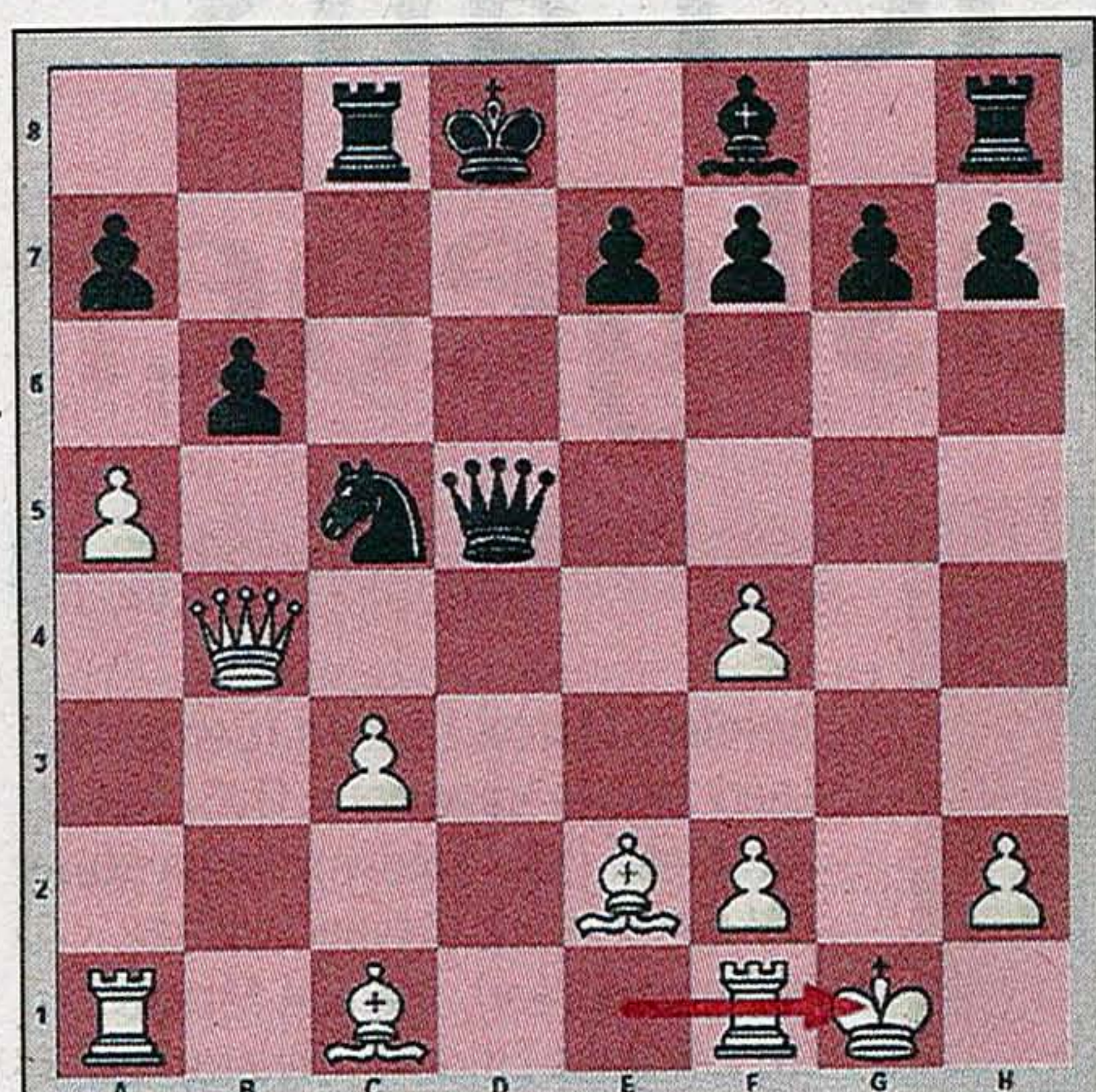


Diagramm:
Stellung nach dem 18. Zug von Weiß

Bei einer Schachpartie finden in der Regel keine Gespräche der beiden Gegner während der Partie statt. Doch werden einmal einige Worte gewechselt, kommen zum Teil sehr nette Anekdoten dabei heraus.

- 1.e2-e4 c7-c6
- 2.d2-d4 d7-d5
- 3.e4xd5 c6xd5
- 4.c2-c4 Sg8-f6
- 5.Sb1-c3 Sb8-c6
- 6.Sg1-f3 Lc8-g4
- 7.c4xd5 Sf6xd5
- 8.Dd1-b3 Lg4xf3
- 9.g2xf3

Obwohl Weiß bestens die Theorie des Panov-Angriffes kannte, verbrauchte er bis zu diesem Zeitpunkt bereits den größten Teil seiner Bedenkzeit. Dass er den nächsten Zug seines Gegners auch gleich als Ungenauigkeit deklarieren konnte, trug nicht wirklich zur Beruhigung seiner Mannschaftskameraden bei.

- 9...Sd5xc3
- 10.b2xc3 Dd8-d6
- 11.d4-d5 Sc6-e5
- 12.Lf1-b5+

Bei beiden Seiten fallen die Schwächen auf. Schwarz hat mit dem Königszug das Recht zu Rochade verloren. Bei Weiß läßt die zerstörte Bauernstruktur ebenfalls nicht mehr zur Rochade ein. Bei einer solchen unklaren Stellung, ist man geneigt zum Kommentar: Beide Seiten stehen schlecht.

- 12...Ke8-d8
- 13.Lb5-e2 b7-b6
- 14.a2-a4 Ta8-c8
- 15.f3-f4 Se5-d7
- 16.a4-a5

Die weiße Initiative ist unübersehbar. Aber bisher ist noch nichts Zählbares dabei herausgesprungen. Lediglich eine optische Überlegenheit.

- 16...Sd7-c5
- 17.Db3-b4 Dd6xd5



Weiß:
Dr. Udo Bonn
(1. Mannschaft)

Schwarz:
Björn-Ole Kerski

Wir sind an der entscheidenden Stelle angekommen. Weiß hatte bereits nur noch wenige Minuten auf der Uhr. Schwarz hat einen Bauern mehr, doch der Bauer war vergiftet.

18.0-0! Diagramm

Die Rochade als Angriffszug. Nicht die Sicherheit des eigenen Königs, sondern vielmehr die Drohung Tf1-d1 ist der Hintergrund für die späte Rochade.

- 18...Dd5-b3
- 19.Tf1-d1+ Kd8-c7
- 20.a5xb6+ a7xb6
- 21.Db4-d4 Db3-e6
- 22.f4-f5

Der beste Zug wäre jetzt 22.Le2-f3 gewesen. Aber Weiß versteht es, trotz horrender Zeitnot, ausreichend gute Züge zu finden. Außerdem ist der Zug in der Partie mit dem Läufopfer mit Sicherheit schöner...

- 22...De6xe2
- 23.Lc1-f4+

Die Partie endete hier noch dem folgenden Dialog zwischen den Spielern. Schwarz (nach einem Blick auf die Schachuhr, danach hatte Weiß noch 2 Minuten für die restlichen 16 Züge): „Naja, vielleicht hebe ich dich ja über die Zeit.“ Darauf gab Weiß mit vollster Überzeugung und dem besten Pokerface zur Antwort: „Wieso Zeit? Du bist doch eh gleich Matt.“ Geschockt von dieser Antwort gab Schwarz gleich auf. Doch Weiß hatte etwas dick aufgetragen. Nach der Zugfolge: 23.Lc1-f4+ Kc7-b7 24.Dd4-d5+ Einziger Zug, der den weißen Vorteil erhält. 24...Tc8-c6 25.Dd5-d8 wiederum der einzige Zug. 25...De2xd1+ 26.Ta1xd1 Tc6-c8 27.Dd8-d5+ Tc8-c6 28.Dd5xf7 hat Weiß zwar eine klar überlegene Stellung, aber in der Zeitnot kann sehr schnell eine Figur verloren gehen.