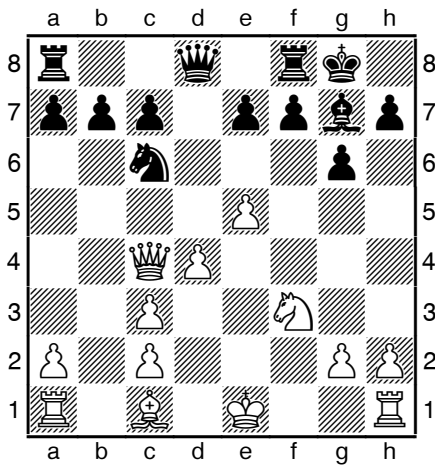
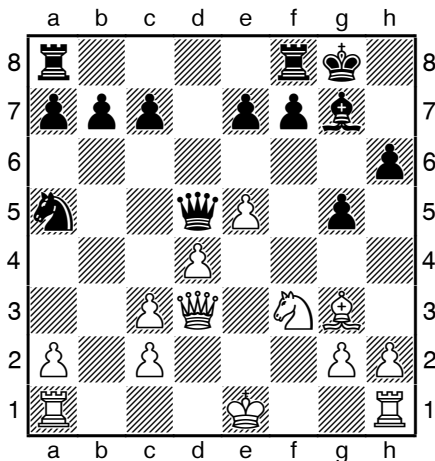


Bernhard Sinz (Biberach, FM, Elo 2390) –
Thomas Henrichs (Weiler, IM, Elo 2469)
 Aus Weiler – Biberach 5½:2½, 1. Brett
 Pirc-Verteidigung
**1.e4 d6 2.d4 Sf6 3.Sc3 g6 4.f4 Lg7 5.Sf3 0-0 6.e5 d:e5
 7.f:e5 Sd5 8.Lc4 Le6 9.De2 S:c3 10.b:c3 L:c4 11.D:c4 Sc6**



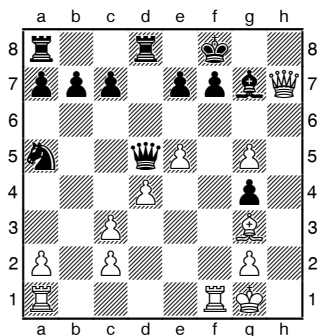
Ein paar wenige Partien hat es schon mit dieser Stellung gegeben, wobei sich etwas in der Richtung von 12.0-0 Sa5 13.Db4 b6 14.La3 mit positionellem Kleinkrieg als Mainstream etablierte. Doch bei Bernhard Sinz nehmen die Dinge wie immer ihren eigenen Lauf:
12.Lg5 h6 13.Lh4 g5 14.Lg3 Sa5 15.Dd3 Dd5



Schwarz nutzt die Gelegenheit zu einem Blockadespiel auf den hellen Feldern. Doch das ficht Sinz nicht an.
16.h4! g4 17.Sg5!

Mit dem unausweichlichen Figurenopfer wie in fast jeder Sinz-Partie.

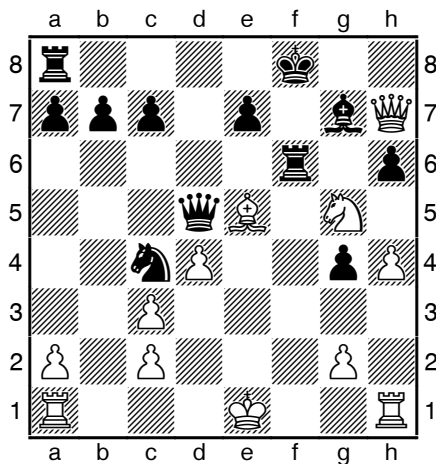
17...f5!
 Tatsächlich bestätigt der Computer dem Weißen entscheidenden Angriff nach 17...h:g5 18.h:g5 Tfd8 19.Dh7+ Kf8 20.0-0! (Diagramm).



Die Hauptdrohung ist g5-g6, und Schwarz kann kaum etwas ziehen.

18.e:f6 e.p. T:f6
 Nun erhält Schwarz nach dem Eindringen auf h7 gleich Gegenspiel.

19.Le5 Sc4! 20.Dh7+ Kf8

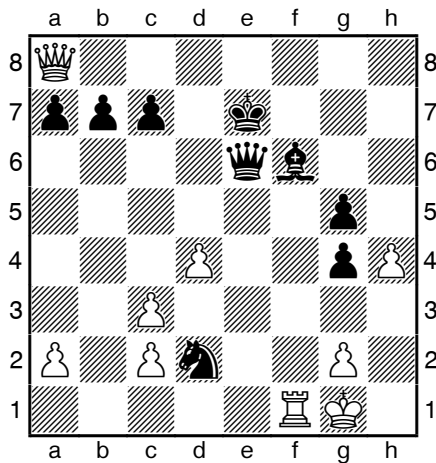


21.L:f6?!
 Weiß sollte am besten mit 21.De4! den Rückwärtsgang einlegen. Damit gewinnt Weiß die Kontrolle über die Stellung zurück, und nach Damentausch sollte es etwa ausgeglichen sein.

21...e:f6 22.0-0
 Seine Mehrqualität kann Weiß nicht halten (22.Se4? Te8), also heißt es weiter alles auf eine Karte zu setzen:

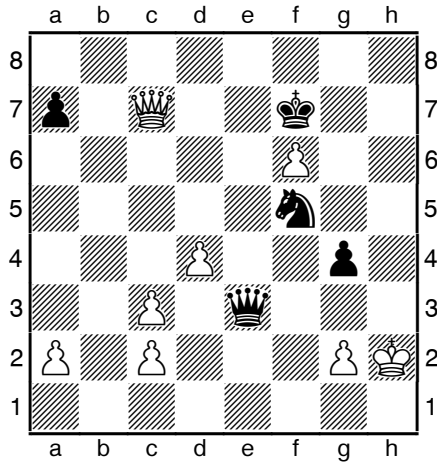
22...h:g5 23.T:f6+?!
 Und so geht es rasant weiter! Objektiv sollte Weiß freilich mit seinem kleinen materiellen Defizit (Turm gegen zwei Figuren) auf seinen h-Bauern setzen: Bei 23.h5 (oder 23.Tae1) bliebe die Lage angespannt.

23...L:f6 24.Tf1 De6 25.Dh8+ Ke7 26.D:a8 Sd2!



Mit dem Fischen des Ta8 ist die weiße Dame zu weit ins Abseits geraten, und wenn jetzt der Turm wegzieht, gewinnt z.B. 27...De3+ nebst 28...Se4. Folgerichtig greift Sinz weiter zu:

27.h:g5 De3+ 28.Kh1 S:f1 29.g:f6+ Kf7!
 Bei 29...K:f6 gewinnt 30.Df8+ den Springer zurück.
30.D:b7 Sg3+ 31.Kh2 Sf5 32.D:c7+

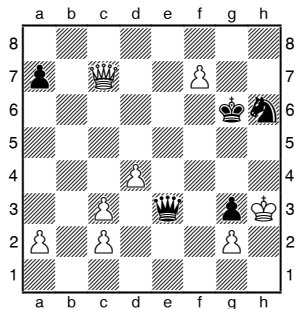


32...Kg6!!

Tanzt erneut um den Bauern herum! Bei 32...K:f6?! 33.Dd8+ könnte Weiß sich noch wehren. Jetzt hat Weiß nachhaltige Sorgen um seinen König.

33.f7 Dh6+?!

Eine typische Zeitnotungenauigkeit – man gibt halt ein Schach, das scheinbar nichts verdirbt, und erhält 30 frische Sekunden auf der Uhr. Der Computer zeigt flugs das zwingende Matt mit 33...g3+ 34.Kh3 Dh6+ 35. Kg4 Dg5+ 36.Kf3 De3+ 37.Kg4 Sh6+ 38.Kh3 (Diagramm)



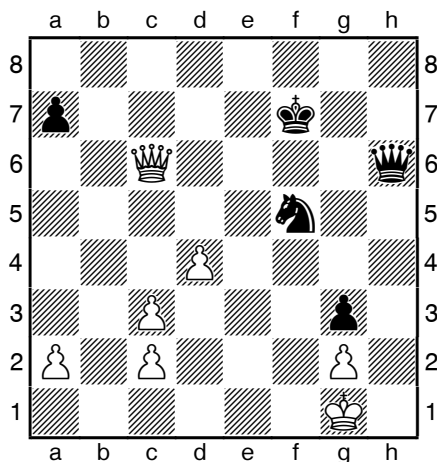
38...De6+! 39.K:g3 De3+ 40.Kh4 (40.Kh2 Sg4+) 40...Sf5+ 41.Kg4 De4+ 42.Df4 D:g2+.

Eine höchst lehrreiche langzügige Treibjagd!

34.Kg1 Dc1+ 35.Kh2 Dh6+?!

Nochmals 35...g3+!, natürlich. Jetzt wird der Gewinn schon fraglich:

36.Kg1 g3 37.Dc6+ K:f7



38.Dc7+?!

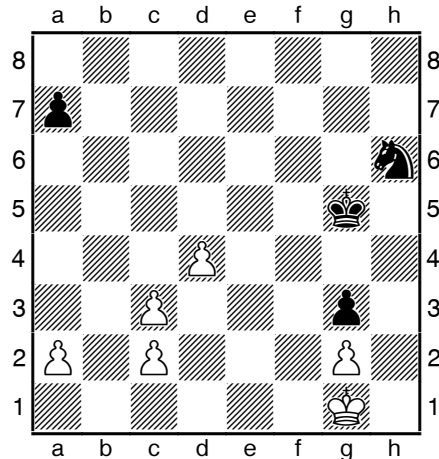
Desgleichen „typisch Zeitnot“, man gibt einfach weiter Schach – und behält damit „gefühl“ die Initiative – anstatt in den sauren Apfel des Damentauschs zu beißen.

38.D:h6 S:h6 ergibt dasselbe Endspiel wie in der Partie, aber mit dem schwarzen König weiter hinten. Nach – zugegebenermaßen sehr flüchtiger – Analyse mit dem Computer ist mir nicht klar, ob Schwarz gewinnt oder ob es remis ist. Wahrscheinlich ist es sehr knapp, so oder so.

38...Kg6 39.Dc6+ Kg5 40.D:h6+

Jetzt muss Weiß tauschen. Anderenfalls käme Schwarz mit seinem Angriff zum Zuge, z.B. bei 40.Df3 Db6+!.

40...S:h6



Zum Schluss dieser rasanten Partie also noch ein spannendes Endspiel mit Bauern gegen Springer. Hier lege ich mich fest: Gewonnen für Schwarz, wenngleich nicht trivial.

41.Kf1 Kf4 42.Ke2 Sf5 43.d5 Ke4 44.c4 a6(!)

Auch das gibt der Computer nach längerem Nachdenken als stärkstes an. Inzwischen spielen auch Zugzwangsmotive eine Rolle.

45.c3 a5 46.c5

Oder 46.a4 Se3 47.d6 S:g2 48.d7 Sf4+ nebst ...Se6.

46...K:d5 47.Kf3 K:c5 48.Kf4 Se7 49.K:g3 Kc4

Mit seinem letzten Bauern macht Schwarz das Rennen. Der Springer kann den gegnerischen Freibauern zumindest lange genug hinhalten.

50.Kf4 K:c3 51.Ke5 a4 52.Kf6 Sd5+ 53.Ke5 Se3 0:1

54.g3 Sf1 55.g4 Sh2 55.g5 Sf3+ - der Springer opfert sich für den Bauern.

Von den skizzierten „Kleinigkeiten“ abgesehen, haben die Spieler auch unter den strengen Augen des Computers fast durchgängig das Stärkste getroffen – was angesichts der Komplexität der Stellungsbilder alles andere als selbstverständlich ist!

Thilo Kabisch (Schmiden, Elo 2318) –
Thomas Henrichs (Weiler, Elo 2475)
 Aus Schmiden – Weiler 4½:3½, 2. Brett
 Spanische Eröffnung

**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 Le7 6.Te1 b5
 7.Lb3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Sb8 10.d4 Sbd7 11.Sbd2 Lb7
 12.Lc2 Te8 13.Sf1 Lf8 14.Sg3 g6 15.a4**

15.Lg5 h6 16.Ld2 Lg7 17.a4 c5 18.d5 c4 19.b4! geschah
 übrigens in der legendären 1. Partie des
 Revanchematches Fischer – Spasski 1992.

15...c5 16.d5 c4 17.Le3

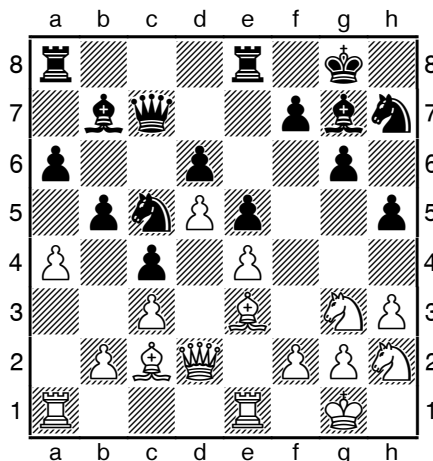
Hier konnte 17.Lg5 h6 18.Ld2 Lg7 noch zur Fischer-
 Partie zurückführen.

17...Dc7 18.Dd2 Sc5 19.Sh2

Bei Thilo Kabisch ist man es gar nicht gewohnt, dass so
 viele Theoriezüge gespielt werden. Hier sah man auch
 Züge wie z.B. 19.Lh6 oder 19.Ta3.

19...h5 20.Lg5 Sh7 21.Le3 Sf6 22.Lg5 Sh7 23.Le3 Lg7

Nach einigem Zaudern weicht Schwarz der nicht ganz
 unlogischen Zugwiederholung aus. Es scheint so, als sei
 gerade dadurch der Ehrgeiz von Kabisch geweckt
 worden: Nach dem folgenden Vorstoß, den die
 Computer gar nicht gut finden, gewinnt die Partie
 ungeheuer an Fahrt:



24.f4!? e:f4 25.L:f4

Weiß darf zwar auf Chancen auf der f-Linie hoffen
 (manche würden sagen träumen ... !?), doch dafür hat
 er dem Gegner das „ewige“ Feld e5 gegeben. Nur
 wenige spielen in dieser Art – aber vielleicht liegt
 genau darin der Erfolg des mehrfachen
 Württembergischen Meisters begründet.

25...Sf6 26.Sf3 b:a4! 27.L:a4 Sf:e4

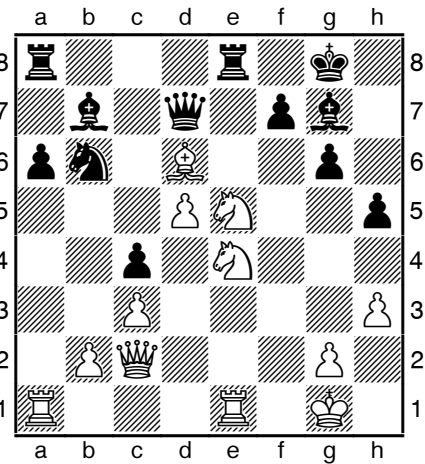
Plötzlich brennt es an allen Ecken und Enden. Doch
 noch ist die Welt für Schwarz in Ordnung.

28.Dc2 S:a4 29.S:e4 Sb6

Gut war 29...Db6+ 30.Kh1 Sc5, denn 31.S:d6 wird mit
 31...T:e1+ nebst ...L:d5 und Vorteil erwidert.

30.L:d6 Dd7 31.Se5

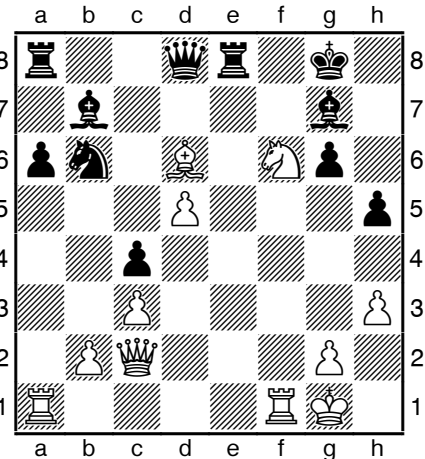
Beiderseits konsequent gespielt, einen Rückzieher darf
 sich in diesem Handgemenge keiner erlauben. Doch
 nun greift Schwarz fehl:



31...Dd8?

Richtig war 31...T:e5! 32.L:e5 L:e5, obgleich 33.Sc5!
 verwirren mag. Doch nach weiterem 33...Dc7 34.S:b7
 Lg3 35.Te3 S:d5 36.Tf3 h4 37.Sa5 Te8 hätte Schwarz
 sehr gutes Spiel für die Qualität. Nach dem Textzug
 lässt sich Kabisch nicht zweimal bitten:

32.S:f7! K:f7 33.Tf1+ Kg8 34.Sf6+



34...D:f6

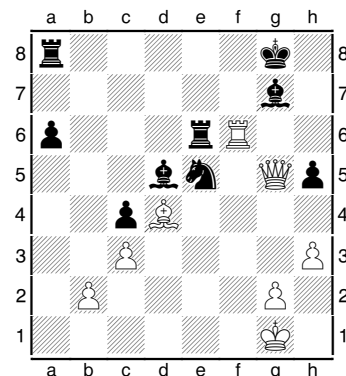
Schwarz muss die Dame geben. Anderes wie 34...Kf7 35.
 S:e8+ K:e8 36.D:g6+ Kd7 37.De6# wäre noch viel schlimmer.

35.T:f6 L:f6 36.D:g6+ Lg7

Materiell ist Schwarz noch gut dabei, doch in derlei
 Situationen mit anhaltenden Angriffen gegen
 verstreute Figuren setzt sich erfahrungsgemäß fast
 immer die Dame durch.

37.Lc5 Sd7 38.Tf1 L:d5 39.Ld4 Se5 40.Dg5 Te6 41.Tf5

Es erscheint mir müßig, in solchen Phasen auf allerlei
 computergenerierte Verbesserungen hinzuweisen,
 zumal Zeitnot im Spiel gewesen sein dürfte. Doch hier
 ist der Problemzug 41.Tf5!! (Diagramm)



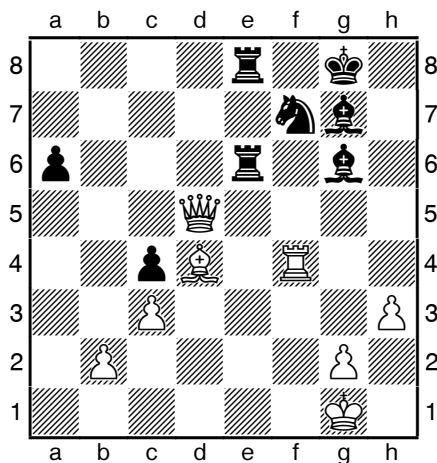
eines Blickes würdig. Schwarz ist erstaunlich hilflos und kann Materialverluste nicht vermeiden, es hängt indirekt mit dem Läufer d5 auch der Turm a8 (41...T:f6 42.L:e5).

In der Partie gelingt es Schwarz, sich bestmöglich zu konsolidieren, und die Partie wird beinahe wieder offen:

41...Tae8 42.D:h5 Le4 43.Tf4 Lg6 44.Dg5 Sf7

Schwarz hat nun eine ganz brauchbare Verteidigungskonstruktion, doch seine Stellung ist immer noch unangenehm zu spielen.

45.Dd5



45...Te1+?!

Doch damit kommt er aber vom Weg ab. Auf den einen oder anderen Bauern, sei es der von c4 oder von b2, kommt es hier weniger an; wichtiger ist es für beide, die Figuren bestmöglich zu koordinieren.

45...Se5 oder 45...Lh6 46.Tg4 Kh7 versprochen Rettungschancen.

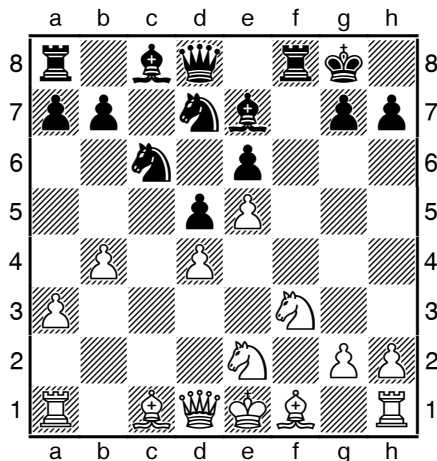
46.Kh2 T1e2 47.D:c4 T:b2?

Und das ist dann endgültig zu gierig. Nun bricht Schwarz doch auf der g-Linie zusammen.

48.Tg4 L:d4 49.T:g6+ Lg7 50.Dg4 1:0

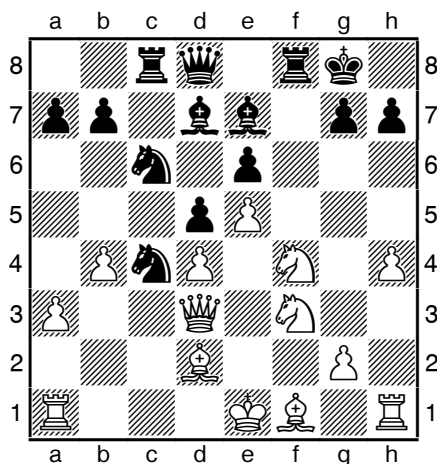
André Fischer (Biberach, Elo 2282) –
Thilo Kabisch (Schmiden, Elo 2332)
 Aus Biberach – Schmiden 4½:3½, 2. Brett
 Französische Verteidigung

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Sc3 Sf6 4.e5 Sfd7 5.f4 c5 6.Sf3 Sc6
 7.Se2 f6 8.c3 Le7 9.a3 0-0 10.b4 f:e5 11.f:e5 c:d4
 12.c:d4



Weiß hat, beginnend mit 7.Se2 anstelle des üblicheren 7.Le3, ein sehr luxuriöses Konzept verwirklicht, das seine Bauernketten unangreifbar gemacht hat (... naja ... strategisch nicht angreifbar. Taktisch ... das werden wir sehen!). Der Preis dafür: Entwicklungs-rückstand und Felderschwächen, z.B.auf c4.

12...Sb6 13.Dd3 Ld7 14.Sf4 Tc8 15.Ld2 Sc4 16.h4



Nicht nur ein Angriffszug (Idee Sf3-g5), sondern zugleich Sicherung der am weitesten vorne stehenden Figur gegen ...g7-g5. Der Computer spielt auch h2-h4, ist aber dabei nicht mehr so optimistisch.

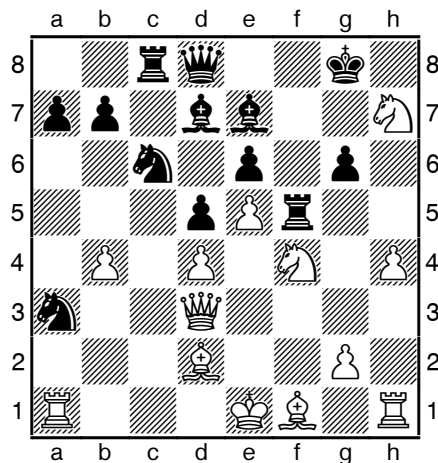
Kabisch legt jetzt los. Wer hier übrigens spontan die nächsten fünf Halbzüge errät, darf sich beim Oberligaclub seiner Wahl um erste Brett bewerben:

16...S:a3! 17.Sg5!

17.D:a3 T:f4!; 17.T:a3 S:b4, und der Turm wird vom Läufer oder Springer aufgegabelt oder -gespießt, es hängt halt immer auch noch der Sf4.

Weiß sucht die Flucht nach vorne - die folgenden Züge werden auch genau so vom Computer vorgeschlagen.

17...g6! 18.S:h7! Tf5!



Was für ein Bild mit den beiden Desperadospringern! Die Situation am Damenflügel hat sich jetzt freilich nicht so sehr verändert, b4 hängt, der Sh7 steht im Regen, so daß Weiß unter Handlungszwang steht:

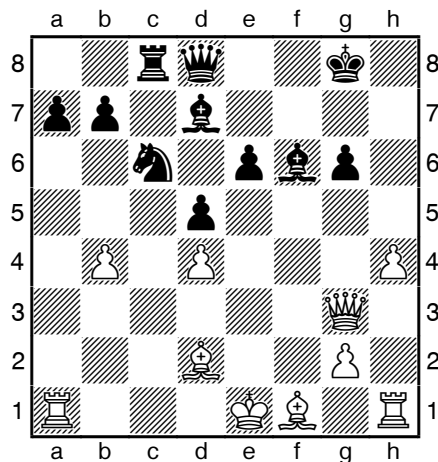
19.D:a3

Andere Kandidatenzüge waren 19.Sf6+, 19.Dg3 und 19.T:a3. Die Spieler mußten es berechnen, der Leser darf es zuhause für sich - mit oder ohne Computer - versuchen!

19...T:f4!

Natürlich - weiter Schlag auf Schlag. Auch hier gab es verwirrende Alternativen, z.B.19...S:d4, 19...K:h7 oder 19...Db6.

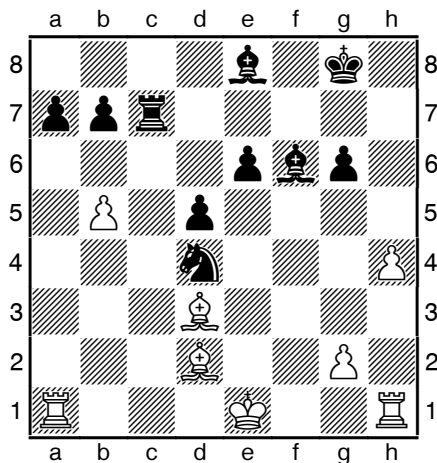
20.Sf6+! T:f6! 21.e:f6 L:f6 22.Dg3



Nach einem atemberaubenden Schlagabtausch der erste Moment der Stille. Weiß hat die Qualität für einen Bauern, allerdings Entwicklungsrückstand; b4, d4 und h4 sowie bei Schwarz g6 sind schwach, summa summarum: Ausgleich.

22...Le8 23.Ld3 Dc7 24.D:c7 T:c7 25.b5 S:d4

Zuletzt war das schwarze Spiel vielleicht ein wenig suboptimal, z.B. der Damentausch nicht nötig, mithin zeigt zur Abwechslung jetzt Weiß einen Traumzug:



29...Ld4 30.Ke2 L:a7 31.Tb1 Tc7 32.Ta1 b5 33.Ta6 Kf7
 34.Lf4 Tb7 35.Ld6 Ld4 36.Lb4 Lf6 37.g3 Ld7 38.Ta8 e5
 39.Ta6 Lg4+ 40.Kd2 e4 41.Lc2 Td7 42.Lb3 Le5 43.Lc3
 e3+ 44.Kc2 Lf5+ 45.Kb2 e2 46.Ta1 L:g3 47.Le1 Le5+
 48.Lc3 Kf6 49.L:e5+ K:e5 50.Te1 Lg4 51.Kc3 Kf4 52.Kd2
 Kg3 53.Lc2 Td6 54.Ld3 Ta6 55. L:b5 Ta2+ 56.Ke3 Ta3+
 57.Kd2 Kf2 58.L:e2 Ta2+ 0:1

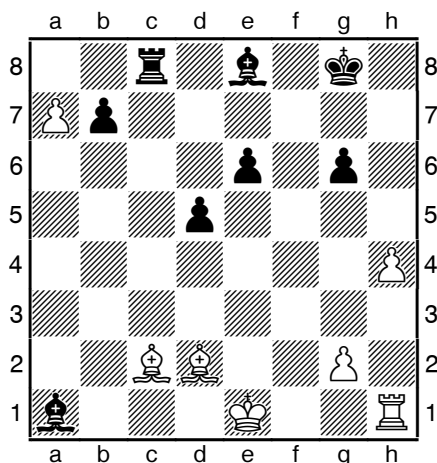
26.b6!! Tc8!

26...a:b6 27.Ta8 Kf7 28.Tf1!, und die schwarzen Figuren hängen durch. Auf 28...Ld7 oder 28...Sf5 folgt jeweils sehr unangenehm 29.g4!.

27.b:a7

Interessant war 27.0-0!, was mit Tempo (Angriff auf f6) den Ta1 deckt (27...Sf5 28.b:a7 Ld4+ 29.Kh2 Ta8 - Schwarz verhindert den Untergang, aber seine Kompensation für die Qualität schmilzt zusammen).

27...Sc2+ 28.L:c2 L:a1



Ein neues Bild: Die weiße Mehrqualität ist verschwunden, doch was ist der Ba7 wert!?

29.Ld3?

Danach verliert Weiß ersatzlos seinen Trumpf, und Kabisch schiebt die im weiteren nicht mehr so interessante Partie genüßlich heim.

Richtig war 29.Le3!, was den Bauern a7 deckt. Naheliegend ist 29...d4, aber darauf kommt die Idee 30.Lf4! (droht Lb8 mit Aussperrung des Turms) 30...Ta8 31.Lb8 (mit Ein- statt Aussperrung) zum Vorschein. Schwarz kann mit ...Lc3+ tricksen, je nachdem wohin der König geht, z.B. 29...Lc3+ (oder auch in der Form 29...d4 30.Lf4 Lc3+) 30.Kf2 d4 31.Lf4 Ta8 32.Lb8, und nun hat man 32...d3 33.L:d3 Ld4+ nebst ...L:a7, oder 30.Ke2 d4 31.Lf4 e5! mit dem Abzugsangriff ...d3+ auf den Läufer. Das ist jetzt auch nicht erschöpfend, aber anscheinend war die Partie bis hier im dynamischen Gleichgewicht!

**Enis Zuferi (Heilbronn, Elo 2369) –
Ovidiu-Doru Foisor (Deizisau II, Elo 2341)**
Aus Deizisau II – Heilbronn 2½:5½, 1. Brett
Königsindische Verteidigung

1.d4 Sf6 2.Sf3 g6 3.c4 Lg7 4.Sc3 0–0 5.e4 d6 6.Le2 c5!?
Das ist unbeliebt, alle „richtigen“ Königsinder spielen
6...e5. Aber schlecht ist dies nicht!

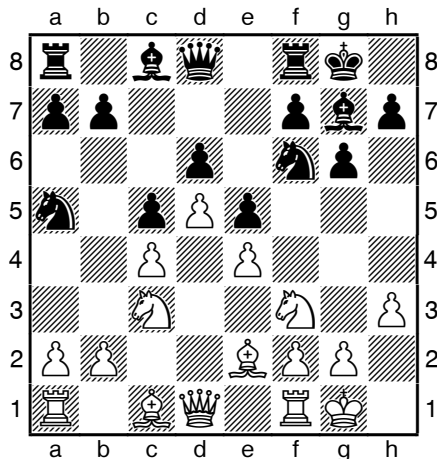
7.0-0 Sc6 8.d5

Weiß kann die Einladung zum Maroczy-System mit
7...c:d4 (entsteht normalerweise über Englisch oder
den beschleunigten Drachen) nicht länger
aufrechterhalten: 8.Le3 Sg4 oder 8.h3?! (schwächt)
8...e:d4!; man will sich ja lieber mit f2-f3 aufstellen.

8...Sa5 9.h3

Die theoretische Empfehlung. In solchen Stellungen
mit etwas Raumnachteil ist Schwarz froh, wenn er mit
...Lg4 eine Figur tauschen kann.

9...e5!

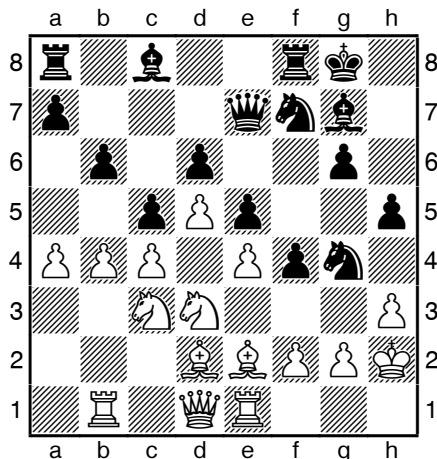


Anderenfalls hätte Weiß mit Lf4, Te1, Lf1 und e4-e5
einen klaren Plan. Doch mit ...e5! erreicht Schwarz
volles Spiel, wie mir auch einmal der bekannte
Supertheoretiker Achim Leyrer bestätigte.

10.Se1 Sd7 11.a3 b6 12.b4 Sb7 13.Sd3 f5 14.Ld2 De7

Nun ist es ein zähes Vollbenoni-Ringen. Der Computer
sieht immer Weiß vorne, doch in der Praxis sieht das
anders aus.

**15.Dc1 f4 16.Tb1 Sf6 17.Dd1 h5 18.Kh2 Sd8 19.a4 Sf7
20.Te1 Sg4+!**

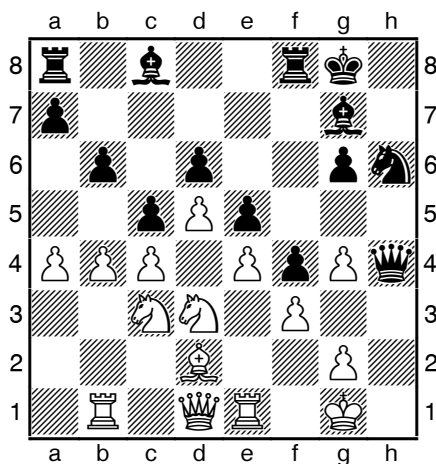


Ein freilich nicht untypisches Figurenopfer.

21.L:g4

Ob das eine glückliche Entscheidung war? Die
Alternativen waren 21.h:g4 Dh4+ 22.Kg1 h:g4 mit der
unangenehmen Drohung ...g4-g3 und 21.Kg1.

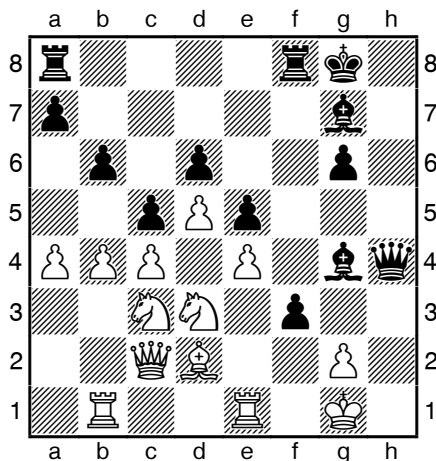
21...h:g4 22.h:g4 Dh4+ 23.Kg1 Sh6 24.f3



24...S:g4!

Auch der zweite Springer opfert sich auf g4!

25.f:g4 L:g4 26.Dc2 f3



Damit brechen die Dämme.

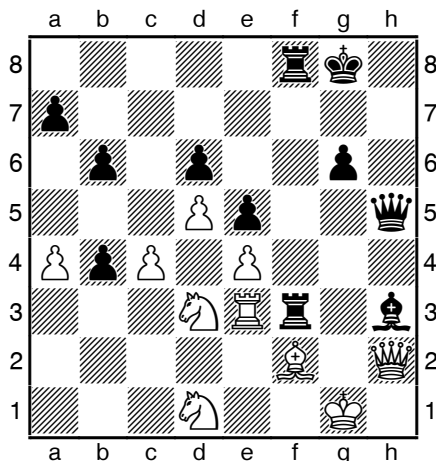
**27.Le3 f:g2 28.D:g2 Tf3 29.Lf2 Dh5 30.Te3 Taf8
31.Tbe1 Lh6 32.Sd1 c:b4**

Man könnte die rhetorische Frage stellen, ob Weiß
nicht irgendwann auf c5 hätte tauschen können, um
wenigstens DIESEN Ärger zu vermeiden.

33.Dh2

Bei 33.S:b4 L:e3 nebst ...Lh3 ginge es noch schneller
abwärts - der Sb4 fehlt bei der Verteidigung.

33...L:e3 34.T:e3 Lh3



**35.T:f3 T:f3 36.Se3 Dg5+ 37.Kh1 T:e3 38.L:e3 D:e3
39.Dc2 D:e4+ 40.Kh2 Lf5 0:1**

**Niklas Wunder (Weiler, Elo 2091) –
Andreas Klein (Sontheim, Elo 2038)**
Aus Sontheim – Weiler 1:7, 5. Brett
Tschigorin-Verteidigung

1.Sf3 Sc6 2.d4 d5 3.c4 Lg4 4.Sc3 e6 5.c:d5 e:d5 6.Db3!
Eine giftige Variante, in der Schwarz leicht auf Abwege geraten kann. 6.Lg5 oder 6.Lf4 werden viel häufiger gespielt.

6...L:f3?!

Spielt riskant auf Bauerngewinn. 6...Lb4 oder 6...Sf6 sind zuverlässiger.

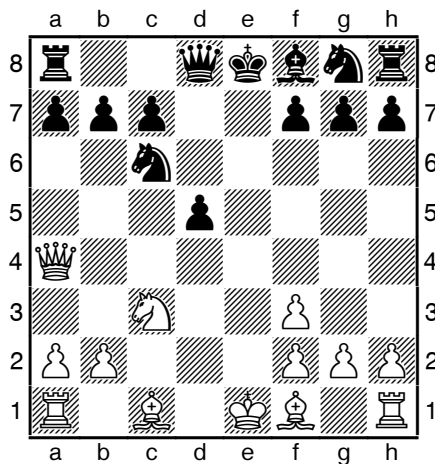
7.e:f3 S:d4

Auch nach anderen Zügen hat Weiß initiativreiches Spiel: e2:f3 hat dem Läufer den Weg nach b5 eröffnet, mithin kann Weiß rasch kurz oder lang rochieren. Auch das Schlagen auf b7 ist jetzt viel eher eine Drohung, da ...Sb4 nun mit Lb5+ beantwortet werden kann.

8.Da4+!

In Bronzniks Klassiker zur Tschigorin-Verteidigung wird nur das äußerst unübersichtliche 8.D:b7 Tb8 9.Da6 analysiert.

8...Sc6



9.La6!

Die Pointe von Da4+. Schwarz steckt bereits in Schwierigkeiten.

9...De7+

Auch nicht besser sind 9...Tb8? 10.L:b7! oder 9...Dc8 10.O-O! (stärker als sofort S:d5), und Schwarz muss sich bei großem eigenen Entwicklungsrückstand mit Te1+ und S:d5 auseinandersetzen.

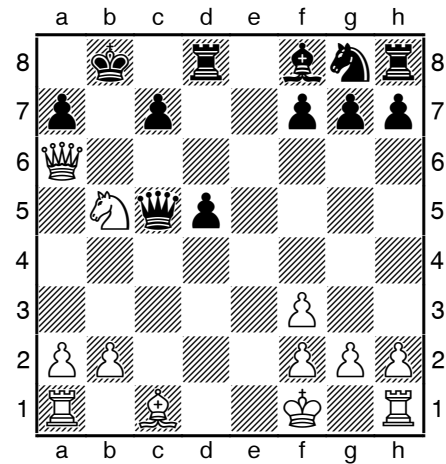
10.Kf1 O-O-0?

In zwei Vorgängerpartien flüchtete sich Schwarz mit 10...Db4 11.D:b4 S:b4 12.L:b7 Tb8 bzw. 12...Td8 in ein schlechteres Endspiel.

11.D:c6! b:a6 12.D:a6+ Kb8 13.Sb5!

Schwarz blieb keine Wahl. Trotz Rochadeverlust hat Weiß entscheidenden Angriff, auf 13...c5? folgt 14.Lf4+.

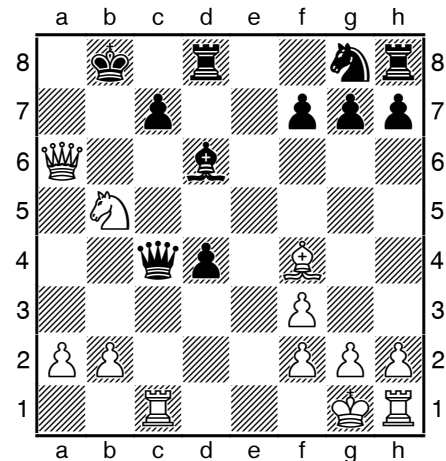
13...Dc5



14.Le3!

Macht den Sack zu. Auf 14...d4 gewinnt 15.Lf4, was sofort (14.Lf4??) an 14...Dc4+ nebst ...D:f4 scheitern würde.

14...Dc4+ 15.Kg1 d4 16.D:a7+ Kc8 17.Da6+ Kb8 18.Lf4 Ld6 19.Tc1!



Danach muss Schwarz wegen Da7+ Kc8 T:c7+! die Dame geben. Der Computer attestiert Weiß äußerst präzises Spiel. Es folgen noch ein paar unbedeutende Züge:

19...D:c1+ 20.L:c1 Se7 21.Da7+ Kc8 22.S:d6+ c:d6 23.D:d4 Sc6 24.Dc4 Kc7 25.h3 1:0