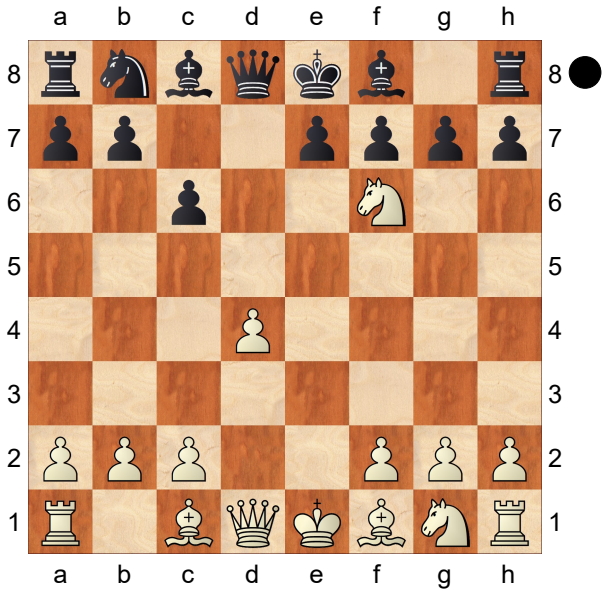
B15

□ **Excel Mach III 68000** **2021**
■ **Mephisto Almeria 68000** **2079**
Match 69_120'/40 (25) 2022
[KUT]

1.e4 c6 Match 120'/40 | Bediener: Rolf Bühler | 25. Partie: Schwarz (Almeria) gewinnt | Zwischenstand: 14,0-11,0 (56%) für Mephisto Almeria 68000 | Aus der Caro-Kann-Verteidigung entwickelt sich in der Eröffnung und im Mittelspiel eine hochstehende und vor allem lehrreiche Partie. Die Entscheidung fällt erst in der letzten Spielphase, als der Fidelity Excel Mach III 68000 (Weiss) einen Bauernverlust hinnehmen muss und nach einigen späteren Ungenauigkeiten in eine ungünstige Lage gerät. Mit einer reifen Leistung nutzt der Mephisto Almeria 68000 seinen Vorteil im Endspiel und baut seine Führung in diesem Match au 14, 0-11,0 aus. **2.d4 d5 3.Nc3 dxe4 4.Nxe4 Nf6 5.Nxf6+** Wenn nun 5...gxf6 folgt, entsteht die anspruchsvolle NImzowitsch- oder moderner benamste Bronstein-Larsen Variante.



5...exf6 WICHTIG: Die Tartakower-Variante: Im Buch "Caro-Kann" von Rolf Schwarz aus dem Jahre 1965 heisst es dazu: "Ein umstrittenes System. Die Theorie argumentiert. Weiss nimmt auf f6 und folgert: 1.) Schlägt Schwarz nun mit dem e-Bauern zurück, so bekommt Weiss die gefährliche Bauernmajorität am Damenflügel. Wir erinnern uns hier an die Spanische Abtauschvariante, zu der aber ein grundlegender Unterschied besteht: Schwarz hat dort als Äquivalent das Läuferpaar. 2.) Nimmt Schwarz mit dem g-Bauern, so ist der schwarze Bauernblock im Zentrum unbeweglich. Immerhin gibt die Theorie dieser Variante bessere Lebenschancen als dem Schlagen mit exf6. Wir möchten nur ganz en passent erwähnen, dass theoretische Urteile und praktische Ergebnisse nicht ganz übereinstimmen, was der Schachfreund aber bei Studium der folgenden Varianten selbst bemerken wird." Weitere Kommentare dazu sind ebenfalls interessant. Zu 5. Sxf6 exf6 meint Ludwig Pachmann: "Nun kann sich Schwarz schnell entwickeln. Ein Nachteil seiner Stellung aber ist die Entwertung seiner Königsflügelbauern. Kommt es bei einer derartigen Bauernkonstellation zum Endspiel, so ist dieses sehr günstig für Weiss." Und Ex-Weltmeister Dr. Max Euwe meint zu 5. Sxf6 exf6: "Dieses Wiederschlagen ... schwächt die Bauernstellung in sehr ernsthafter Weise, denn ein reines Bauernendspiel wäre verloren für Schwarz. Es bietet auf der anderen Seite dynamische Vorteile: Schnelle Entwicklung, sichere Rochadestellung, Druck auf die Mittellinien. Es ist deshalb nicht immer so, dass die bessere Bauernstellung des Anziehenden zu

ihrem Recht kommen muss. Es besteht nur die Aussicht darauf." Und Egon Varnuz meint: "Die Theorie unterschätzt dieses System (exf6) ein wenig, weil Weiss einen ideellen Mehrbauern hat. Entfernen wir alle Figuren vom Brett, dann hat Schwarz ein verlorenes Bauernendspiel. Die Variante war jedoch zeitweilig in Mode, weil es bis zur völligen Vereinfachung noch weit ist, Schwarz keine Entwicklungsschwierigkeiten hat, der Doppelbauer seine Königsstellung verstärkt und manchmal sogar die Ergreifung der Initiative gestattet." Und A. Konstantinopolski/A. Weiz schreiben: "Lange Zeit war man der Ansicht, der Plan mit e7xf6 genüge nicht, um ein gleichwertiges Spiel zu erlangen. Er gewährt Weiss ein Bauernübergewicht am Damenflügel, wofür Schwarz keine sichtbare Kompensation hat. Allmählich aber brachte die Praxis auch die Vorteile der schwarzen Stellung an den Tag. Schwarz kann seine Figuren schnell entwickeln, nach der kurzen Rochade steht der schwarze König sicher genug; daneben kontrolliert der f6-Bauer die Felder e5 und g5, was die Entfaltung eines weissen Angriffs hemmt." Sehr aufschlussreich und wichtig finde ich zudem den Umstand, dass alle modernen Engines das Schlagen mit e7xf6 bevorzugen und mit wenigen Ausnahmen eine Bewertungsdifferenz von 0.5 und mehr Bauerneinheiten zugunsten des soliden exf6 geben. Man kann zu dem System mit 4...Sf6 stehen, wie man will, Tatsache ist, dass gemäss den oftmals täuschenden Statistiken -- weil darin auch viele fehlerhafte Partien enthalten sind, die dem eigentlichen Verlauf der Partien nicht gerecht werden -- nicht viel gegen die praktische Anwendung dieses Systems spricht. So sehen nach 5.Sxf6 die Gewinnquoten aus weisser Sicht wie folgt aus: 54,4% CB Opening Tree 2020 mit 13858 Partien, 54% im CB Live Book mit nur 4069 Partien, 54% in der CB Online Datenbank mit 18817 Partien. Und auch die Unterschiede zwischen 5...exf6 und 5...gxf6 sind statisch wenig relevant, ja 5...exf6 bringt gar leicht bessere Ergebnisse für Schwarz. Es ist also weitgehend Geschmacksache, welches Abspiel man als Schwarzer wählen will. Der bekannteste starke Spieler, der dieses System gerne anwendet, ist GM Julian M. Hodgson, der damit 8.0 Pkt. aus 12 Partien geholt hat. **6.Bc4** Bezüglich Beliebtheit steht dieser Entwicklungszug an dritter Stelle gemäss Online-Datenbank von ChessBase: 1,930 Partien, Score 53,2%. Der Entwicklungszug 6.Lc4 wurde seinerzeit vom berühmten deutschen Schachspieler Siegbert Tarrasch (5.3. 1862-17.2.1934) empfohlen. Andere wichtige Fortsetzungen sind:

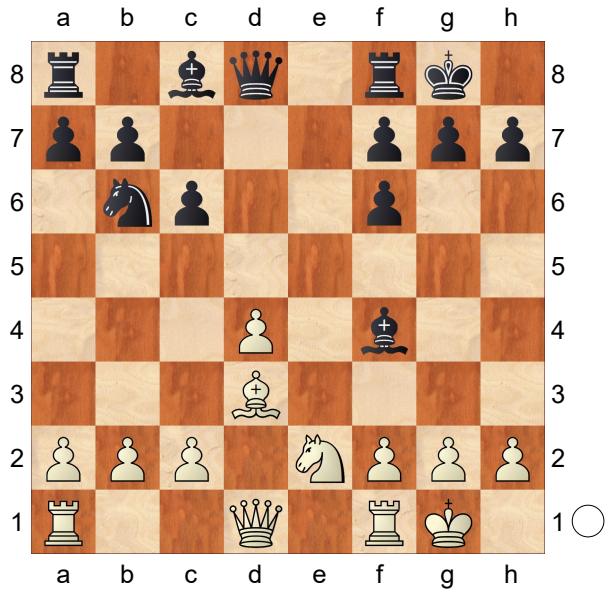
[6.c3 5,149 Partien, Score 55,5% | Die Turnierpraxis hat gezeigt, dass dies der unangenehmste Plan ist, mit dem sich Schwarz auseinandersetzen muss. Weiss verteidigt den d4-Bauern und bereitet eine harmonische Aufstellung seiner Figuren vor: Ld3, Ne2 und Rochade am Königsflügel.]

[6.Nf3 2,497 Partien, Score 47,3% | Weiss will zuerst die Figuren des Königsflügels entwickeln, um nach der Rochade seine c- und d-Bauern vorzurücken und das Bauernübergewicht am Damenflügel zu verwerten.]

[6.Be3 320 Partien, Score 52,3% |

Das ist eine moderne Variante, die vorerst das Zentrum stärkt, ...c5 erschwert, ansonsten für Weiss aber noch alle Pläne offenlässt.]

6...Nd7 7.Ne2 Bd6 8.0-0 0-0 ***ENDE BUCH*** **9.Bf4** Das war die Absicht des 7. Zuges von Weiss. **9...Nb6 10.Bd3** ***ENDE BUCH*** **10...Bxf4**

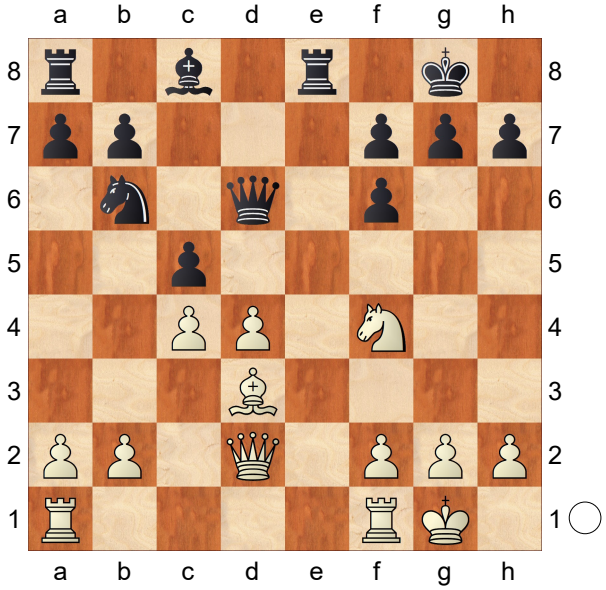


11.Nxf4 WICHTIG: Ungeübte Spieler nehmen nun gerne den weissen Bauern auf d4 und begehen damit einen schlimmen und häufig vorkommenden taktischen Fehler. Dabei wird übersehen, dass der Bauer "indirekt" gedeckt ist. Denn nach dem Schlagen ...Dxd4?? zieht der Läufer Lxh7+ mit Schachgebot, was den König zum Ziehen zwingt, und im nächsten Zug kann Weiss mit Dxd4 die gegnerische Dame schlagen.

11...Qd6

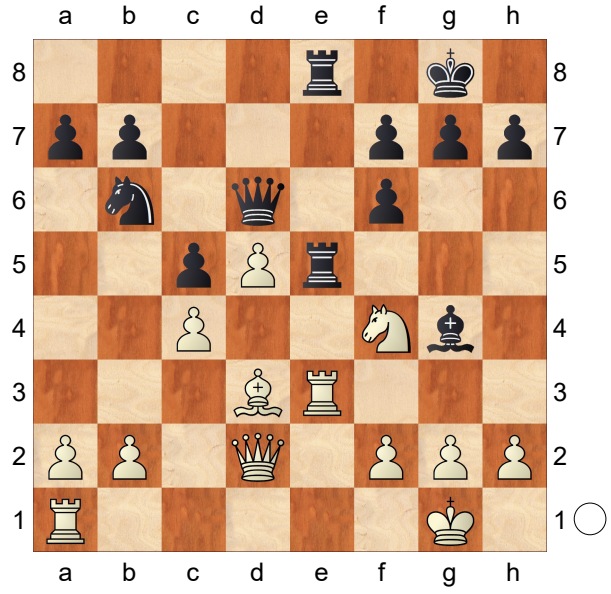
[11...Qxd4?? 12.Bxh7+ Kxh7 13.Qxd4+-]

12.Qd2 Natürlich ist der d4-Bauer für Schwarz noch immer tabu. **12...Re8?!** Ungenau, weil der schwarze Springer nach der folgenden Antwort 13.c4 keine guten Felder mehr hat. Deshalb wäre es ratsam gewesen, mit a) 12...Sd5 den gegnerischen Springer zum Tausch oder Rückzug zu zwingen oder mit b) 12...Td8 den Druck auf d4 zu erhöhen, so dass Weiss keine Zeit für c2-c4 findet. **13.c4!** Gewinnt Raum und droht, mit der "Bauerngabel" c4-c5 und gleichzeitigem Angriff auf Dame und Springer eine Figur zu erobern. **13...c5** Behebt die Gabeldrohung und greift den weissen d4-Bauer zweimal an.

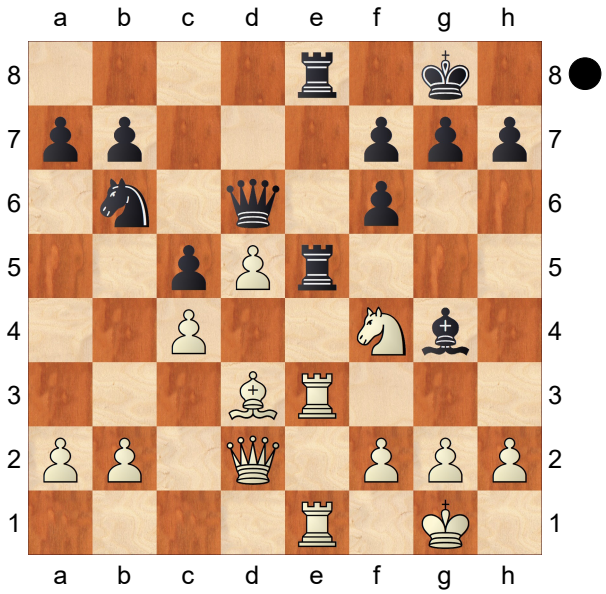


14.Rfe1 WICHTIG: Missachtet die gegnerische Drohung gegen d4: Kann das gut gehen? Ja, das ist aus taktischen Gründen möglich, weil a) Weiss den schwarzen ungedeckten Te8 attackiert, so dass der Gegner keine Zeit findet auf d4 zu schlagen und b) falls Schwarz zuerst den weissen Turm schlägt mit 14...Txe1+ 15.Txe1, der Bauer d4 noch immer tabu ist wegen der ungedeckten schwarzen Grundlinie mit der tödlichen Drohung 16.Te8+, wonach sich die schwarze Dame mit 16... Df8 opfern müsste. **14...Bg4** Entwickelt eine Figur. Und da nun die schwarze Grundreihe geschützt ist, lebt die Drohung wieder auf, den weissen Bauer d4 zu schlagen. Als Schachspieler darf

man die sich ändernden Umstände nach jedem Zug keinesfalls vergessen. **15.d5** Der Mach III etabliert einen starken und gedeckten Freibauern auf d5. Man erinnere sich, dass Weiss am Damenflügel eine Bauernmehrheit besitzt und nach dem Tausch aller Figuren eine potenzielle Gewinnstellung hat. In Frage kommt indessen auch 15. dxc5 Dxc5 um durch 16.b4 seine Mehrheit sofort voranzubringen. Oftmals, wie auch hier, ist der Entscheid zwischen zwei Zügen eine Sache des persönlichen Geschmacks. **15...Re5!** Gut gespielt. Der Almeria 68000 nutzt die Gelegenheit, seine beiden Türme auf die e-Linie zu bringen und den möglichen Tausch auf e5 mit ...fxe5 zu beantworten, womit auch Schwarz plötzlich über eine gleichwertige Bauernmehrheit verfügen würde. **16.Re3 Rae8**

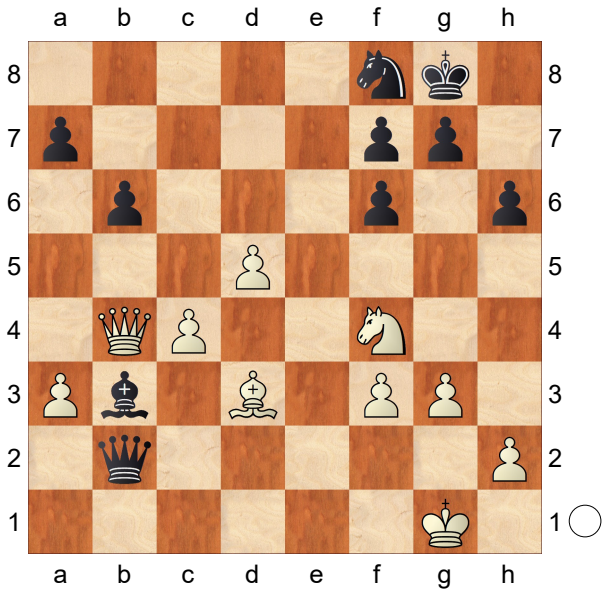


17.Rae1 WICHTIG: Nun könnte sich Schwarz zwei grundsätzliche Pläne überlegen. Plan 1: Nach dem wichtigen Motto "Suche für die am schlechtesten stehende Figur einen besseren Platz", könnte man die Umgruppierung 17...Sc8 in Erwägung ziehen, hernach die Dame von d6 lösen und den Springer auf das so genannte "Blockadefeld" d6 stellen. Dort im Zentrum stünde der Springer schlicht ideal, indem der weisse Freibauer blockiert bleibt und wichtige Felder wie e4, f5, c4 und b5 beherrscht werden. Plan 2: Könnte den Abtausch der Türme auf der e-Linie sein, um der dann auf e3 auftauchenden weissen Dame mit ...De5 die offene Linie streitig zu machen. Wir wissen ja bereits, dass der Tausch Dxe5 fxe5 die schwarze Bauernstruktur wieder in Ordnung bringen würde. Geht Weiss auf diesen Tausch nicht ein, kann noch immer das Blockademanöver ...Sb6-c8-d6 folgen. Viele Pläne erkennen starke Schachspieler dank ihrem Wissen und ihrer Erfahrung im Nu. Es geht dann nur noch darum herauszufinden, welcher Plan unter den gegebenen Umständen am erfolgversprechendsten ist unter Berücksichtigung aller taktischen Finessen.



17...h6 WICHTIG: Öffnet dem König ein Luftloch, aber das falsche. Einer allgemeinen REGEL folgend, sollte man

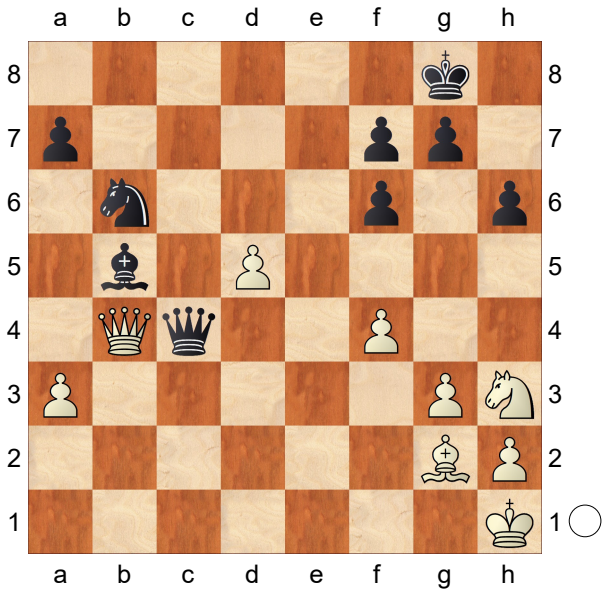
hier ...g6 wählen. Dies deshalb, weil der Gegner den weissfeldrigen Läufer besitzt, der das Feld h7 bestreicht, so dass h7 kein echtes Fluchtfeld für den König darstellt gegen ein Schachgebot auf der 8. Reihe. **18.f3** Zwingt den Läufer auf einen schlechteren Platz. **18...Bd7=** Noch immer befindet sich die Partie im Gleichgewicht. **19.a3** Behält sich den systemgemässen Vormarsch b2-b4 vor, was im Einklang mit dem Ziel steht, seine Bauernmehrheit am Damenflügel in die Waagschale zu werfen. Vor diesem Hintergrund wären beispielweise Züge wie b3 und a4 für Weiss schlecht. **19...Qc7 20.Rxe5 Rxe5** Obwohl 20... fxe5 die schwarze Bauernstruktur in Ordnung bringt, mag der dynamische Textzug besser zu gefallen, einfach auch aus dem Grunde, dass die schwarzen Figuren dann aktiver stehen. **21.g3** Wir wissen, dass der Tausch Txe5 nicht im weissen Interesse liegen kann. **21...Rxe1+ 22.Qxe1 Qe5** Aktive Figuren sind wichtig und wenn damit gar noch eine offene Linie unter Kontrolle gebracht wird, gibt es kein Zögern bei solchen Zügen, zumal der Gegner aus uns bereits bekannten Gründen wohl kaum zum Damentausch auf e5 greifen wird. **23.Qf2** Deckung von b2 und Angriff gegen c5. **23...Ba4** Plant offenbar, den Druck gegen c4 durch ...Lb3 zu verstärken. **24.Qxc5** Schwarz drohte, die Initiative zu übernehmen, weshalb Weiss nicht mehr länger passiv verharren sollte. **24...Qxb2 25.Qc7 Nd7** Der b7-Bauer ist wieder gedeckt. **26.Qc8+** Jetzt sieht man den Nachteil von 17...h6 statt 17... g6, wo sich der König nun auf g7 verstecken könnte. Da das Feld h7 dem König nicht zugänglich ist, muss der Springer d7 passiv nach f8 zurück. Auch wenn das im vorliegenden Fall die Stellung (zufälligerweise) nicht aus dem Gleichgewicht bringt, könnte so etwas bei einer anderen Konstellation durchaus schlimme negative Folgen haben. **26...Nf8 27.Qc5 b6 28.Qb4 Bb3**



29.Kh1 WICHTIG: Kein Fehler, aber solche Züge macht ein guter Schachspieler einfach nicht. Den antiken Schachprogrammen fehlt prophylaktisches Denken fast vollständig. Der Textzug ist mit gewissen Nachteilen behaftet, die in der Zukunft eine Rolle spielen könnten. Zum einen bewegt sich der König weg vom Zentrum, so dass nach Damentausch im Figuren- oder gar Bauernendspiel der König unnötig Zeit verbraucht, um wieder in die Brettmitte zu eilen. Ferner kann es Varianten geben, wo der f3-Bauer geschlagen wird, mit Dame oder Läufer, und dann wäre das mit Schachgebot verbunden und Weiss wäre gezwungen, einen Königszug auszuführen, statt vielleicht einen deutlich nützlicheren Zug machen zu können. Wer in einer

Partie öfters solche Feinheiten verpasst, der wird im weiteren Verlauf vielfach böse bestraft. **29...Qa2** Hebt die Fesslung seines Läufers auf, eine übliche und gute Strategie, um seinen Figuren die volle Kraft zu gewähren, denn gefesselte Figuren sind in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt. Ausserdem wird mit ...Da2 starker Druck auf den Bauern c4 ausgeübt. **30.Bf1?!** Schlicht zu passiv, was hier der Mach III 68000 aus dem Hut zaubert. Mit 30.Kg1 konnte die gegnerische Dame vom Feld f2 abgehalten werden, ohne ansonsten etwas an der weissen Stellung negativ zu verändern. Was der Textzug anrichtet, sieht man auch bei Ausgabe der Gewinnwahrscheinlichkeit von ShashChess 20.2, die von 47% bei 30. Kg1 auf 8% bei 30.Lf1 sinkt. **30...Bd1?!** Aber auch der Almeria 68000 erfasst die Feinheiten nicht genügend und verpasst das kräftigere 30...Df2. Merke: Aktive Fortsetzungen verdienen immer den Vorzug, wenn sie keine erkennbaren Nachteile mit sich bringen. **31.Bg2?!** Erneut ist Kg1 am besten. **31...Qf2** Der f3-Bauer ist nun in Gefahr. **32.Qc3 Nd7** Der Mohr hat seine Schuldigkeit getan. Auf d7 steht der Springer offensichtlich deutlich besser als auf f8. Der nun bereits ungünstiger stehende Weisse muss in den Verteidigungsmodus schalten. **33.Nh3** Jagd die lästige Dame weg. **33...Qc5** Droht ...Le2 nebst Eroberung des c4-Bauern. **34.Qd3 Ba4 35.f4** Verhindert ...Sd7-e5 mit einem prächtigen Platz für den schwarzen Springer. Auch derartige Manöver sind wichtig. Man soll nicht nur die besten Felder für die eigenen Figuren finden, sondern dem Gegner wo möglich seine besten Felder verwehren.

35...b5 Der Almeria macht es richtig, indem er den Bauern c4 beseitigt und so aus dem starken gedeckten d5-Bauer einen geschwächten Einzelbauern macht. **36.cxb5 Bxb5 37.Qb3** Und schon steht Schwarz spürbar besser, vor allem, weil die gegnerischen Bauern a3 und d5 leicht angreifbar sind. Wie stark sich die Partie gewandelt hat, sieht man auch daran, dass ShashChess 20.2 eine Gewinnwahrscheinlichkeit von 98% für Schwarz ausgibt. Aber selbst der sehr zurückhaltende Lc0 v0.28.2 zeigt einen Wert an von 76%. **37...Nb6?!** Schwarz erhöht den Druck auf den geschwächten Bauern. Deutlich stärker war indessen vorerst 37...a5, was das folgende Manöver verhindert hätte. **38.Qb4!** Sehr gut: Eine stark stehende schwarze Figur soll vertrieben werden. **38...Qc4**



39.Qe7 WICHTIG: Weiss agiert aktiv und platziert seine Dame auf einem schönen Feld und attackiert den a7-Bauer. Schachjünger sollten dabei sofort bemerken, dass der zweimal attackierte d5-Bauer nur scheinbar

erobert werden darf. Denn der Bauer ist durch Lg2 einmal direkt gedeckt, aber indirekt ein zweites Mal geschützt. Man sehe 39...Sxd5? 40.Dd8+ mit Schachgebot und im nächsten Zug fällt der doppelt angegriffene Sd5. **39...Qa4** Endspiele mit Damen auf dem Brett sind infolge der vielen Zugmöglichkeiten der mächtigsten Figuren im Schach für alte Schachprogramme aufgrund ihrer beschränkten Rechenkapazität sehr schwierig zu behandeln. Auch menschliche Spieler geraten hier rasch an ihre Grenzen. So ist leicht erklärbar, dass in der Folge beide Programme vielfach schlicht nicht in der Lage sind, die besten Fortsetzungen zu finden. Es lohnt sich deshalb kaum, auf die vielen und teilweise langzügigen Feinheiten einzugehen, welche die modernen Engines zu finden in der Lage sind. So müssen wenige Variantenansätze für Interessierte genügen. Ein wichtiger Hinweis noch in dieser Stellung: Wenn Weiss den a7-Bauern erobern kann und dafür seine beiden Bauern a3 und d5 hergeben muss, ist die Partie Remis.

[39...Nxd5? 40.Qd8+ Kh7 41.Qxd5 und gewinnt]

40.Be4

[40.Qd8+! Kh7 41.Qe7!∓]

40...Nc4

[40...g6!∓]

41.Nf2 Nxa3 Dieser Mehrbauer hat noch keine Bedeutung, hat Weiss doch genügend Kompensation in Form seines nun starken Freibauern. **42.Kg2**

[42.d6! Nc4 43.Bd5=]

42...Nc4 43.Bd3 Nd2 44.Qd8+ Be8 45.Qe7 Qd7 46.Qc5 Solange der Gegner keine Angriffschancen hat, tut man gut daran, mit einem Bauern weniger dem Damentausch auszuweichen. **46...Nb3 47.Qc4 Qb7 48.Bc2 Na1**

[48...Na5!∓]

49.Be4

[49.Bd1!= sperrt den Springer ein]

49...Qb6 50.Qc8 Kf8 51.Bf5 droht Ld7 **51...Qb5 52.Qd8 Nb3 53.Kg1?** Nach 53.d6! bliebe alles im Lot, während nun Weiss in grosse Schwierigkeiten geraten könnte.

[53.d6! Absicht d7 mit Gewinn Nc5 überdeckt das Feld d7 54.Nd3! Nxd3 55.Bxd3 Qd7=]

53...Nd2?!

[53...Qb6!∓]

54.Bd3?!

[54.Qd6+ Kg8 55.Bd3 Qb7∓ und der schwarze Vorteil ist bescheiden.]

54...Qb6

[54...Nf3+! 55.Kf1 Qb6∓]

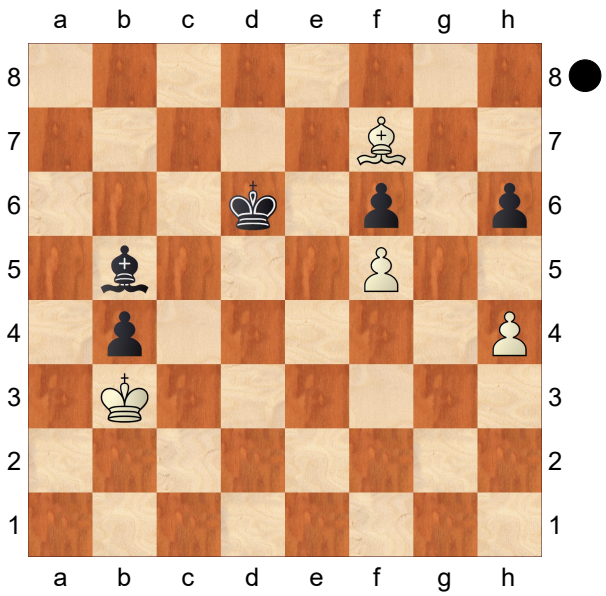
55.Qxb6 axb6 Die Lage hat sich geklärt. Der schwarze Mehrbauer ist nicht wirklich wichtig. Hingegen stellt der weisse Freibauer auf d5 eine leicht angreifbare Schwäche dar. Erschwerend fällt ins Gewicht, dass Schwarz über den entfernteren Freibauer verfügt. Man muss deshalb die weisse Stellung zumindest als stark verlustträchtig einschätzen. **56.Ng4?!** Wohl besser war 56.Sd1, wo sich der Springer näher am Damenflügel und dem gegnerischen Freibauern aufhält. Nun sehe ich in der Schnelle keine Rettung mehr für Weiss. **56...Bd7 57.Ne3 Ke7 58.Kf2 Kd6** Im Endspiel wird der König zur wichtigsten Figur, die sich nicht mehr verstecken muss, weil Mattgefahren nur noch eine geringe Rolle spielen. Und in dieser vielfach schwierigen Spielphase ist Wissen und technisches Können gefragt. Zudem zählt oftmals jedes

Tempo und feine Manöver erweisen sich als notwendig, um einen zäh sich verteidigenden Gegner zu bodigen. **59.f5?** Das ist ganz bestimmt eine schlechte Wahl, weil nun dem schwarzen König auch noch das Einbruchsfeld e5 überlassen wird. **59...b5 60.Ke2 Nb3 61.g4 Nd4+** Es führen bereits mehrere Wege zum Sieg. Auf systematische Art und Weise hätte hier 61...Sc1+ gefolgt von ...Sxd3 den Kampf entschieden.

[61...Nc1+ 62.Kd2 Nxd3 63.Kxd3 Kc5 64.Kc3 Bc8 65.Kd3 Bb7 66.Ke4 b4 67.h3 b3 68.Kd3 Bxd5-+]

62.Kd1 b4 Freibauern sind da, um nach vorne zu laufen. **63.Kc1 Ke5** Sofort 63...Kc5 ist kräftiger. **64.h3 Kd6 65.Kb2 Kc5 66.Bb1 Ne2** Droht ...Sf4 mit Doppelangriff auf d5 und h3. **67.Ba2 g6** Unnötig umständlich anstelle von 67... Sf4, aber ebenalls genügend für den Sieg. **68.h4 Bb5** Man sieht, wie die dem Weissen für seine Figuren zur Verfügung stehenden Felder im weniger werden. **69.d6** Noch die beste Verteidigung, indem der La2 aktiviert wird. **69...Nd4** Fast, aber nur fast, lässt Schwarz noch etwas anbrennen. Stärker ...Sc3 oder ...Kxd6. **70.Bxf7 gxf5 71.Nxf5** Mehr Widerstand leistet 71.gxf5, obwohl es am schwarzen Sieg auch dann nichts zu rütteln gibt. **71...Nxf5 72.gxf5 Kxd6 73.Kb3**

(Diagram)



Kc5 WICHTIG: Der schwarze Gewinnplan ist einfach: Er bringt seinen Läufer nach d5 und besetzt so die wichtige Diagonale a2-g8. Kommt es auf d5 zum Tausch der Läufer, fällt zwar der schöne b4-Bauer. Doch kann dann der schwarze König das Bauernendspiel einfach gewinnen, indem er die gegnerischen Bauern am Königsflügel erobert. Der zu entfernt stehende weisse König kann seinen Bauern nicht mehr rechtzeitig zur Hilfe eilen. Sollte Weiss seinen Läufer vorzeitig aus der Diagonale a2-g8 entfernen, so dass der Läufertausch vermieden wird, lässt sich unter Hergabe des b4-Bauern der f5-Bauer erobern, und wiederum wäre der weisse König weitab vom Schuss, um den Vormarsch des schwarzen Freibauern auf der f-Linie aufzuhalten. Abgesehen davon fiele auch der weisse h-Bauer bald in die schwarzen Hände. **74.Bg8 Bc6 75.Be6** Die alternative Gewinnvariante nach 75.Lh7 sollten Lernende schlicht einmal durchspielen, um ein Gefühl für das Vorgehen zu bekommen.

[75.Bh7 Bd5+ 76.Kb2 Kd4 77.Bg6 Be4 78.Kb3 Ke5 79.Kxb4 Bxf5 80.Bf7 Kd4 81.Kb5 Bd3+ 82.Kb4 f5 83.Kb3 f4 84.Bh5 Be4 85.Kb2 f3 86.Kc1 f2 87.Be2 h5 88.Kd2 Bg2 89.Bd3 f1Q 90.Bxf1 Bxf1 91.Ke1

Bb5 92.Kf2 Ke4 93.Kg3 Bd7 94.Kf2 Kf4 95.Kg2 Kg4 96.Kh2 Kxh4 97.Kg2 Kg4 98.Kh2 h4 99.Kg2 h3+ 100.Kh2 Bb5 101.Kh1 Kg3 102.Kg1 h2+ 103.Kh1 Bc6#]

75...Bd5+! Der Almeria 68000 erkennt richtig, dass der Läufertausch zu einem leicht gewonnenen Bauernendspiel führt.

76.Ka4 Bxe6 77.fxe6 Kd6 78.e7 Kxe7 79.Kxb4 Ke6 80.Kc4 Kf5 81.Kd3 Kf4

[81...Kg4 82.Ke2 Kxh4 gewinnt ebenso]

82.Ke2 Kg3 83.Ke1 Kg2 84.Ke2 f5 85.Ke3 Kg3 86.h5 ***AUFGEGEBEN***

0-1