

(28) Mephisto Almeria 68000 (2079) - Excel Mach III 68000 (2021) [E69]

Match 69_120/40 Zürich (28), 2022

[KUT]

1.d4 Nf6 [Match 120/40 | Bediener: Rolf Bühler | 28. Partie: Remis | Zwischenstand: 16,5–11,5 (58,9%) für den Almeria 68000 | Gegen die Königsindische Verteidigung des Mach III greift der Almeria 68000 zur soliden Fianchetto-Aufstellung mit 5.g3. Es entsteht ein positionell dynamischer Kampf, in welchem die beiden Kontrahenten nicht einen einzigen groben Fehler und nur geringfügige Ungenauigkeiten begehen. Das Remis ist schliesslich verdient. Eine hochstehende Partie, die mit Abstand beste des bisherigen Matches.]

2.c4 g6 3.Nf3 Bg7 4.Nc3 d6 5.g3 0–0 6.Bg2 Nbd7 7.0–0 e5 8.e4 c6 9.h3 Re8 10.Re1 a5 11.Rb1
[***ENDE BUCH***]

11...exd4 12.Nxd4 Nc5 [***ENDE BUCH***]

13.Nb3 [Anstelle der weitaus üblicheren 13.Lf4 oder 13.b3, ist der Textzug eine Rarität.]

13...Nxb3 [Die etwas ungünstige Stellung des Sb3 ausnützend, hätte Schwarz besser zu 13...Se6 gegriffen.]

14.Qxb3 [Logischer war 14.axb3, wonach Weiss später Druck auf den a5–Bauer ausüben konnte.]

14...Nd7 [Strebt nach dem schönen Feld c5 und setzt die Kraft des fianchettierten Lg7 auf der langen Diagonale ein.]

15.Be3 a4! [Befreit sich mit einer kleinen taktischen Pointe von der leichten Schwäche des a5–Bauern.]

16.Nxa4 Qa5 17.Nc3 Bxc3 18.bxc3 Qxa2 [So hat Schwarz also das materielle Gleichgewicht wieder hergestellt.]

19.Qb4 Ne5 20.Qxd6 Nxc4 21.Qd3 Nxe3 22.Qxe3 Ra3 [Nach einer beidseits zufriedenstellenden Abwicklung befindet sich die Stellung wieder im Lot.]

23.Qc5 Ra5 24.Qd4 Ra4 25.Rb4 Ra5 26.Rb6 Qc2 27.Rbb1 c5 28.Qe3 Rd8 [Mit der Absicht, den Turm aktiv nach d3 zu bringen und den c3–Bauern zu kassieren.]

29.Rec1 Qd2 30.Qxd2 Rxd2 31.Rd1 Rxd1+ 32.Rxd1 Be6= [Selten sieht man eine derart späte Entwicklung einer Leichtfigur. Das Endspiel ist ausgeglichen.]

33.e5 [Hier war 33.f4 genauer, aber auf dem Niveau der beiden Gegner fällt das nicht gross ins Gewicht.]

[33.f4 b5 34.f5 gxf5 35.exf5 Bxf5 36.Rd5 Bg6 37.Rxc5=]

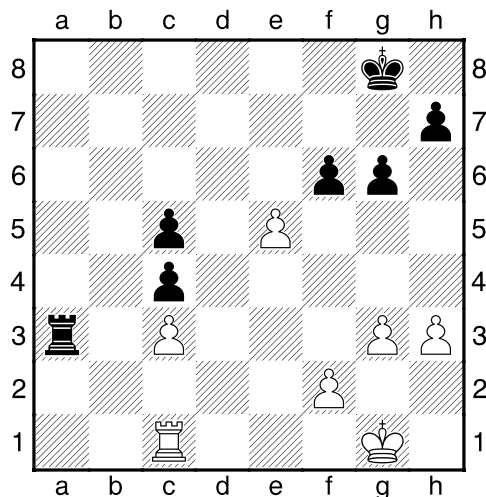
33...b5 34.Rb1 Bc4 35.Bf1 [Erzwingt den Läufertausch und hernach entsteht ein völlig gleichstehendes Turmendspiel.]

35...Ra3 [35...Bxf1= ändert nichts 36.Kxf1 Kf8 37.Ke2 Ke7 38.f4 Ke6 39.Kd3 Kd7 40.Ke4 Ke6 41.g4 Ra4+ 42.Ke3 b4 43.cxb4 cxb4=]

36.Bxc4 bxc4 37.Rc1 [Etwas passiv, aber durchaus genügend.]

[37.Rb8+ Kg7 38.Rc8 Rxc3 39.Rxc5= ausgeglichen, wobei der weisse Turm im Vergleich zur Partiefortsetzung aktiver steht.]

37...f6!? [Eine interessante Fortsetzung, auf die es nur eine richtige Antwort gibt.]



]

38.exf6! [WICHTIG: Der Almeria 68000 macht es richtig. Denn die Verführungen 38.e6? oder 38.f4? hätten zumindest Bauernverlust zur Folge. Vor allem auch im Endspiel ist es von grosser Bedeutung, schwache Bauern zu vermeiden. Wiederum sollten Lernende die Varianten kurz durchgehen, um sich einen Eindruck dieses Endspiels zu verschaffen. Noch besser wäre es, die Stellungen nach 38.f4? und 38.e6 mit Schwarz gegen einen Schachcomputer zu spielen und zu versuchen, den Gewinn einzufahren. Der Lerneffekt solcher Übungen ist enorm.]

[a) 38.f4? führt zu einem isolierten Bauern auf e5, was den Fall des e5– oder c3–Bauern zu Folge hätte nach 38...fxe5 39.fxe5 Kf7 40.Re1! Rxc3 (40...Ke6? 41.Re3=) 41.e6+ Ke7 und Weiss muss ums Remis kämpfen, hat dabei einfach noch das Glück, dass es sich beim schwarzen Mehrbauern um einen Doppelbauer handelt, so dass die Chancen auf Rettung gross sind.;

b) 38.e6? Durch diesen gutaussehenden, aber fehlerhaften Vorstoss geht der weit vorgerückte Bauer verloren, weil er nicht mehr rechtzeitig durch einen eigenen Bauern gedeckt werden kann. 38...Kf8 39.Kg2 Ke7 und im Gegensatz zur Variante 38.f4 ist diese Stellung verloren nach beispielsweise 40.Re1 Rxc3 41.Re4 Rd3! 42.Rxc4 Rd5 43.Kf3 Kxe6 44.Ke3 h5 45.g4 hxg4 46.hxg4 Kd7 Der König will zwecks Unterstützung seines Freibauern nach b5. 47.Ra4 Rd6 verhindert das lästige Turmschach auf a6 48.f3 Kc6 49.f4 Kb5 50.Ra8 c4 Freibauer nach vorn! Da der weisse König auf der d-Linie abgeschnitten ist, gewinnt Schwarz systematisch. 51.Rg8 Der Versuch, einen materialistisch eingestellten Gegner zu einem Fehler zu verleiten. 51...c3! In Turmendspielen ist aktives Spiel oberstes Gebot und ein starker Freibauer ist viel wichtiger als irgendein lumpiger Bauer, wie hier g6, der im vorliegenden Fall so oder nicht geschlagen werden darf wegen ...c2 mit sofortigem Gewinn. Generell gilt in Turmendspielen die Devise: Lieber einen aktiven Turm bei Minusbauer, statt passiver Turm mit materiellem Gleichstand!! (51...f5? Diese passive Verteidigung des g6–Bauern genügt dem Gegner, das Remis doch noch zu erreichen. 52.gxf5 gxf5 53.Rb8+! Kc5 54.Rc8+! Kb4 55.Rb8+! Kc3 56.Rb5! Rf6 (56...Kc2 57.Rxf5=) 57.Re5 Kc2 58.Kd4=) 52.Rb8+ Kc4 53.Rc8+ Kb3 54.Rb8+ Kc2 55.Rc8]

38...Kf7 39.f4 Kxf6= [WICHTIG: Betrachtet man jetzt die Stellung, stellt man Ausgleich fest. Wohl hat Schwarz einen Doppelbauer, dafür aber einen aktiveren Turm, der den weissen Schwächling c3 unter Kontrolle hält. Solange der weisse König diesem Bauern nicht zur Hilfe kommt, ist der weisse Turm an die Deckung von c3 gebunden. Der weisse König kann nur schwerlich zu seinem c-Bauer eilen, weil der schwarze Turm über a2 zu den ungeschützten weissen Bauern schwenken wird. Umgekehrt ist es dem schwarzen König nicht gut möglich, selbst aktiv nach d3 oder b3 vorzustossen, würde er dadurch die weisse Bauernmehrheit am Königsflügel vernachlässigen.]

40.g4 h6 41.Kf1 Ra2 42.Re1 Rh2 43.Re3 Kf7= [Nun wird das Remis offensichtlich. Beide Türme sind

gebunden und die beiden Könige abgeschnitten, um irgendwo Hilfe leisten zu können.]

44.f5 gxf5 45.Rf3 Kg6 46.gxf5+ Kf6 47.Kg1 Rc2 [Die im 43. Zug geschilderte Situation hat sich nicht verändert. Und für einmal begehen beide Programme in der Folge auch keine Fehler mehr.]

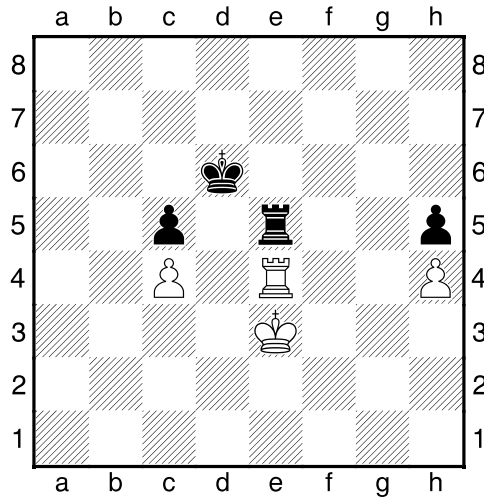
48.h4 h5 49.Kf1 Rd2 50.Rf4 [Ein letzter Gewinnversuch, den Schwarz einfach parieren kann.]

50...Rd5 [Er will sich am f5-Bauer revanchieren.]

51.Rxc4 Re5 52.Kf2 Kxf5 53.Kf3 Rd5 54.Ke3 Ke5 55.Re4+ Kd6 [Typisches Computergehabe, das oftmals in die Hosen geht: Man verändert den Stellungscharakter, statt wie hier an 55...Kf5 festzuhalten, nur um möglichen Zugwiederholungen auszuweichen. Dabei können unsere beiden Kämpfer mangels Rechenkraft die Folgen von 55...Kd6 nicht erkennen. Wenn es dann wider Erwarten doch noch gut ausgeht, ist dafür nur der Faktor "Zufall" verantwortlich.]

56.Kf4 [WICHTIG: Dass man auch totale Remisstellungen noch verlieren kann, zeigt das folgende Lernbeispiel:]

[56.c4 Re5



57.Rxe5?? Ein schrecklicher Fehler, der das Bauernendspiel verliert.

(57.Kf4! macht indessen Remis 57...Rxe4+ 58.Kxe4 Ke6 Auch jetzt hat Schwarz die Opposition, aber nach der einzigen Verteidigung 59.Kf4! fehlt dem schwarzen König das Vormarschfeld d5; und da Weiss selbst Kg5 nebst Kxh5 droht, ist 59...Kf6 erzwungen, mit erneuter Eroberung der Opposition, die aber wertlos ist nach 60.Ke4! denn dem schwarzen König ist das Vormarschfeld g5 verwehrt, und so muss es zum Remis durch Zugwiederholung kommen 60...Ke6 61.Kf4! Kf6!)=)

57...Kxe5 Schwarz hat die Opposition erobert, so dass der weisse König weichen und dem schwarzen König den Vormarsch ins gegnerische Lager gestatten muss. 58.Kd3 Kf4 59.Kd2 Kg4 60.Ke3 Kxh4 61.Kf4 (61.Ke4 Kg3 62.Kd5 h4 63.Kxc5 käme viel zu spät) 61...Kh3 62.Kf3 h4 63.Kf2 Kg4 64.Kg1 Kf3 65.Kh2 Ke4 66.Kh3 Kd4 67.Kxh4 Kxc4 68.Kg3 Kd3 69.Kf2 Kd2 und der schwarze c-Bauer läuft durch]

56...Rd3 57.c4 Rd2 58.Kg5 [Sieht es nun nicht plötzlich doch noch schlecht aus für Schwarz?]

58...Rd4! [Nein, mit diesem Angriff rettet sich Schwarz, zumal dieser Turm nicht geschlagen werden darf, weil 59.Txd4? cxd4 das Bauernendspiel für Weiss verliert. Und weicht der Turm von der 4. Reihe, so kann sich Schwarz mit ...Txc4 das Remis sichern.]

59.Rf4 [Vorsicht Falle!]

59...Ke5! [Aber ja nicht 59...Rxf4 60.Kxf4 Ke6 61.Kg5+– und Weiss gewinnt, was Lernende prüfen sollten.]

60.Rf5+ Kd6 61.Kxh5 Rxc4 [Nun ist es endgültig Remis, kommt es doch zu einem gleichwertigen Rennen der beiden Freibauern.]

62.Kg5 Rc1 63.h5 c4 64.h6 c3 65.Rf2 Rh1 66.Rc2 Rh3 67.Kg6 Kd5 68.h7 Kd4 69.Ra2 Rg3+ 70.Kh6 Rh3+ 71.Kg7 Rg3+ 72.Kf6 Rf3+ 73.Kg5 Rh3 74.Kg6 Rg3+ 75.Kf5 Rf3+ 76.Kg4 Rf8 77.Kg5 Kd3 78.Kg6 c2 79.Rxc2 Kxc2 80.Kg7 Re8 81.h8Q Rxh8 82.Kxh8 [***REMIS MATERIAL***]

$\frac{1}{2}$ — $\frac{1}{2}$