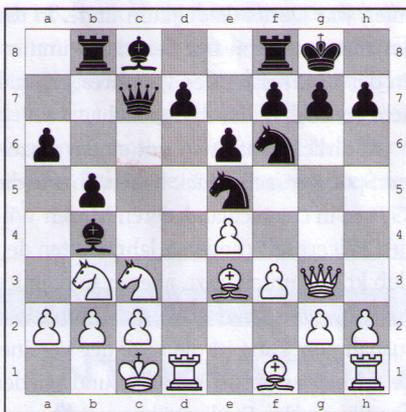


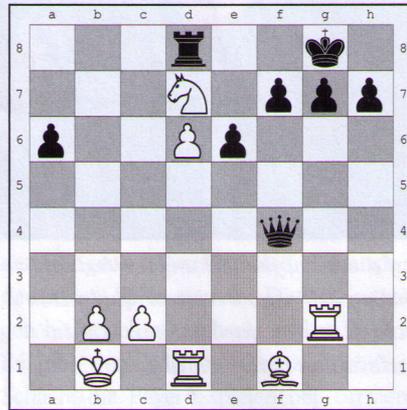


Ein Schnappschuss dokumentiert die Stellung nach dem 12. Zug von Schwarz aus der besten Partie von Andrej Volokitin.

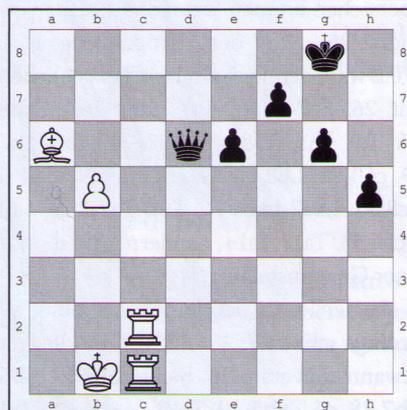


Züge nur so herunter und schlenderte sodann zwischen den Tischen umher. Ihr Reporter nutzte die freie Sicht und drückte auf den Auslöser und so blieb die Stellung auf dem beigefügten Foto von Volokitin festgehalten. Ein paar Züge später gab es eine Stellung, die eine Aufnahme mehr verdient hätte. **13. Ld4 Ld6 14. f4 Sh5** Zieht nun die Dame g3, etwa nach f2, folgt **15. ...Sxf4**, wonach **16. Dxf4?** wegen ...Sd3+ die Dame kosten würde. Weiß muss also energischer fortfahren und er opferte seine Dame für drei Figuren. Er folgt damit allerdings keiner eigenen Eingebung, sondern einer Vorgängerpartie. **15. fxe5 Sxg3 16. exd6 Dxd6 17. hxg3 Dxd6 18. Lc5 Te8 19. Ld6 Dg5+ 20. Kb1 Tb6 21. e5** Weiß droht, mit Se4 und Ld3 den Gegner vollends einzuschnüren, deshalb ist das Qualitätsoffer **21. ... Txd6** praktisch erzwungen. **22. exd6 Lb7** Bei der Premiere dieser Variante, einer E-Mail-Partie Fridman-Utesch (2004), ge-

schah nun **23. Ld3 f5 24. Thg1 Tc8**, und Schwarz aktivierte seine Kräfte. Möglicherweise wollte Antoniewski diesem Beispiel folgen, aber Volokitin spielte stärker **23. a4!** und verlagerte das Spiel zum Damenflügel. **23. ...bxa4** Die Stellung nach **23. ...b4 24. Sa2 a5 25. Lb5** fand Schwarz offenbar nicht verlockend. **24. Sxa4 Lxg2 25. Tg1 Dh4 26. Txxg2 Dxa4 27. Sc5 Df4 28. Sxd7 Td8**



Soweit war alles einigermaßen nachvollziehbar, und die Beobachter rechneten mit **29. Sc5 Txd6 30. Ld3 h6 31. Tgg1** mit äußerst komplizierter Stellung und ungewöhnlicher Materialverteilung Dame und drei Bauern gegen Turm und zwei Leichtfiguren. Aber Volokitin wartete mit **29. c4!!** auf. Weiß gerät damit zwar in einen beträchtlichen Materialnachteil, aber sein Freibauer-Duo entwickelt eine sagenhafte „Schubkraft“. **29. ...Txd7 30. c5** Eine Dame ist bekanntlich als Blockadefigur wenig geeignet, sie fehlt dann im Kampf, und diese Erfahrung bestätigt auch die konkrete Variante **30. ...Df3 31. Tc1 Dc6 32. Te2** (schlechter ist **32. Tgc2?** wegen **32. ...e5 33. Lg2 e4!**) **32. ...Td8 33. Lg2 Db5 34. Td2**, und Weiß kommt zu **c5-c6**, wonach die Partie gelaufen ist. **30. ...g6 31. Tc2 Df3 32. Tdc1 Dd5 33. c6** Sonst walzen die Freibauern alles nieder. **33. ...Dxd6 34. cxd7 Dxd7 35. Lxa6 h5 36. b4 Dd6 37. b5**

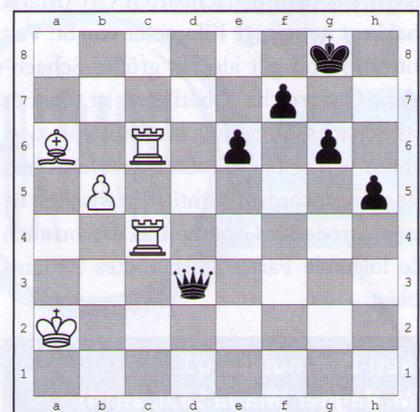


Wenn sich der Bauer b5 einmal in Bewegung setzt (ohne dabei verloren zu gehen, natürlich), so schlägt dem Schwarzen die Stunde. Der Moment zum Vorrücken dieses Freibauern will freilich mit Bedacht gewählt werden. Wie dieses Vorhaben scheitern kann, veranschaulicht die Variante **a) 37...h4 38. Tb2 Dd3+ 39. Tcc2 h3 40. b6? Dxa6 41. b7 Df1+ 42. Ka2 Da6+ 43. Kb1 Df1+ 44. Tc1 Dd3+ 45. Ka1 Da6+**, und der Punkt wird geteilt.

Die bessere Form des Vorrückens sehen wir nach

b) 37. ...h4 38. Tb2 Dd3+ 39. Ka2 e5 (Oder **39. ...h3 40. Lb7 g5 41. b6** nebst **Tb3**.) **40. Lb7 e4 41. b6 h3 42. Tb3 Dd2+ 43. Kb1**. Das Schach auf d3 ist verhindert, Weiß zieht seinen Läufer nach c6 und lässt dann **b6-b7** folgen.

Das ganze Endspiel ist für eine Partie mit begrenzter Bedenkzeit zu kompliziert. In der Praxis gewinnt jedoch meistens die Seite mit den drei Figuren gegen die Dame. Das Problem besteht darin, dass die Damenseite (hier Schwarz) immer präzise spielen und verbleibende Chancen zu Schachgeboten wahren muss, während Weiß – ohne Schaden zu nehmen – dies und jenes probieren kann, seine Figuren mal so, mal anders aufstellt und eventuell auch mit seinem König bis irgendwohin nach a7 oder ähnlich wandert. So kam es auch in der Partie: **37. ...Dd3** Ein ähnliches Stellungsbild wie in der Partie ergibt sich nach **37. ...Db4+ 38. Tb2 De4+ 39. Tcc2 h4 40. Tb3 Da4 41. Kb2 Dd4+ 42. Ka3 38. Ka2 De3 39. Tc6! Dd3 40. T1c4!**



Mit seinen beiden letzten Zügen hatte Volokitin seine Stellung entscheidend verstärkt. Der Turm auf c6 ermöglicht b5-b6 (der Bauer ist gedeckt) und der andere Turm ist dem gleichen Zweck gewidmet, nämlich **b5-b6** zu spielen, ohne dass Schwarz **...Dd3xa6+** antworten kann. Dagegen kann Schwarz nichts machen, seine letzte Hoffnung ist das Dauerschach, das