



Eine inhaltsreiche Stellung. Beide Seiten haben zu unterschiedlichen Flügeln rochiert und stehen bereit, Linien vor dem gegnerischen König zu öffnen. Hier gilt das alte Gorbatschow-Zitat: "Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben." Mit seinem letzten Zug bereitet Junior b5-b4 vor. Doch zuerst packt Megaranto seinen Trumpf aus.

20.g6 b4

Hieb auf Stich! 20...fxg6 21.hxg6 h6 war auch möglich, aber der Rechner setzt lieber auf den Gegenangriff. Die Stellung befindet sich noch in den Grenzen des dynamischen Gleichgewichts, aber da es hier vor allem auf exakte Rechenarbeit ankommt, würde jeder wohl lieber auf die Maschine setzen.

21.gxh7+ Kh8 22.a4

So ist es beiden Seiten gelungen, die Stellungen vor dem eigenen Oberhaupt halbwegs geschlossen zu halten. Der Schwarze benutzt dafür sogar einen weißen Bauern als Schutzschild. 22.axb4 Lxb4 hätte Weiß kaum überlebt: 23.Df2 Lc3 24.b3 Dc7 (Db4 25.Dg3!) 25.h6 g6 26.Se2 Lf6 27.Sd4 Sc5 gibt Schwarz mit seinem Läuferpaar starken Angriff.

22...Sf6 23.h6 g6 24.f5

Der junge Indonesier opfert mutig weiter, um eine Schneise zum gegnerischen König zu öffnen. Aber 24.Dd3 war genauer.

24...exf5 25.Sxf5

Das war die Idee. Jetzt scheitert 25...gxf5 sehr schön an 26.Lxc5 Txc5 27.Dg5 nebst matt. Doch der Junior hat noch einen Trumpf im blechernen Ärmel.



25...b3

Mit diesem starken Bauernzug öffnet der Rechner die Diagonale b1-f5, auf der gleich sein weißfeldriger Läufer mit verheerender Wirkung erscheinen wird.

26.c4

Besser war 26.Lxc5 Txc5 27.Se3, womit der Großmeister noch halbwegs die Balance halten konnte. Aber wer will es ihm verdenken, dass er in einer derart unklaren Position fehlerhaft. Nun läuft alles für das Maschinchen.

26...Le4+ 27.Ld3

Sonst folgt einfach 27...Lxf5.

27...Dd7 28.Lxc5

28.Lxe4 Dxd2 29.Lxd2 Sxe4 (aber nicht 29...Lxg1 30.Lc3 gxf5 31.Lxf6+ Kxh7 32.Lxf5+ und Weiß gewinnt !)

28...Txc5 29.Se3 Td8

Die Fesselung in der d-Linie gewinnt nun entscheidendes Material. Megaranto unternimmt noch einen verzweifelten Versuch gegen den Springer auf f6, aber die Maschine behält die Lage sicher im Griff.

30.Dc3 Lxd3+ 31.Kc1 Tc6 32.Tgf1 Dd4 0-1

Die Partie zum Nachspielen finden Sie hier.

Informationen zum Autor

Guide Rothe
