



Spannende Dinge tun sich in Mainz, ob bei der Computer-Weltmeisterschaft im Chess960 oder beim Vergleich der besten Programme mit den WM-Kandidaten Swidler und Radjabow. Peter Vossen hat alle Partien der Mensch-Maschine-Matches sowie zwei Partien des Computerturniers ausführlich für CSS Online kommentiert.

Leider kann weder Fritz noch das ChessBase-Datenbank-Programm mit Chess960-Partien umgehen, darum gibt es diesmal keine online nachspielbaren Partien. Alle Kommentare finden sich jedoch im PGN-File, das zum Download bereitsteht. Stefan Meyer-Kahlen hat unserem Kommentator Peter Vossen dankenswerterweise einen Shredder zur Verfügung gestellt.

Radjabow – Shredder

Chess Classics (1), 2006



Überblick über die Ausgangsstellung: Der linke Flügel (a-d) ist Heimat der Könige (c-Linie). Weiter fällt auf, dass der schwarzfeldrige Läufer nur über einen Vormarsch des b-Bauern ins Spiel gebracht werden kann. Auf dem rechten Flügel (e-h) ist die schlechte Stellung des Springers auf h1 auffällig, der eigentlich nur über g3 sinnvoll entwickelt werden kann. Daraus ableitend erscheint mir ein sinnvoller ruhiger Entwicklungsplan (für den weißen Menschen), den e-Bauern zwei und den b-Bauern einen Schritt (auch zwei sind eventuell denkbar) nach vorn zu stellen. Nach Entwicklung des weißfeldrigen Läufers auf der Diagonale f1-a6 und der Springer nach f3 und g3 könnte die Dame nach e2 gestellt werden als Vorbereitung für die "lange Rochade", über die es dann auch gelingt, die Türme zu verbinden. Weiter wird der König nach b1 und der La1 nach b2 gestellt und es entsteht eine klassische Fianchetto-Stellung. Ein Läuferloch auf a3 wird natürlich mit Lb2 beantwortet. Ein Kurz-Beispiel für die oben beschriebene Entwicklungsart: [1.e4 e5 2.Sf3 b6 3.b3 Sf6 4.La6+ Lb7 5.De2 Sg6 nebst 0-0-0, bei der der König nach den Chess960-Regeln auf c1 stehen bleibt und der Tb1 nach d1 gestellt wird.]

1.Sf3 e5 2.e4 b5 3.c4? Während der Computer sich an die oben beschriebene, logische Entwicklungsart hält, schwächt GM Radjabow seine Königsstellung und zentrale Felder schon im dritten Zug. Zudem öffnet er dem Tb8 seine Linie. Einen schlechteren Zug in so früher Phase kann man kaum finden.



3...Sf6=+ 4.Dc2 bxc4 5.Lxc4 Tb6! Eine direkte Folge des schlechten weißen dritten Zugs, Shredder hat seine Entwicklungsprobleme am linken Flügel bereits gelöst, während Tb1 weiter ein unseliges Dasein fristet.

6.b3 d5!



Sehr richtig! Gegen Menschen müssen Computer die Stellung öffnen und die Ernte wird später von allein eingefahren!

7.exd5 Lxd5 8.Sxe5?! Auch das noch, Radjabow geht auf Bauernjagd und bekommt eine völlig offene, gefährvolle Stellung gegen Königsmörder Shredder. Dabei stand ihm ein durchaus akzeptabler Zug zur Verfügung, der die Entwicklung vorantrieben und die unvorbereitete Öffnung der Stellung verhindert hätte: Mit 8. 0-0-0 wäre der Tb1 auf ein viel besseres Feld gelangt, was zudem den gelegentlichen Vormarsch d2-d4 (z.B. nach Kc1-b1) vorbereitet hätte. Vielleicht war sich Radjabow in diesem Moment (im Eifer des Gefechtes bei ungewohnter Stellung) nicht über die prinzipielle Möglichkeit der Rochade im Klaren.

8...La3+!? Mit [8...Lxg2 hätte Schwarz sofort den Bauern zurückholen können. Nach 9.Sg3 hat Schwarz allerdings den Angriff aufgegeben.]

9.Lb2 Lxc4 10.Dxc4?! Ich finde, daß [10.bxc4! ernsthaft in Betracht kam. Nach Sg6 11.Df5+! Sd7 12.Sf3 Txe1+ 13.Sxe1 Lxb2+ 14.Txb2 De7 15.Sc2 De2 ist die Stellung weitgehend ausgeglichen!]

10...Sg6 -/+ 11.d4?! Am besten war noch

[11.Sf3! nach Txe1+ 12.Sxe1 De8 mit der Doppeldrohung Dxe1+ und Tc6. 13.Lxa3! (13.Kd1 Lxb2 14.Txb2 Tc6 15.Df1 De5 -/+) 13...Tc6 14.Lc5 Dxe1+ 15.Kc2 De4+ 16.Dxe4 Sxe4 17.d4 Sxc5 18.dxc5 Txc5+ 19.Kd2 hat Weiß realistische Remischancen!][11.Kc2? Lxb2 12.Sxf7 Dd7 13.Txe8+ Sxe8 14.Kxb2 Te6!]

11...Lb4 12.Td1 Se4



13.Kc2? Etwas besser ist

[13.Sf3 aber nach Sh4! 14.d5 (14.Sxh4?? Sd6 15.Df1 Tc6+ -+; 14.Kc2? Sxg2 -+) 14...Sxf3 15.gxf3 Dg5+ 16.f4 Dxf4+ 17.Kc2 Df5 18.Dd3 Th6! verliert Weiß auch!]

13...Sd2 -+ Radjabow ist nun verloren. Er bevorzugt ein schnelles, spektakuläres Ende.

**Swidler – Spike**

Chess Classics(1), 2006

1.d4 O's b5 2.Sf3 Lxf3 Wirkt etwas ungewohnt, ist aber durchaus spielbar, da der La8 etwas im Weg ist.

3.exf3 e6 4.Dd2 Dieser Zug lässt sich nur erklären als Vorbereitung des nächsten weißen Zugs.

4...Sg6 5.O-O-O c6 6.Kb1 Sf6 7.Sg3 Sd5 [7...d5!? kam ernsthaft in Frage. Schwarz konnte dann einen stabilen Raumvorteil für sich reklamieren]

8.Se4 Lb4 9.c3 Le7 10.g3 Weiß hat gewisse Probleme, seinen La1 zu befreien. Dieses Hauptthema zieht sich durch die ganze Partie.

10...Db6 11.Tc1



11...O-O! Ausgezeichnet! Selten war die Anwendung der "kurzen" Rochade so nutzbringend wie hier. Plötzlich steht Spike nach abgeschlossener Eröffnung perfekt: Der König schlüpft in ein sicheres Nest und der rechte Turm kommt gut ins Spiel.

12.h4 -/+

12...Sh8 [12...b4! Spike verpasst die günstige Gelegenheit, die Stellung am linken Flügel zu seinen Gunsten zu öffnen. 13.h5 bxc3 14.Sxc3 Sxc3+ 15.Dxc3 Sh8 -/+ Weiß wird in der Folge nur schwerlich überleben können gegen den schwarzen Druck auf der b-Linie und die eigene Unfähigkeit, sich fertig zu entwickeln.]

13.b3!? Immerhin kann jetzt der La1 von einer Zukunft träumen.

13...a5 14.h5?! Ein zweckloser Zug, da Weiß am rechten Flügel ohnehin nicht schneller sein kann als der Gegner am linken. Außerdem schafft Swidler hiermit eine Schwäche, die sich auch – aufgrund der seltsamen inneren Logik des Schachspiels – bitter rächen wird (siehe 43. Zug von Schwarz).

14...a4?! Ein echt typischer Computerlapsus! Spike erkennt nicht, dass die Stellung am linken Flügel noch nicht reif für den Bauernvormarsch ist, sondern erst noch verstärkt werden sollte. [14...f6!? scheint mir hierfür gut geeignet. Der Sh8 darf wieder am Spiel teilnehmen, ohne dass zuviele Felder am rechten Flügel geschwächt werden. Nach 15.h6 g6 hat Weiß erstmal sein Pulver verschossen und Schwarz kann sich wieder dem linken Flügel zuwenden.]



15.b4! Da Schwarz keine unmittelbare Opferwendung zur Verfügung hat, um dem weißen König an den Kragen zu gehen, gelingt es Swidler mit diesem Zug und in der Folge den linken Flügel zu befestigen.

15...a3?! Auch dieser Randbauernvormarsch macht keinen vertrauenswürdigen Eindruck! da Schwarz sowieso kein entscheidenden Drohungen aufbauen kann, hätte er besser sicher auf a4 verbleiben sollen. Den Zweck, den La1 für alle Zeit einzuschließen, kann er nicht erfüllen, wie sich zeigen wird.

16.f4 f5 17.Sc5 Da7 18.Ld3?! Swidler will den weißfeldrigen Läufer zur Befestigung der Königsstellung nach b3 bringen. [18.Lg2 Auf g2 würde der Läufer einen besseren Zweck erfüllen, wo er sich beizeiten gegen den "ewigen" Sd5 hätte abtauschen können.]

18...Sf7 19.De2 Lxc5?! Ein unnötiger Abtausch! Spike hätte beser daran arbeiten sollen, den nicht ewigen Sc5 durch Deckung von Be6 irgendwann mit d7-d6 zu vertreiben.

20.dxc5 = Da8?! 21.Lc2 Db7 22.Lb3 Kh8 Spike ist seit einigen Zügen der Plan ausgegangen. GM Swidler nutzt diese Phase, um sich vernünftig hinzustellen.

23.Df3 Sh6 24.De2 Dc8 25.Tcd1 Sg4 26.f3 Sh6 +=



Weiß steht jetzt recht gut, er muss nur noch seinem La1 eine Perspektive vermitteln durch die Vorbereitung von c3-c4, dann kann er sich Gedanken über mehr machen.

27.Kc1 Db7 28.Dd3 Tf7 29.Kd2 Jetzt wird deutlich, was Swidler vorhat: Er sucht seinem König ein neuere Zuhause am rechten Flügel, bevor er sich traut, c3-c4 zu spielen. Eine sehr richtige Maßnahme!

29...Sg8 30.Ke2 h6 31.Kf2 Sgf6! Sehr gut! Spike nimmt den vorwitzigen Bh5 unter dauerhaften Beschuss und bindet damit eine weiße Schwerfigur!

32.Th1 Tff8 33.Dd2 Da7 Auch wenn die schwarzen Züge nicht immer sehr zweckgerichtet aussehen, so verschlechtern sie zumindest nicht die eigene Stellung.

34.Dd4 Tb7 35.Lc2 Swidler bereitet jetzt wirklich c3-c4 vor. Es stellt sich jedoch die Frage, ob das ein kluge Maßnahme ist, in Anbetracht dessen, dass nach der Öffnung der Stellung der Th1 erstmal nicht für die Offensive einsetzbar ist.

35...Db8 36.Tb1 De8 37.c4?! Swidler setzt seinen Vorsatz in die Tat um, es zeigt sich jedoch in der Folge, dass das – zumindest jetzt – keine gute Wahl ist. Die Stellung wird zwar objektiv nicht viel schlechter, aber Swidler muss ab sofort in

relativ offener Position schwierige Züge finden. Daher wäre weiteres Stillhalten zu empfehlen gewesen. Ein Remis wäre wahrscheinlich unausweichlich gewesen, es sei denn einer hätte die Stellung zu seinen Ungunsten geöffnet.

37...bxc4 38.Dxc4 Db8 39.Le5? Damit erschwert sich Swidler das Leben weiter, denn er verliert einen Bauern. [39.Lc3! wäre nötig gewesen, um das Gleichgewicht sicher aufrecht zu halten, nach z.B. Sxc3 40.Dxc3 Da7 ist nicht ersichtlich, wie Schwarz seine Stellung verstärken will.]

39...Txb4 40.Txb4 Dxb4 41.Dxb4 Sxb4 -/+ 42.Lb3 Ta8 Spike beabsichtigt hiermit einen konzentrierten Angriff auf den Bc5. Swidler ist gefordert, einen guten Verteidigungsplan dagegen zu finden.

43.Td1 Swidler versucht es mit einem Gegenangriff!

43...Sa6



44.Ld4? Jetzt verliert Swidler endgültig den Kontakt zum rettenden Ufer. [44.Ld6! war die letzte Chance für Swidler. Jetzt hätte sich Schwarz Sxh5? nicht gut erlauben dürfen, denn nach (44...Sb4!? hätte Schwarz jedoch den Vorteil erhalten! Weiß muss jetzt energisch vorgehen: 45.Le5 Sbd5 (45...Ta7 46.Lxf6) 46.Lxd5 cxd5 (46...Sxd5 47.Tb1 =+) 47.Lxf6 gxf6 In diesem Turmendspiel mit Minusbauer muss Weiß noch lange leiden, hat aber berechnete Remischancen nach 48.Ke3!) 45.Td4! stehen die weißen Figuren überlegen, z.B. Sf6 46.Ta4 und Schwarz muss sich überlegen, wie er seinen gebundene Stellung zu entwirren gedenkt.]

44...Sxh5 -+ 45.Lc4 Mit zwei Minusbauern ist auch die Abwicklung in ein Turmendspiel keine reale Möglichkeit die Partie zu retten.

45...Ta7 Auch der Besitz der b-Linie rettet bei zwei Bauern weniger nicht.

46.Tb1 Sc7 47.Le5 Sd5 48.Tb8+ Kh7 49.Lb3 Shf6 50.g4?! Swidler ist des langsamen Dahinsiechens überdrüssig und greift zu gewaltsamen Mitteln, die sich gegen Computer wie bei einem Bumerang immer gegen den Spieler selber richten.

50...fxg4 51.Lc2+ Nicht mehr als ein menschliches Racheschach.

51...g6 52.Le4 gxf3 53.Lxf3 Kg7 Bei drei Minusbauern ohne jedes Gegenspiel hat Swidler keine Lust mehr. **0–1**

Shredder – Radjabow

Chess Classics(2), 2006

1.d4 f5 Das in der anderen Partie gesehene 1...e5 gefällt mir besser.

2.e4 fxe4 3.Dxe4



3...d5?! Ich weiß nicht, ob es nötig ist, dass Radjabow schon wieder im dritten Zug seine Stellung im Zentrum massiv schwächt.

4.De1 Sbc6 5.f4 Lf7 6.Sbc3 e6 7.g3 Lh5 8.Le3 Ld6 9.Lh3 += Kb8 Ab hier hat Radjabow das Problem, wie er seinen Turm am linken Flügel ins Spiel bringt.

10.a3 a6 11.Sf2 Tf8 12.Sd3 h6 13.Tg1 g5 14.Dd2 [14.fxg5 hxg5 15.Lxg5? Sxd4]

14...g4 Radjabow ist es gelungen, den rechten Flügel abzuriegeln. Dennoch behält er Schwächen.

15.Lf1 Lg6 16.Lf2 h5 17.O-O-O Mit der "langen" Rochade hat Weiß seinen kleinen Vorteil dauerhaft zementiert.

17...Sf7



18.Lg2?! Shredder verhält sich hier und in den folgenden Zügen zu passiv! Eine aussichtsreichere Fortsetzung bestand darin, die schwarzen Schwächen auf e6 und g4 direkt zu belagern: [18.Te1!? Dd7 19.h3 Lf5 20.hxg4 hxg4 21.Sd1!?!]

18...Lf5 19.Tde1 Dc8 20.Sa2 Sh6 21.Se5 Se7 22.Sc3 Shg8 Radjabow beschränkt sich vorerst auf die Defensive, muss aber ständig eine Öffnung fürchten, wonach seine Schwächen sich bemerkbar machen werden.

23.Te2 Sf6 24.Tge1 b6 25.Kb1 Ta7 26.De3 Tb7 27.Dd2 c6 Immerhin kann Radjabow als Erfolg vorweisen, dass es ihm gelungen ist, seinen Turm am linken Flügel ins Spiel zu bringen.

28.Sd3 Dd7 29.Tf1 Ka7 30.Tee1 Dc8 31.Sb4 Tb8 32.Tg1 a5 33.Sd3 Kb7 34.De2 Ta8 35.Tef1 Te8 36.Td1 Tf8 37.Th1 Th8 38.Se5 De8 39.Tde1 Sc8 40.Thg1 Tg8 41.Sa4 Se4 42.Tgf1 Tg7 43.De3 Lf8 44.Kc1 Tc7 45.Db3 Die

letzten 28 Züge haben die Kontrahenten damit verbracht gute Plätze für ihre Figuren zu finden. Die Bauernstellung blieb dabei weitgehend unverändert. Lediglich Schwarz musste seine Bauernstellung am linken Flügel etwas lockern. Shredder versucht mit den letzten Figurenmanövern diese Lockerung auszunutzen.



45...Tb8?! Übersieht die positionelle Drohung! [45...Sxf2 war notwendig 46.Txf2 Ka7 und es ist unklar, wie Weiß seinen immer noch vorhandenen Vorteil verwerten will.]

46.Sc5+!? Sxc5 47.dxc5 b5 48.Ld4 +/- Die schwarze Bewegungsfreiheit wurde weiter eingeschränkt, zudem kommt der schwarzfeldrige Läufer besser ins Spiel.

48...Ka8 49.Sd3 Ta7 50.Te2 Tbb7 51.Tfe1 Df7 52.Td2 Se7 53.Se5 De8 54.Sd3 Df7 55.Se5 De8 56.a4 b4 57.Sd3 Df7 58.Se5 De8 59.Sd3 Df7 60.Tde2 Sg6 61.Kb1 Tb8 62.Sc1 Tc8 63.De3 Te8 64.Dd2 Tb8 65.Sb3 Dd7 66.Te3 Df7 67.De2 Te8 68.Dd1 Kb8 69.Lf1 Kc8?! Weitere Züge lang balancierte Schwarz am Abgrund entlang ohne zu fallen. Jetzt schleichen sich langsam entscheidende Schwächen ein. [69...Tee7!?!]

70.Ld3



70...Kd7? Nach diesem Fehler wird die schwarze Stellung unhaltbar. [70...Se7!?!]

71.Lxf5 Dxf5 72.Le5 Df7 73.Ld6 Lg7 74.Sd4 Lxd4 75.Dxd4 Kd8 [75...Taa8 hätte die Partie noch länger hinausgezögert. Verloren für Schwarz wäre sie sie trotzdem gewesen.]

76.Dd3 1-0



Spike – Swidler

Chess Classics(2), 2006

1.d4 e5!? Eine gute Wahl von Schwarz, da die Dame nicht so gut vertrieben werden kann, wie bei Skandinavisch.



2.dxe5 Dxe5 3.h3 Spike eröffnet zurückhaltend, dafür, dass er die weißen Steine führt.

3...Sbc6 4.Lh2 Dc5 5.e4 f5 6.exf5 Dxf5 7.Se3 Df6 Swidler hat ohne Probleme ausgeglichen, indem er die Eröffnung nach dem gesunden Menschenverstand gespielt hat.

8.Sc3 Lb4 9.a3 Es war nicht nötig, den Abtausch auf c3 zu provozieren. [9.Ld3 war etwas besser.]

9...Lxc3 10.Dxc3 Dxc3 11.bxc3 Swidler wird an dieser Stelle, an der er ein relativ einfaches Endspiel erreicht hat, tief durchgeatmet haben.

11...Se6 = 12.Lb5 O-O-O 13.O-O-O Lf7 14.The1 The8 Weiß besitzt nun ein klein wenig Initiative!

15.Lg3 += a6 16.Ld3 h6 17.Sf5 Tg8 Das Endspiel gestaltet sich mittlerweile etwas unangenehm für Schwarz. Die Stärke der weißen Leichtfiguren überkompensiert die weißen Bauernschwächen.

18.Le4 Tde8 19.Te3 Se7!? Es ist wichtig, den weißen Springer aus seiner dominierenden Position zu vertreiben.

20.Sxe7+ Txe7 21.Tde1 Tee8 22.Ld5 Tef8 Swidler beschränkt sich mittlerweile vollständig auf defensive Maßnahmen, er will nicht noch mal verlieren.

23.f3 b6 24.Le4 Sc5 25.Lh7 Th8 26.Ld3



26...Sxd3+! Eine wichtige und richtige Maßnahme! Das Läuferpaar musste vom Brett verschwinden, bevor Weiß irgendwelche unparierbare Drohungen aufbaut. Das die weiße Bauernstellung sich verbessert ist dabei im Remissinne unerheblich.

27.cxd3 Te8 28.Te7 Txe7 29.Txe7 Tf8 30.Lf2 Kd8 31.Te4 Nachdem Schwarz den weißen Turm aus seinem Lager

vertrieben hat, ist der weiße Vorteil höchstens noch akademisch zu nennen.

31...Le6 32.Ld4 Tf7 33.h4 g6 34.Kc2 Lf5 35.Te1 d6 36.Le3 h5 37.Lg5+ Kd7 38.c4 b5 39.Kc3 Le6 40.a4 bxc4 41.dxc4 Tf5 42.Le3 Te5 43.Lf2 Txe1 44.Lxe1 Das Endspiel mit ungleichfarbigen Läufer hält ein Swidler auch mit geschlossenen Augen Remis!

44...c5 45.Lg3 Kc6 46.Lf4 Lf5 47.Le3 Le6 48.Lf4 Lf5 49.Le3 Le6 50.Lf4 Lf5 1/2–1/2

Spike – Shredder

Chess Classic(3), 2006

Am linken Flügel fällt die ungünstige Position der beiden Springer zueinander ins Auge. Wenn der Sb1 nach c3 entwickelt wird, was logisch wäre, sollte Sd1 nach e3 streben.

Am rechten Flügel ist ein Kuriosum augenfällig, nämlich dass die "kurze" Rochade sogar ohne einen weiteren Zug im ersten Zug möglich ist. Die guten Bauernzüge drängen sich quasi auf, der Vormarsch von d- und g-Bauer reicht aus, um die ganze Stellung zu entwickeln. Nach der kurzen Rochade könnten die Gegner damit ein klassisches Königsfianchetto einrichten.

1.d3 Sbc6 2.Sa3?! Kein Zug, mit dem Weiß auf Vorteil spielen kann.

2...O-O 3.Se3



Spike kommt nicht richtig mit der schwierigen Ausgangsstellung zurecht. Vor der Entwicklung des Springers nach e3, wo er eine Angriffsmarke bildet, hätte er erst den rechten Flügel sichern sollen. [3.O-O d5 4.g3 = und Weiß hat zumindest keine Probleme.]

3...d6 4.c4?! Ein weiterer ungenauer Zug, der nichts leistet. Aber auch "normale Züge" reichen schon nicht mehr zum Ausgleich.

[4.g3 f5 und Shredder vermehrt nachhaltig seinen Einfluss im Zentrum.]

[4.g4!? ist eine scheinbar zu gewalttätige Alternative, die aber dem schwarzen Offensivdrang f7-f5 entgegen wirkt.]

4...f5!? 5.g4 f4 6.Sd5 e5+= 7.Le4?!



Die weiße Königs-Position am rechten Flügel macht einen instabilen Eindruck. Anstatt Lh1 auf ein Feld zu stellen, wo er wahrscheinlich später Angriffen ausgesetzt wird, hätte Spike die "lange" Rochade vorbereiten sollen.

[7.Lc3!? ist daher der richtige Einleitungszug zu diesem Plan! Nach z.B. Se6 8.Dd2 Dd8 9.O-O-O ist die weiße Stellung gesund.]

7...Se6 8.f3?! Spike verwandelt lieber seine Königsstellung in einen "Schweizer Käse" anstatt sich um seine Sicherheit zu sorgen. Was wird ihm wohl die Zukunft bringen? [8.Lc3 hätte immer noch geschehen können, obwohl Shredder nach Dd8 9.Dd2 Scd4 besser steht.]

8...Dd8-/+ 9.Lf2 g6 10.h4? Ein Sturm im Wasserglas! Der Zug ist sehr antipositionell, weil Spike zuwenig Einfluss im Zentrum hat, um am Flügel aktiv zu werden. [10.Sc2! war notwendig, um dem drohenden schwarzen Zentrumsangriff etwas entgegen zu setzen.]

10...Scd4!-+ Streng positionell gespielt, weil auf verfrühte Flügelangriffe Gegenschläge im Zentrum angezeigt sind. Weiß ist nun strategisch verloren.

11.Sb5? Völlig aussichtslos! Spike zeigt in dieser Partie wenig vom Wissen der Verteidigung im Schach und der Vermeidung von Schwächen!

[11.h5 wird mit der Dauerblockade g5 beantwortet.] [11.g5 ermöglicht Schwarz mit c6! das weiße Zentrum komplett aufzurollen.]

[11.Sc2 hat jetzt ebenfalls die Aufrollung des Zentrums zur Folge mit c6]

[11.Sc3!? war der einzige Zug, mit dem Weiß noch weiterkämpfen konnte, obwohl die Schwächen der weißen Stellung eine Niederlage garantieren.]

11...c6 12.Sxd4 exd4 13.Lf5



Jetzt wird Spike eingeholt von seinem verfrühten Läuferausflug im 7. Zug und seiner anschließenden Absperrung nach f2-f3. [13.Sb4 hat auch den Verlust des Läufers zur Folge! a5 14.Sc2 Le5 15.Dd2 d5 -+]

13...gxf5 14.gxf5+ Sg7 15.Lxd4 Txf5 Shredder lässt nicht zu, dass Spike noch im Trüben fischen kann.

16.Dc3 Lg6 17.Sf6+



Sieht gefährlicher aus als es ist. Die Partie ist vorbei.

17...Kf7 18.Sg4 Dvh4 19.Db3 20.c5+ Se6 21.Lxh8 Txh8 22.cxd6 Td8 23.Tg2 Th5 24.Da4 Txd6 25.Th2 De7
26.Sh6+ Txh6 27.Txh6 Sd4 28.Te1 Kf8 29.Th2 Lf5 30.Db4 c5 31.Dd2 Dg5 32.e4 Sxf3 33.Df2 Sxh2+ 34.Dxh2 Lg4
35.Kf2 Txd3 36.Th1 De5 Hier zeigte Shredder Matt an.

37.Dh6+ Ke8 38.Dc6+ Kd8 39.Da8+ Lc8 40.Ke2 c4 41.Kf1 Dxb2 42.Dd5+ Txd5 43.exd5 f3 44.Th2 Dxh2 45.a3 De2+
46.Kg1 Dg2# 0-1

Jonny – Shredder

Chess Classics(5), 2006



Allgemeine Einschätzung der Ausgangsstellung: Zur Befreiung der Läufer am linken Flügel bieten sich die Züge von c- und d-Bauer an, die zudem Einfluss im Zentrum nehmen. der Sd1 steht am besten auf c3, daher sollte der c-Bauer möglichst zwei Felder vor. Am rechten Flügel fällt die unbequeme Stellung von Dame und Springer auf, deren beste Entwicklungsmöglichkeit gar nicht so einfach vorauszusagen ist. Eventuell sollte zu diesem Zweck sogar der Vorstoß g2-g4 in Betracht gezogen werden in Verbindung mit der "langen" Rochade.

1.d4 d5 2.c3 Sd7?! Diese frühe Verstellung des Läufers mit einem passiven Springer war jetzt bestimmt nicht das Beste.

[2...c6 wäre stellungsrecht gewesen.]

3.f3 Eine gute Idee auch im Chess960! Jonny strebt ein ideales klassisches Zentrum an.

3...c6 [3...e5!? Dieser Gegenschlag im Zentrum ist m.E. die beste Möglichkeit für Schwarz um den Ausgleich zu kämpfen. Nach 4.e4 dxe4 5.fxe4 exd4 6.cxd4 f6 steht Schwarz kaum schlechter.]

4.e4 += Sb6 5.Sg3 h5?! Dieser Randbauernvorstoß mit nachfolgender weiterer Expansion ist für ein Computerprogramm natürlich verlockend. Dennoch ist er positionell nicht begründet, da Schwarz zu wenig Einfluss im Zentrum hat.

6.Df2 h4 7.Se2 h3 8.g3 a5? Ist das der selbe Shredder, der gegen GM Radjabov auch positionell überzeugend gespielt hat? In dieser Begegnung scheint Shredder jedenfalls alle Verantwortung für die eigene Position über Bord geschmissen zu haben. An beiden Flügeln hat er jetzt Löcher und kein gutes zukünftiges Plätzchen für den eigenen König übrig gelassen.

9.O-O!? Der weiße König findet trotz des "Sargnagels" auf h3 ein sicheres Zuhause am rechten Flügel.

9..Ld7 10.Ld3 +/- Lc7 11.Lf4 Lxf4 12.Sxf4 g5?! Shredder gelingt es in dieser Partie offenbar nie, auf verlockende (und schwächende!) Bauernzüge zu verzichten. Seine Bauernstellung ist schon nach 12 Zügen eine Ruine!



13.Se2 Dg7 14.Se3 Dg6 15.Tad1 Dh6 16.c4! Während Shredder unterentwickelt und ohne ausreichenden Einfluss im Zentrum wenig überzeugend mit seinen Figuren herumstochert, geht der voll entwickelte Jonny zu aktiven Handlungen über.

16...dxc4 17.Sxc4 Sxc4 18.Lxc4 Weiß steht jetzt hoch überlegen, eine Rettung für Schwarz ist kaum noch möglich.

18...Dg7 Schwarz hätte trotz des geschwächten rechten Flügels 18... 0-0 ernsthaft erwägen sollen.

19.Sc3 b5 20.Ld3 Se6 21.e5 +- Die weiße Überlegenheit im Zentrum macht sich langsam aber sicher bemerkbar.

21...Td8 22.Tfe1 Sc7 [22...b4 reicht auch nicht mehr 23.Sa4]

23.Le4 Die schwarzen Züge machen einen unbeholfenen Eindruck, aber es ist schwer, etwas gegen die enorme weiße Überlegenheit im Zentrum zu finden.

23...b4 [23...O-O reicht nicht mehr aus: 24.d5 cxd5 25.Sxd5 Sxd5 26.Txd5 +- nebst Ted1]



24.d5! Jonny will den Sieg dynamisch mit einen spektakulären Figurenopfer erreichen.

24...bxc3 [24...cxd5 25.Sxd5 Sxd5 26.Txd5 +-]

25.dxc6 Lc8 26.Txd8+ Kxd8 27.Dd4+ Ke8 28.Lc2



28...f5? Offenbar damit er schneller Matt wird, öffnet Shredder auch noch die Linien zu seinem König. Er rechnete hier irgendwo auf Ply 17 herum und bewertete f5 mit ca. minus zwei. Nach Jonnys Antwort fiel die Bewertung sofort um mehrere Größenordnungen. f5 war im Nachhinein nicht zu reproduzieren.

29.exf6 Df7 30.Dd6 Le6 31.Txe6 Sxe6 32.Db8+ Sd8 33.c7 Dxf6 1-0

(Peter Vossen)