

Huber,Philipp **A45**
 GM Schmaltz,Roland **2250**
2442
 2. Bundesliga Süd HSV – Baden–Baden II (8)
 [ph_hu]

1.d4 Sf6 2.Lg5 e6 3.e4 h6 4.Lxf6
Dxf6 5.c3 d5 6.Sd2 c5 7.Sgf3 Sc6
8.Lb5 cxd4 9.cxd4 Ld7 10.0–0

dxe4? Dieser Zug leitet das Ende von Schwarz ein. Weiß kann mit Tempo seinen Springer zentralisieren. Der schwarze König sitzt noch in der Mitte und die kurze Rochade ist wegen dem Läufer auf f8 noch nicht möglich. Statt

11.Sxe4 Df5?! Df4 war genauer.

12.De2 Verbindet die Türme, deckt die beiden Figuren auf b5 und e4 und nimmt den König auf der e–Linie ins Visier. Das Bauernopfer d5 liegt in der Luft. **12...0–0–0** Eine Notrochade.

[12...Le7 13.d5 Dxd5 14.Tfd1 Df5
 15.Sg3 Df4 16.Sh5 Dg4 17.Txd7
 Eine mögliche Variante, die das Gefahrenpotential für Schwarz aufzeigt.]

13.Tac1 Kb8 14.Lxc6 Lxc6

15.Txc6!± Lässt man den PC lange genug rechnen, steht es sogar +- .

15...bxc6 16.Se5 Zwei Oktopusse im Zentrum, sehr ungemütlich für Schwarz. **16...Kb7 17.Sg3** Leitet eine geradlinige Gewinnvariante für Weiß ein. Die Dame wird wie ein Huhn gescheucht. **17...Df4 18.Sh5 Dxd4**

19.Sxf7 Die Springer agieren wie das Messer eines tödlichen Mixers.

19...Lc5 20.Sxh8 Txh8 Dieser Turm wird dort bis zum Ende der Partie zuschauen. **21.Td1** Mit Tempo, der Dame bleiben auch kaum Felder. Das Feld d7 ist Einstiegsfeld für den Turm.

21...Dh4 22.Td7+ Kb6

[22...Kc8 23.Tf7 Verteidigung in

Angriff eingebettet und vice versa.]
23.g3 Nun bringt das Läuferopfer auf f2 überhaupt nichts mehr, da Weiß den Läufer mit der Dame nebst Schach schlagen würde. **23...Dh3**

Die Schwarzen Schwerfiguren fristen ein trauriges Schattendasein. **24.b4!** Bringt nochmal ordentlich Sauerstoff für das weiße Angriffsfeuer. **24...Lxb4 25.De3+ Lc5 26.Db3+ Ka5 27.Dc3+ Kb6 28.Db2+ Ka5 29.De5**

Geometrie bei der Arbeit: nun droht neben Dxc5 auch Txa7, der Läufer ist gefesselt. **29...Df5 30.Txa7+ Kb5**

[30...Kb6 31.Dc7+ Kb5 32.Db7+ Lb6 33.Da6+ Kc5 34.Da3+ Kb5 35.Db2+ Kc5 36.Tb7+-]

31.Db2+ Kc4 32.Db3+ Kd4 33.Td7+

Der Großmeister warf das weiße Handtuch aufs Brett. 1:0 **33...Ke5**

Eine mögliche Ende... **34.Db2+ Ke4 35.De2+ Le3 36.Dxe3#**

1–0