

**E20**

**Woelk, Tom** **2281**  
 **Kracht, Raphael** **2124**  
 DVM 2022 HSK – Brackel 30.12.2022  
*[To-Frederik Woelk]*

**1.d4** Letzte Runde gegen Brackel. Da es im Kopf-an-Kopf-Rennen gegen Porz auf jeden Brettspunkt ankommt besteht unser Ziel darin, möglichst hoch zu gewinnen. **1...Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.f3** die schärfste Variante im Nimzo-Inde. **4...c5 5.d5 0-0 6.e4 b5 7.Sh3** mit 7.e5 einer der Hauptzüge **7...bxc4 8.Lxc4 Sxd5 9.Lxd5 exd5 10.Dxd5** strukturell steht Weiß aufgrund des rückständigen schwarzen d-Bauern, der kompakten Bauernstruktur und der Kontrolle über das Feld d5 deutlich besser. Schwarz besitzt aber u.A. wegen des luftigen weißen Königs und des Läuferpaars dynamisches Spiel, die Stellung ist im Gleichgewicht. **10...La6 11.Lf4 Sc6 12.Kf2 La5 13.Thd1 Sb4 14.Dd6 Lb6** droht Sd3+ gefolgt von c4, dagegen sollte Weiß sich etwas ausdenken **15.Sa4**

[ 15.Kg1! ]

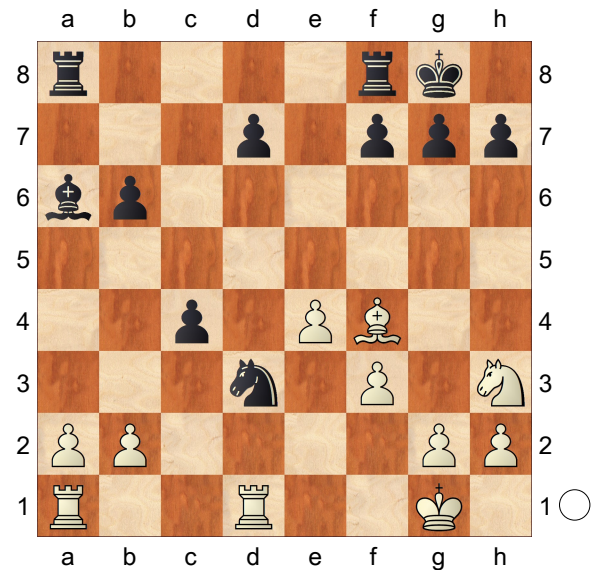
**15...Sd3+ 16.Kg1 c4+ 17.Sxb6 Dxb6+**

[ 17...axb6 18.Dd4 ]

**18.Dxb6 axb6**

(Diagramm)

Weiß hat das Läuferpaar halbiert, dafür hat Schwarz aber einen starken Springer auf d3, die Stellung ist weiterhin ausgeglichen. **19.Ld6 Tfc8 20.Td2 Tc6 21.Lg3 b5 22.a3 Lc8 23.Tad1 b4?!** noch zu früh **24.axb4 Ta2 25.b5?!**  
 [ 25.Sf4! Sxb4? ( 25...Txb2 26.Sxd3 Txd2 27.Txd2 cxd3 28.Txd3±;



**25...Sxb2? 26.b5! Tc5 27.Tc1 c3 28.Tdc2 f6 29.Se2+- ) 26.Sd5 Sxd5 27.exd5!!** Und die schwache schwarze Grundreihe kostet den Läufer auf c8 **Tca6 28.Te2 Kf8 29.Tde1+- ]**

**25...Tc5**

[ 25...Tb6 26.Tc2 ]

**26.b6 Tb5 27.Tc2 Txb2 28.Txc4 La6 29.Td4 Txb6 30.Txd7**

[ 30.T4xd3?? Lxd3 31.Txd3 Tb1+ mit Matt ]

**30...h6** nach einigen

Tauschoperationen ist nun ein Endspiel mit weißem Mehrbauern entstanden, da die schwarze Aktivität aber immernoch besteht und ungleichfarbige Läufer auf dem Brett sind, ist die Stellung ausgeglichen **31.Kh1 Tb3 32.Ta7 g5 33.Td7 Tab2?** gespielt mit wenigen Sekunden auf der Uhr, jetzt steht Weiß besser, da Schwarz entweder den zweiten Bauern oder zwei Figuren für einen Turm geben muss **34.Td6 Tb1**  
 [ 34...Tb6? 35.T6xd3 Lxd3 36.Txd3+- ]

**35.Txb1 Txb1+ 36.Sg1 Lc4 37.Txh6 Le6 38.Th5 f6 39.h4 g4 40.Kh2 Tb2 41.fxg4 Lxg4 42.Td5 Tb3 43.Sf3 Kf7 44.Sd4 Tb2 45.Sf5 Le2 46.Kh3 Tb3 47.Kh2 Tb2 48.Td7+ Kg8**

**49.Se3 Sc5 50.Td8+ Kf7 51.e5 Se4  
52.exf6 Sxf6 53.Td4 Tb3 54.Lf4  
Sg4+ 55.Sxg4 Lxg4** dieses Endspiel  
ist objektiv gewonnen, allerdings nur  
bei sehr genauem Spiel.. **56.Ld2 Le6  
57.g4 Ta3 58.Le1 Ta1 59.Lg3?**  
schmeißt den Gewinn lat Computer  
weg

[ 59.Ld2! ist am besten, damit der  
schwarze Turm nicht auf die c-Linie  
kommen kann ]

**59...Tc1!** mit der Idee Tc4 und  
Abtausch der Türme **60.Tf4+**

[ 60.Kh3 Tc4= ]

**60...Kg6 61.g5**

[ 61.Lf2 Tc4 62.Ld4 Kh7 63.h5 ]

**61...Tc2+ 62.Lf2 Lf5 63.Kg2 Tc3**

**64.Le1 Te3 65.Lf2 Te4 66.Tf3 Tc4**

**67.Ta3 Tc6 68.Kf3 Te6 69.Ta4 Lc2**

**70.Tb4 Le4+??** stellt den Läufer und

danach die Partie ein, kann nach 5  
Stunden Spielzeit und 6 harten Runden  
aber passieren **71.Txe4**

**1-0**