

„Zammgschohm.....!“

Man weiss überhaupt nicht, wohin man zuerst schauen soll. Aus der Fülle der guten Partien unserer Mannschaftsspieler aus den ersten Runden der Saison 2006/07 fällt die Auswahl schwer. Aber nach und nach werden ganz sicher alle berücksichtigt. Heute jedenfalls ist eine Partie von **Manfred Fromm** an der Reihe, die er im Bezirksligakampf der zweiten Mannschaft am 08. 10. 2006 gegen Hofgeismar gespielt hatte.



Hier lauscht Manfred, noch völlig friedfertig gestimmt, den sehr ausführlichen Erläuterungen des Hofgeismarer Mannschaftsführers Uwe Hübner vor Beginn des Mannschaftskampfes Hofgeismar 2 - Vellmar 2 am 08. 10. 2006.

Manfreds Gegner am Brett 4 war der Hofgeismarer **Georg Hild**, der mit Weiß spielte. Sicher kann man wieder einwenden, dass Hild mit einer Spielstärke von 1245 DWZ von Beginn an völlig chancenlos gegen Manfred war. Aber wie oft schon haben wir es erlebt, und auch immer wieder darauf hingewiesen: Zahlen sind zwar ein gewisser Anhaltspunkt für eine grobe Einschätzung, aber sie sagen wenig aus über das tatsächliche Leistungsvermögen des Gegners. Immer muss sich am Brett erst zeigen, ob die Kräfteverhältnisse wirklich so sind, wie es die Zahlen vielleicht ausdrücken !

Bevor die Partie begann, stand es bekanntlich 1:0 für Vellmar, da Alex Benedikt am Brett 1 den ersten Punkt für Vellmar bereits kampflos gewonnen hatte. Für Manfred ging es also darum, die Führung auszubauen, um eine sichere Grundlage für den Mannschaftserfolg zu schaffen. Wie er das sehenswert bewerkstelligte, wird nachfolgend gezeigt.

Weiß: Hild, Georg, Hofgeismar 2 - Schwarz: Fromm, Manfred, Vellmar 2

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 5. Sc3 g6 (da ist er wieder auf dem Brett, der millionenfach gespielte „Sizilianische Drachen“, eine der am weitesten ausanalysierten Varianten der Schachgeschichte ! Der Drachen-Sizilianer ist eine scharfe Eröffnung, die beiden Seiten eine Fülle an taktisch/kombinatorischen Angriffsmöglichkeiten bietet. Und letztlich wird derjenige die Nase vorn haben, der sich im Variantengestrüpp besser auskennt !)
6. Sd5 Sxd5 7. exd5 Da5+ ! 8. Ld2 Dxd5 !

Diagramm 1

Stellung nach 8.....Dxd5

da war er bereits, der erste grobe Fehler des Weißen, für den es vordringlich darum gehen muss, die Figuren-Entwicklung voran zu treiben, statt jetzt schon mit Abtausch-Plänkeleien zu beginnen, die gleich einen wichtigen Zentralbauern kosten. Daran wird Weiß bis zum Parteeende zu beissen haben !



9. Sf3 (die Fortsetzung 9. Sb5 Sa6 10. Lc3 Dxd1 11. Txd1 Tg8.... war erheblich stärker für Weiß) **9.....Lg7 10. c3 0-0 11. b3 ? b6 12. Le2 La6 13. 0-0 Lxe2 14. Dxe2 Te8 15. Tad1 Db7** (Schwarz hat einiges von seinem Vorteil wieder aus der Hand gegeben und es dem Weißen ermöglicht, sich zu stabilisieren) **16. Sg5 ?** (der Zug leitet einen leicht durchschaubaren Angriff ein, der leicht abzuwehren ist. Viel besser war 16. c4 !) **16.....e6** (besser 16....Sd7) **17. Dg4 De7 18. Dh3 h6 19. Sf3 g5 !** (Schwarz reißt die Initiative an sich und beginnt mit aktivem Gegenspiel, auch wenn die schwarze Königsstellung damit reichlich luftig wird !) **20. Se1 ?**



Diagramm 2

Stellung nach 20. Se1 ?

(Der zweite grobe Fehler, den Springer derart passiv zu ziehen. Er gehört nach d4, dort steht er sehr dominierend ! Falls Schwarz den Springer abtauscht, bieten sich auf dem lockeren schwarzen Königsflügel klare Angriffsmarken für Weiß !)

20.....e5 (soll den Bauernvorstoß f4 verhindern) **21. Sc2 De6** (Damentausch wird angeboten) **22. Dd3** (Df3 ist stärker) **22.....Sd7 23. Tde1** (immer noch war c4

besser und notwendig, um das „Loch auf d5“ festzulegen) **23...e4** (viel besser: Sc5)
24. De3 (damit mauert Weiß seinen eigenen Läufer d2 ein!) **24...f5** (jetzt kommt die schwarze Bauernlawine in's Rollen, ermöglicht durch die passiven weißen Figuren)
25. f3 (es ist schon zu spät, um sich wirkungsvoll entgegen zu stellen) **25...Sc5**
26. Sd4 f4! (das ist der sicherste Weg, um ein weißes Wegwerfpaket zu schnüren!)
27. De2 Dd5 28. Sb5 (Weiß glaubt noch eine Mogelchance mit einer Familien-Springergabel zu haben. Aber auch dies ist nur eine Falle, in die der Weiße plump hinein tappt) **28...Sd3** (man sehe sich nur diese weißen Figuren an, gut verpackt in der Etappe und ohne jegliche Wirkung! Weiß ist bereits völlig verloren.) **29. Sc7?** (tatsächlich hüpfte der weiße Springer auf's vermeintliche Gabelfeld und verliert damit sein wirkungsloses Leben) **29...Dc5+**

Diagramm 3

Stellung nach 29...Dc5+

Schachgebot mit gleichzeitigem Figurengewinn. Das war die einfache schwarze Antwort und wahrlich nicht schwer zu sehen.



30. Kh1 (warum Weiß noch weiter spielt bleibt unerfindlich) **30...Dxc7 31. Dd1 Sxe1** (der Qualitätsgewinn zusätzlich ist schon fast bedeutungslos) **32. Txe1 e3!** (auch noch das i-Tüpfelchen!) **33. Lc1 Dxc3** Endlich hat Weiß ein Einsehen und gibt auf! **0:1**



Diagramm 4

Endstellung nach 33...Dxc3 und Aufgabe!

Auf die Frage des Zeilenschreibers nach Stichpunkten zu seiner Partie antwortete Manfred lapidar und trocken: „**Ich hab'n zammgschohm!**“ Gibt es eine treffend kürzere und gleichzeitig präzisere Partienanalyse? Tja, es müssen nicht immer viele Worte sein!