

# Raus aus dem Schlamassel!

## Die Schrecksekunde überwinden



Manchmal steckt man wirklich im Schlamassel, manchmal glaubt man es nur, was unter Umständen genauso schlimm sein kann, weil dann der Mut sinkt und die Gehirnwindungen nicht so recht kreativ arbeiten wollen. Das typische Szenario ist das Folgende: der Gegner opfert unerwartet und stellt ein paar Drohungen auf und schon ist man blind für mögliche Verteidigungen oder gar Konter.

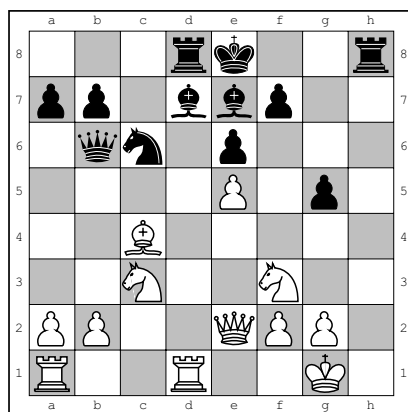
Der Ratschlag für solche Situationen lautet, erst einmal einen Kaffee holen oder etwas anderes zum Trinken oder Naschen und was auch immer, jedenfalls aufstehen, ein paar Schritte machen und ein bisschen Abstand gewinnen. Das macht den Kopf klarer. Zugegeben, es funktioniert nicht immer, aber oft, es lohnt, es zu versuchen.

Ob der Sieger der folgenden Partie sich danach gerichtet hat, wissen wir nicht, aber es sieht danach aus. Auf jeden Fall konnte sich Großmeister Henrik Teske, nachdem ihm sein Gegner ein überraschendes Opfer vorgesetzt und etliche Drohungen aufgestellt hatte, zusammenreißen und die beste Verteidigung finden. Kurz darauf war sein Gegner in der gleichen Situation, aber ihm gelang das nicht. Die Partie wurde kürzlich beim A-Open des Schachfestivals in Pardubice (vgl. den Bericht in dieser Ausgabe) gespielt, in dem Teske der erfolgreichste deutsche Teilnehmer war.

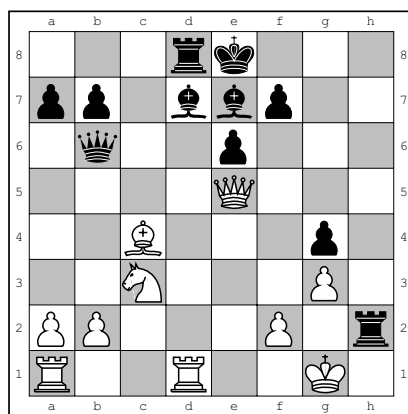
**Damengambit D 30**  
**H. Teske (GER, 2529)**  
**D. Recuero Guerra (ESP, 2441)**

**1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sf3 d5 4. Lg5 dxc4**  
 Eine gängige Fortsetzung ist hier 5. Sc3. Der Partiezug ist weniger gebräuchlich und führt mitunter zu taktikgeladenen Stellungen. **5. e4 c5 6. e5 h6** Aufpassen, der Verzicht auf die frühe Entwicklung Sc3 ließ die Diagonale e1–a5 offen, was manchmal nachteilig sein kann, insbesondere nach 6. ...h6 7. Lh4 g5 8. Sxg5? Da5+, und Schwarz gewinnt eine Figur. **7. Le3 Sd5 8. Lxc4 cxd4 9. Lxd4 Sc6 10. 0–0 Sb6**

**11. Lxb6 Dxb6 12. Sc3 Le7 13. De2 Ld7** Schwarz muss genau spielen, nach 13. ...0–0 14. Tad1 hat er Probleme, den Läufer c8 ins Spiel zu bringen, da ...Ld7 nicht geht. Und falls 14. ...Td8, so 15. Txd8+ Dxd8 16. Td1 Dc7 17. Sb5 Db6 18. Sd6, und nun wird es langsam schwierig für Schwarz. **14. Tfd1 Td8 15. h4 g5!? 16. hxg5 hxg5**



**17. g3?!** Dieser Zug ist dem späteren Sieger nicht gelungen. Mit der besten Verteidigung 17. g4 wäre das Vorgehen ...g4 verhindert. Weiter könnte folgen 17. ...Sb4 18. Kg2 Lc6 (18. ...a6 19. Th1) 19. Lb5 mit verteilten Chancen. **17. ...g4 18. Sh2** Schwarz hätte nun mit 18. ...Sd4! 19. Dxc4 Lc6 gute Chancen bekommen können. Er dachte aber, er könne mehr erreichen mit **18. ...Sxe5 19. Dxe5 Txx2**



Rummms! Ist Weiß verloren? Der Turm ist in der Tat tabu, nach 20. Kxh2? Dxf2+ 21. Kh1 Lc6+ muss Weiß schon notge-



*Henrik Teske konnte in einer schwierigen Partie den Spieß noch umdrehen.*  
 Foto: O. Borik

drungen Ld5 spielen. Und es droht ...Dxf2+. Weiß scheint ganz schön tief im Schlamassel zu stecken, doch die starke Verteidigung **20. Se4!** dreht den Spieß um. Jetzt droht wirklich Kxh2, also muss der schwarze Turm ziehen, aber wohin?

Die beste bzw. einzige Verteidigung ist 20. ...Th6!? Falls Weiß wie in der Partie mit 21. Txd7 Txd7 22. Lb5 fortfährt, kann Schwarz 22. ...f5 23. Td1 Kf7 24. Lxd7 fxe4 spielen, und Df4+scheitert an Tf6 (man sieht hier den Grund für 20. ...Th6). Weiß kann natürlich einfach spielen und mit 25. Dxe4 Dxb2 26. Dxc4 Tf6 27. Dh5+ Kg7 28. Dg5+ Kf7 29. Dd2 seine Stellung sichern. Nach 20. ...Th6 ist aus der Sicht von Weiß 21. Dg7! der besten Weg, nach den weiteren Zügen 21. ...Tg6 (...Lf8? 22. Sf6+) 22. Dh8+ Lf8 23. Sf6+ Txf6 24. Dxf6 hat Schwarz nicht genug für die Qualität, aber lebt noch halbwegs. In der Partie spielte er **20. ...Th7?** und wurde überrannt: **21. Txd7! Txd7 22. Lb5** Mit der Idee ...a6 23. Db8+ Ld8 24. Sd6+! **22. ...f6 23. Db8+ Ld8 24. Lxd7+ Kxd7 25. Td1+ Ke7 26. Txd8!** Falls nun 26. ...Dxd8, so gewinnt 27. Dxb7+ Dd7 (27. ...Kf8 28. Dxc7) 28. Dxd7+ Kxd7 29. Sxf6+ Ke7 30. Sxh7 per Saldo eine Figur. **26. ...Dc6 27. Td1 Kf7 28. Df4** **1:0**