

Flohr – Romanowski [E33]

Moskau 1935

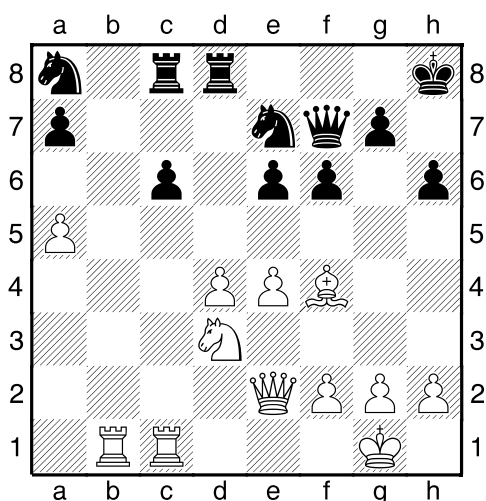
Kommentator: **Heiner von Büнау**

Thema: *Entfernter Freibauer*

Das nun folgende Partiefragment ist von einer besonderen Spielidee geprägt. In einer Phase, in der sich Weiß ein bequemes Spiel mit Raumvorteil sichern konnte, wickelte er gezielt in eine Stellung mit einem *entfernten Freibauer* ab.

Die Macht dieses *entfernten Freibauern* bestimmte nun den weiteren Verlauf der Partie. Weiß tat alles, um ihm Geltung zu verschaffen und Schwarz war gezwungen, sich fortwährend um ihn zu kümmern. Dies band seine Kräfte, die ihm anderswo fehlten. Entschieden wurde die Partie dadurch, daß Weiß die gegnerische Kräftebindung an den Freibauer nutzte und am anderen Flügel mit seinem ungebundenen König in die Stellung einzudringen drohte (Prinzip der zweiten Schwäche).

Tauchen in unseren eigenen Partien – gewollt oder ungewollt – *entfernte Freibauern* auf, sollten wir uns überlegen, ob wir sie uns nicht in ähnlicher Weise zunutze machen können.



Weiß ist ohne Zweifel im Vorteil, besitzt einen gewissen Raumvorteil und das bessere Figurenspiel. Zudem macht der Sa8 nicht gerade eine „gute Figur“. Le3 würde nun den weißen Vorteil sichern, aber Weiß forciert das Geschehen.

1.Tb7! Txd4 2.Sc5!

Der Bauer a7 läuft nicht weg. Im Moment ist es wichtiger, den e-Bauer zu decken.

2...e5 3.Le3

Dieser Zug ist nur möglich, weil zuvor der e-Bauer gedeckt wurde.

3...Tdd8 4.Txa7

Wir ziehen eine kleine Zwischenbilanz:

Weiß besitzt einen beweglichen *entfernten Freibauer*, wohingegen der schwarze Freibauer sicher blockiert ist. Zudem ist der Le3 dem Sa8 eindeutig überlegen, und der Turm auf der siebten Reihe läßt auch nichts Gutes erahnen. Die weiße Abwicklung war ein voller Erfolg!

4...Sc7! 5.h3

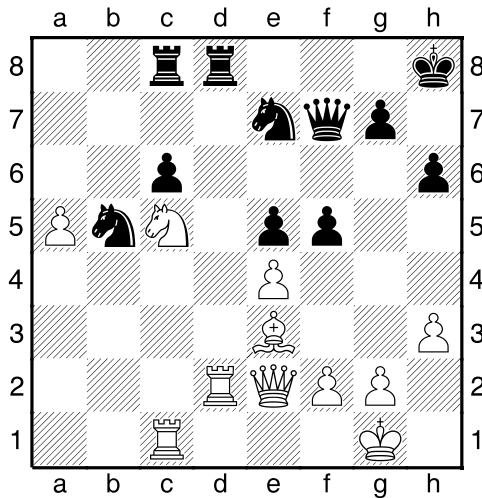
Offensichtlich faßt Weiß Dc4 in Betracht. Dafür muß einem Grundreihenmatt vorgebeugt werden. Prophylaxe!

5...Sb5 6.Tb7 Sd6 7.Tb2 Sb5

Ein beeindruckendes Springersolo! Schwarz hat sein Springerproblem gelöst und gleichzeitig den gegnerischen Turm aus der eigenen Stellung vertrieben. Wenn Weiß trotzdem klar besser steht, so liegt das an seinem beweglichen *entfernten Freibauer*. Der ist eine Macht!

8.Td2 f5!?

Schwarz versucht zu verkomplizieren.



9.f3!

Daran hat Weiß kein Interesse! Auf der rechten Brethälfte soll alles so bleiben, wie es ist und am Damenflügel soll der *entfernte Freibauer* die Partie entscheiden.

9...fxe4?!

Nach 9...f4 10.Lf2 bliebe der Königsflügel geschlossen. Gemäß der Devise, daß man mit einer Schwäche „überleben“ kann, war dies durchaus eine sinnvolle Remisstrategie.

10.fxe4 Sg6 11.Dg4!

Weiß fürchtet nicht den Abtausch seiner Schwerfiguren, da die Leichtfiguren-Endspiele sehr günstig aussehen.

11...Kh7

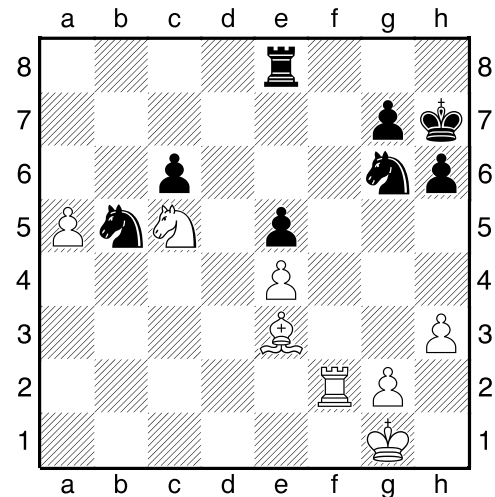
11...Txd2?? 12.Dxc8+±

12.Tf2 De7 13.Tcf1

Es droht Tf7.

13...Tf8 14.De6! Dxe6 15.Sxe6 Txf2

16.Txf2 Te8 17.Sc5



Alles beim Alten, nur das inzwischen vier Schwerfiguren vom Brett verschwunden sind.

17...Ta8 18.a6 Kg8 19.Ta2

Mein Zug wäre vermutlich 19.g3 gewesen, um den Sg6 einzuschränken. Prophylaxe!

19...Sf8

Hier hätte ich vermutlich 19...Sf4 angetestet.

20.Lf2!

Nach dem Prinzip der zweiten Schwäche, wird nun der e-Bauer ins Visier genommen.

20...Kf7 21.Lg3 Sg6 22.Td2! Ta7 23.Td7+!

Der Abtausch der letzten beiden Schwerfiguren ist günstig für Weiß. Schwerfiguren haben oft eine gewisse Remistendenz in sich.

(Tarrasch: Turmendspiele sind immer remis!?) In der Übertreibung liegt meist etwas Wahrheit.

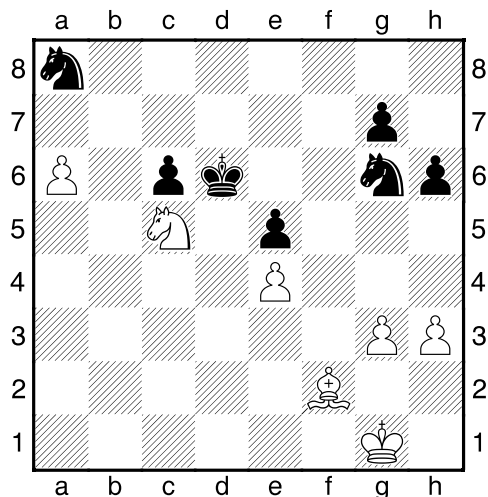
23...Txd7 24.Sxd7 Ke6 25.Sc5+ Kd6 26.Lf2 Sc7?!

Warum nicht \square 26...Sf4!±

27.g3!

Na endlich!

27...Sa8



Nun beginnt die Schlußphase. Während sich der schwarze König um den weißen *entfernten Freibauer* kümmern muß, wird der weiße König versuchen, am Königsflügel in die schwarze Stellung einzudringen.

28.Kg2 Se7 29.Kf3 g6!

Schwarz sichert die Einbruchsfelder.

30.Sd3!

Weiß gruppiert sinnvoll um.

30...Sc8 31.Lc5+ Ke6 32.Sb2!

Nun droht Weiß mit dem Manöver Sc4 und Sa5. Danach wäre der schwarze König an die Verteidigung des Bc6 gebunden.

32...Sd6

Schwarz zieht ein Ende mit Schrecken vor.

33.Lxd6! Kxd6 34.Sc4+ Kc5

34...Ke6 verliert auch. Der weiße König wandert einfach nach a5 und dann spielt Weiß Sb6. Der schwarze König kann nicht zur Hilfe kommen, ohne den e-Bauern aufzugeben.

Wieder entscheidet die zweite Schwäche über Sieg und Niederlage.

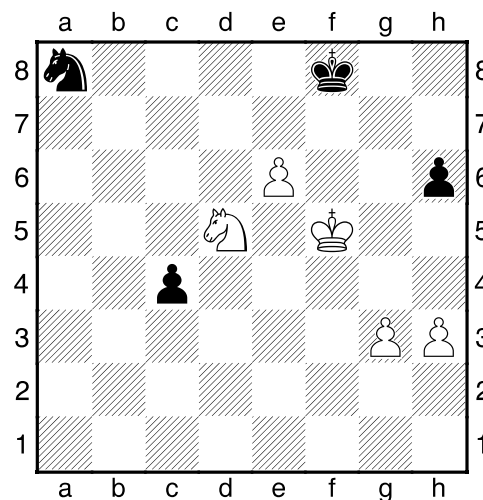
35.Sxe5 Kb6 36.Sxg6 Kxa6+-

Die Partie ist entschieden. Es folgte noch:

37.e5 Kb7 38.Ke4 Kc7 39.Kf5 Kd7

40.e6+ Ke8 41.Se5! c5 42.Sd7! c4

43.Sf6+ Kf8 44.Sd5



Nun ist der Freibauer unter Kontrolle; zudem ist der Sa8 abgemeldet.

44...Kg7 45.Ke4

1-0