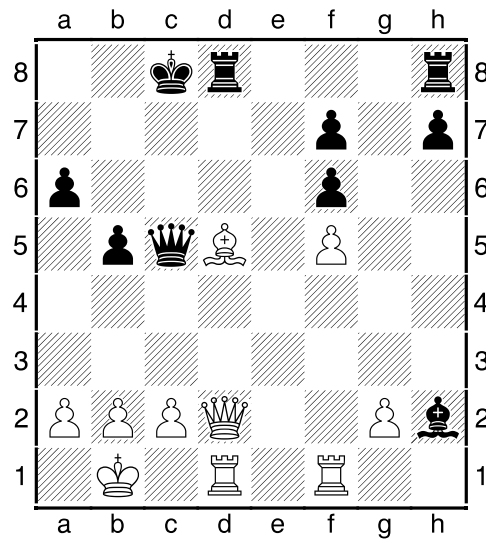


In der Partie **Vogt-Bielczek** (1977) kam es nach 19 Zügen zu folgender Stellung



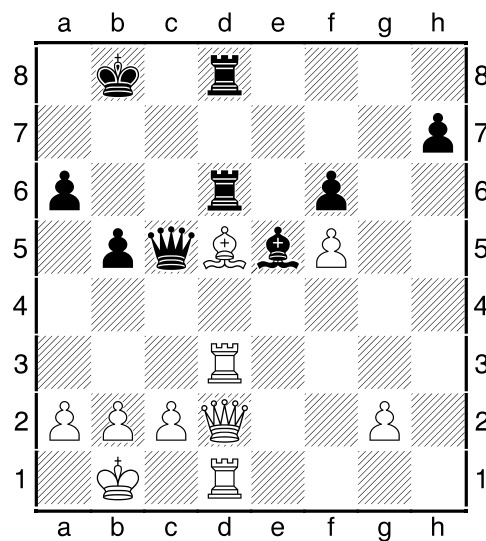
20. Tf3! (mit der Drohung Tc3!) **Le5 21. Td3!** (mit der Drohung Lb7+)

Mit diesem kleine Turmmanöver hat sich Weiß erst einmal der unangenehmen **Fesselung** auf der d-Linie entledigt

21. ... Td6 22. Lxf7!

Was hier wie das Fressen eines unnützen Bauern und Zeitverlust aussieht, sollte sich später noch als eine recht nützliche Maßnahme erweisen

22. ... Thd8 23. Bd5 Kb8



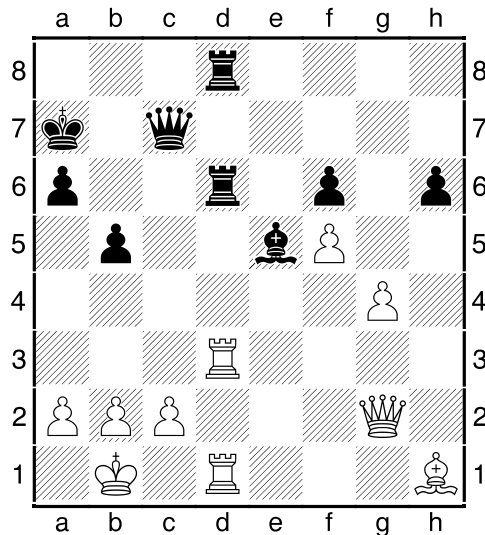
24. g4!

Das macht den Rückweg für den Läufer frei.

24. ... h6 25. Lh1!!

Langsam wird der Plan klar. Weiß will eine starke **Diagonalbatterie** gegen den schwarzen König aufbauen

25. ... Ka7 26. Dg2 Dc7



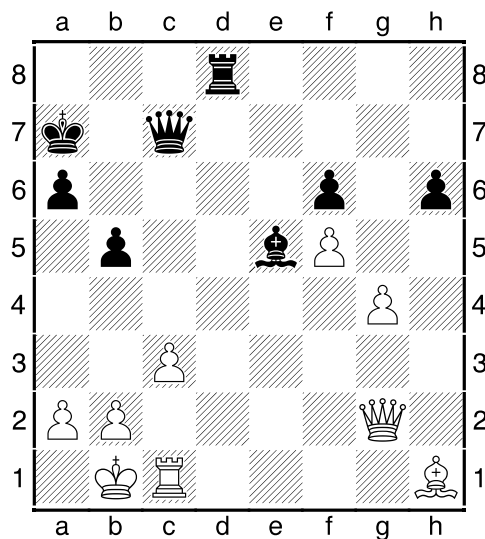
27. Tc1

Dieser etwas seltsam anmutende Turmzug zeigt die weiße Absicht an, zumindest einen Turm auf dem Brett zu lassen.

27. ... Td4 28. Txd4 Txd4 29. c3

Das Damenschach auf a8 würde im Moment noch nicht viel bringen

29. ... Td8



30. De4!

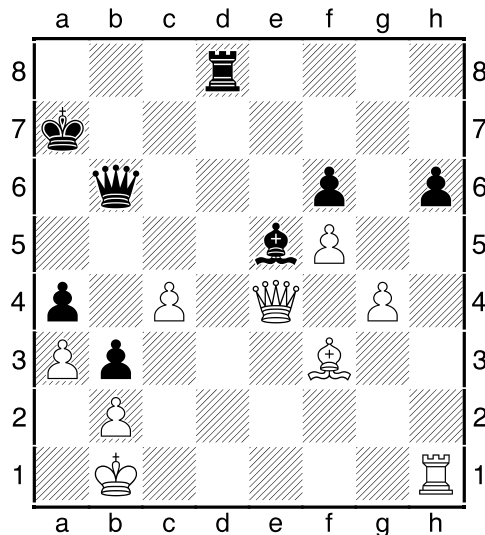
Beginn eines originellen, aber logischen Planes.

30. ... Db6 31. Lf3!

Nun ist das Feld h1 frei für den Turm

31. ... a5 32. Th1

Langsam wird es ernst für Schwarz. Wenn der Turm auf der **7. oder 8.Reihe** ins Geschehen eingreifen sollte, wird es schnell aus sein. **32. ... b4 33. c4 b3 34. a3 a4**



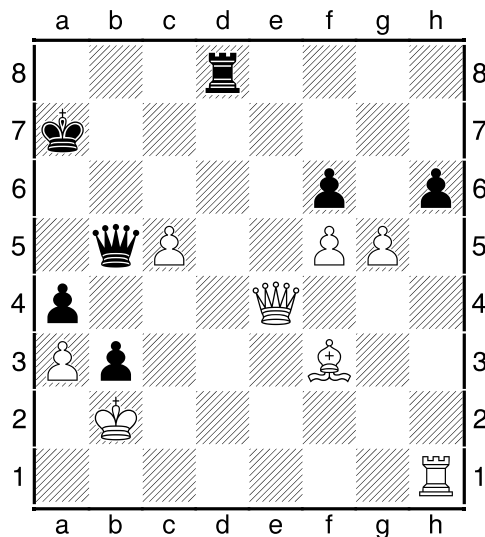
35. g5!

Der Bauer ist tabu! **35. ... fxg5** würde den Le5 lösen und **35. ... hxg5** nach **36. Th7+ Ka6 37. c5! Db5 38. Le2!** schnell zur Entscheidung führen

35. ... Lxb2

Das ist schon Verzweiflung und der Versuch, im Trüben zu fischen. Aber Weiß lässt nichts mehr anbrennen

36. c5! Db5 37. Kxb2



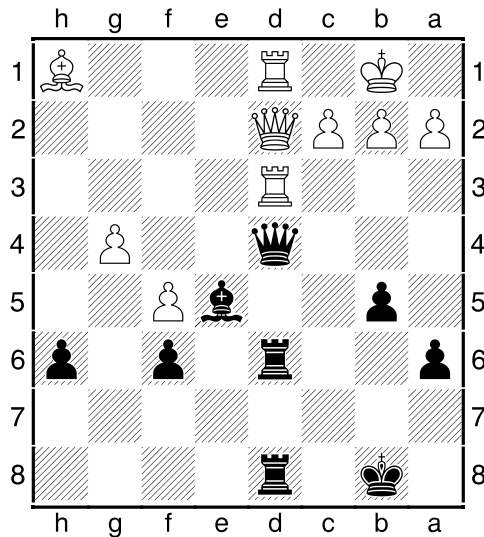
Die Mehrfigur verwertete Weiß dann schnell zum Sieg

1-0

Nachtrag:

Mittlerweile hat es bei einer Veröffentlichung auf schachfeld.de eine erstaunliche Verbesserung für Schwarz ergeben:

Auf **25. Lh1** konnte Schwarz das phantastische **25. ... Dd4!!** (Mattdrohung auf b2)spielen



26. Txd4 (c3?? Dxd3) 27. Dxd4 Txd4 28. Txd4 Lxd4 =