

Rantanen 2380 - Hertneck 2475, Länderkampf Aabybro 1989

Kommentar G. Hertneck

Das Stellungsbild ist aus der Dg4-Variante im Franzosen bekannt. Schwarz hat g- und h-Bauer geben müssen und dafür auf d4 und c3 abgeräumt. Wie soll man so eine Stellung bewerten? Die weißen Drohungen am Königsflügel, vor allem die gefräßige Df6 sehen doch etwas militant aus. Schwarz bleibt aber nicht ohne Gegenspiel. Beruhigend ist, dass er selbst in dieser zugespitzten Stellung zwischen drei Zügen wählen kann. Entweder er schlägt den Ld3 mit Schach, verstellt die f-Linie mit Sf5 oder schafft mit Lc6 ein Fluchtfeld für den König.



a) 1...Sf5 2.Lxf5 exf5 3.Tg3! Die Stellung hat sich noch weiter verschärft, aber laut einem Bonmot von Klaus Darga sind alle scharfen Stellungen Remis. Daher 3...Sxc2+ 4.Kd1 (nicht 4.Kf1 oder 4.Ke2 wegen 4...Lb5+!) Txg3 5.Dh8+ Ke7 6.Df6+ Ke8 7.Dh8+ mit Dauerschach. 7.fxg3? wäre nach 7...Lxa4 ein Eigentor, weil der weiße König ungeschützt steht als der schwarze.

b) 1...Sxd3? So einen Zug macht man nicht gerne, weil der Läufer nicht davonläuft und Schwarz sich mit dem Abtausch die Option Sd5 nimmt. Kurz, Schwarz spielt seinen Trumpf zu früh aus. 2.cxd3 (nicht 2.Txd3 3.Sd5) 2...Sf5 3.Lg5 c3+ 4.Kf1 Db4 5.Tc1 mit weißem Vorteil. Der schwarze König ist in der Mitte steckengeblieben, während Weiß völlig sicher steht und droht, den h-Bauern zu forcieren.

c) 1...Lc6! Dem Mutigen gehört die Welt! Bei Licht betrachtet ist 2.Dxf7+ gar keine starke Drohung, weil der König auf d7 völlig sicher steht, und Weiß sich um die Gegendrohungen Lxf3 und Dxe5+ kümmern muss. Nach 2...Kd7 3.Lg7? Lxf3 4.Sxf3 Sxd3+ 5.cxd3 Db4 hat Schwarz mehr von der Partie. Am besten war wohl in dieser Variante das Qualitätsoffer 3.Kf1! Lxf3 4.Sxf3 mit recht unklarem Ausgang. **2.Lg5?! 0-0-0** Wie gut, dass man nicht nur kurz, sondern auch lang rochieren kann! **3.Dxe7** Tritt die Flucht nach vorne an, aber auch nach dem defensiven 3.Tg3 Sxd3+ 4.cxd3 Sd5 5.Dxf7 Txg5! 6.Txg5 c2+ 7.Ke2 Sc3+ 8.Kf1 Sb1 9.Se2 Dd2 ist es aus und vorbei. **3...Dxe5+ 4.Kf1 Dxd5 5.Dxb4** 5.Dxg5 Txg5 6.Txf7 Lxg2+ 7.Ke2 Txb5 zögert die Niederlage nur ins Endspiel hinaus. **5...Dxg2+ 6.Ke2 Tg5! 7.Tf1 Te5+ 8.Kd1 Dg5 0-1**

Besonders kreativ finde ich das Schlusspiel. Das Feld g5 wird binnen fünf Zügen dreimal von Turm und Dame beschritten, und jedes Mal zieht sich das Mattnetz um den König enger zusammen. Ein Patzer hätte natürlich längst auf f3 die Qualität genommen...