

Pechac, Jergus **B41**
 Andreikin, Dmitry **2582**
2729
 1. BUNDESLIGA AUT 2024/2025 (3)
[Krennwurzn]

Die Krennwurzn ist fast immer auf der Seite der Schwächeren zu finden, hatte aber hier als Linzer und Andreikinfan höchste Bedenken diese Partie zu kommentieren. **1.e4 c5** aber erstens war die Krennwurzn bei dieser Partie in der spannenden Phase persönlich anwesend und schon von der Spannung gefesselt und zweitens zeigte auch die heimische Computeranalyse, dass diese Partie ultraspannend war und drittens haben die Linzer dennoch gewonnen und führen auch nach fünf Runden die Meisterschaft an - also darf man auch eine Niederlage zeigen ;-)
2.Sf3 e6
3.d4 cxd4 4.Sxd4 a6 5.c4 Sf6
6.Sc3 Dc7 7.a3 b6 das spielt die Weltklasse aktuell - aber auch die Computer sind sich hier nicht ganz einig welche anderen Züge noch im Remisbereich sind - eine spannende Stellung auf alle Fälle.

[7...d6 spielte Andreikin selbst schon 0-1 (51) Zarubitski, V (2423)- Andreikin, D (2729) Titled Tue 8th Aug Early chess.com INT blitz 2023 (2)]

8.f4 B41 Sizilianisch (Pausen-Variante).

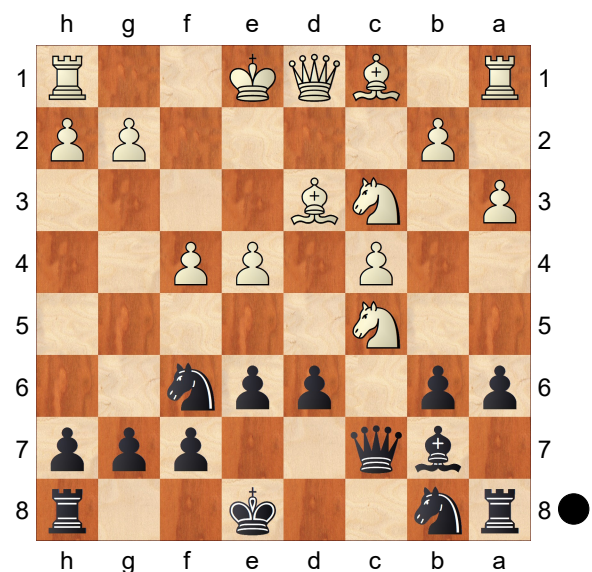
[Relevant: 8.Ld3 Lb7 9.0-0 Ld6 10.f4 Lc5 11.Le3 Sc6 12.Sc2 d6 13.Dd2 0-0 14.Tae1 Sg4 15.Lxc5 dxc5 16.e5 Tad8 17.De2 Sh6 18.Td1 Sd4 19.Sxd4 cxd4 20.Se4 Sf5 21.Tf3 Lxe4 22.Lxe4 Se3 23.Lxh7+ Kxh7 24.Th3+ Kg8 25.Dh5 f5 26.Dh7+ Kf7 27.Th6

Dxc4 28.Tf6+ Ke8 29.Dxg7 1-0 Vachier Lagrave, M (2727)- Carlsen, M (2839) AI Cup Div 1 W Chess.com INT rapid 2023 (5.2)]

8...Lb7 9.Ld3 Lc5 eine selten gespielte Idee mit guter Statistik und schlechter Computerbewertung - genau das Terrain für Andreikin

[solider ist auf jeden Fall 9...Sc6± 10.Sf3 d6]

10.Sb3± Weiß steht besser. **10...d6**
11.Sxc5



Dxc5N

[Fernschachvorgänger vor 20 Jahren führte Weiß zum Sieg 11...bxc5 12.Le3 Sc6 13.0-0 Tb8 14.Df3 0-0 15.Dh3 La8 16.Tab1 Tfc8 17.Tf3 Sd4 1-0 (27) Wiese, U-Lehnhoff, H GER HS-008 email GER email 2004]

12.De2 Sbd7 13.g4!? aggressiv vorwärts - so spielen die Jungen heutzutage

[aber der Computer findet denn Bauernzug am anderen Flügel besser 13.b4±]

13...h6 14.b4

[14.Tf1± eine interessante menschliche Partie zeichnet oft aus,

dass die Computer anderer Meinung sind.]

14...Dc7!± 15.Lb2 Weiß hat Raumvorteil und Schwarz muss Gegenspiel suchen indem er auf der 5. Reihe Feindkontakt herstellt **15...g5?!**

[ein Gegenschlag im Zentrum wäre wohl die bessere Wahl gewesen
15...d5± 16.exd5 (16.cxd5 Dxf4 17.Tf1 Dxc4=) 16...Dxf4]

16.Tf1 Pechac spielt den Computerzug immer einen Zug später und wird dafür von demselben kritisiert

[Δ16.0-0±]

16...gxf4! 17.Txf4 Und jetzt 0-0-0 wäre schön. **17...d5!** jetzt funktioniert der Zentrumsgegenschlag wieder

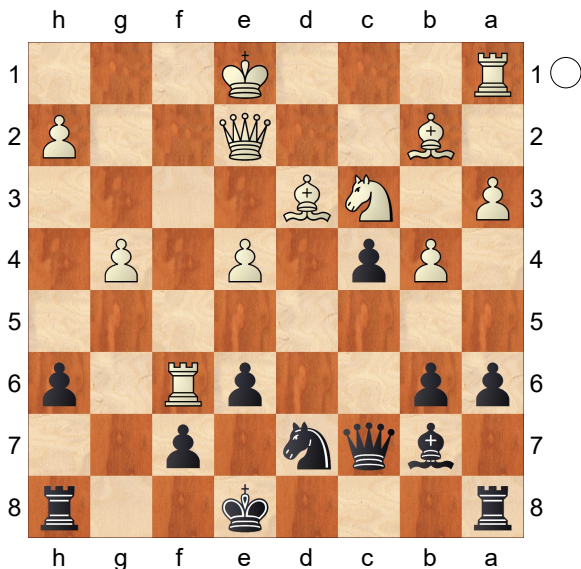
[17...0-0-0? 18.Tc1+-]

18.Txf6

[18.Sxd5 der Computer will so beginnen Sxd5 19.exd5 Dxf4 20.Lxh8 0-0-0 21.Lb2=]

18...dxc4

[18...Sxf6 19.exd5 0-0-0=]



19.Sd5! Lxd5

[19...exd5?? 20.exd5+ Kd8 21.d6 (21.Txf7 Te8= Fesselung) 21...Dc6 22.De7+ Kc8 würde Weiß schon

den Gewinn sichern]

20.exd5 Sxf6

[Notwendig wäre hier 20...cxd3± 21.Txe6+ fxe6 22.Dxe6+ Kd8 23.Lxh8 Dxh2 mit Ausgleich gewesen]

21.Lxc4+- der Computer sieht hier schon eine Gewinnstellung für Weiß, aber am Brett ist das alles nicht so einfach **21...Df4** diesen Zug spielte Andreikin praktisch a tempo und mit großer Ruhe - die Krennwurz hingegen war hochgradig nervös, denn sie sah die Partiefortsetzung als gewonnen für Weiß an - was nicht ganz richtig war ... **22.dxe6 0-0 23.exf7+?** und AUS dachte sich die Krennwurz hier in der Vorausberechnung und sah seinen Helden schnell verlieren.

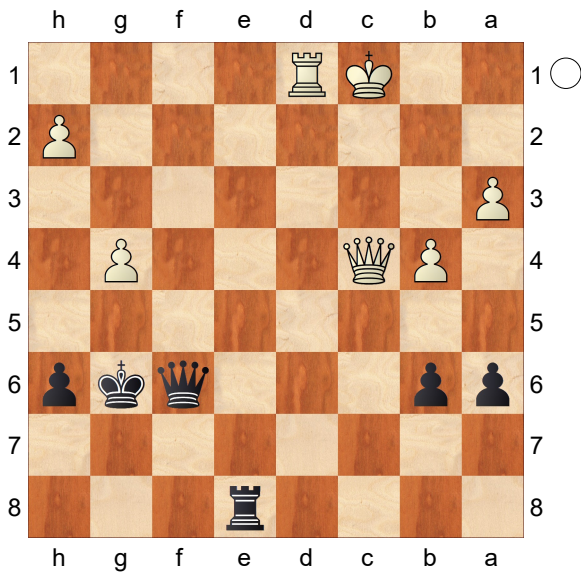
[der emotionslose Stockfish sagt 23.Td1!+- Tad8 24.exf7+ Kg7 25.Ld5 Txf7 26.Le5 Dg5 27.Lxf7 Txd1+ 28.Kxd1 Kxf7 29.h3+- ein schlichter Mehrbauer reicht zum Sieg ...]

23...Txf7= nun kommt die Drohung ... **Te8!** ins Spiel **24.Le5** Das Läuferpaar meldet sich ... **24...Dg5** Die Drohung ... **Te8!** wird realer und realer ... **25.Lxf7+ Kxf7 26.Lxf6 Dxf6** Nun ist wieder ein Endspiel mit einem Mehrbauern für Weiß am Brett, aber dieses sollte haltbar sein, sagt uns die Maschine. **27.Dc4+ Kg6?** auch die Maschine braucht einige Zeit um den Fehler klar zu kennzeichnen

[richtig wäre 27...Kg7!= 28.0-0-0 Te8= nun hat Weiß kein gewinnbringendes Schachgebot]

28.0-0-0!↑ jetzt kann Weiß erfolgreich angreifen **28...Te8**

(Diagramm)



wehrt De4+ ab **29.Kb1?** jetzt bekommt Schwarz noch eine Chance auf Remis

[Nur 29.h4!+- gewinnt, weil der h-Bauer ist unantastbar Dxh4??
30.Dc6+ Kf7 31.Tf1+]

29...b5

[noch genauer wäre 29...Df3!=]

30.Dc5

[30.Dd3+± diesen stärkeren Zug hätte 30. Dd3 eben verhindert Kg7 31.h3]

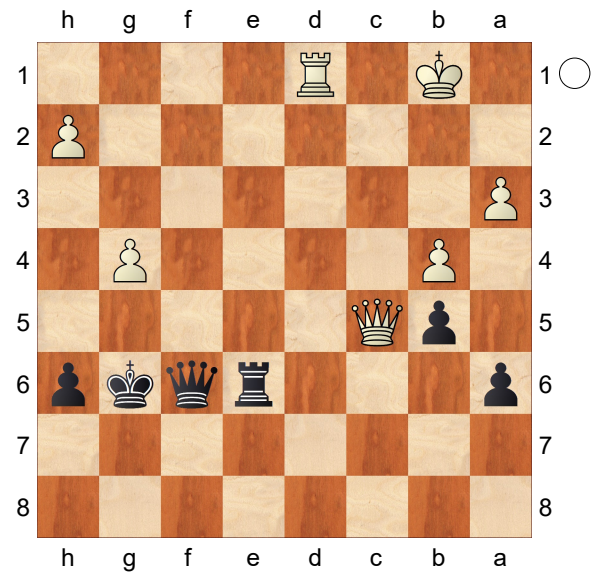
30...Te6?

[30...Te2!!= und Schwarz muss sich keine Sorgen machen, denn 31.Td6 kann mit Te1+ 32.Kc2 Te6= gekontert werden und Weiß kann keine weitere Keule auspacken]

(Diagramm)

gegen die offensichtliche Drohung gerichtet, aber doch der partieentscheidende Fehler **31.h4!** jetzt ist Schwarz verloren **31...Tc6 32.h5+** die Maschine riecht schon das Matt jenseits der 20 ... #23 oder so **32...Kg7 33.Da7+ Kf8**

[33...Df7 34.Td7 das kann wirklich



nur eine Maschine als zäher bewerten ;-)

34.Da8+ Ke7 Menschen machen sich das leichter ;-)
35.Dd8+ Kf7 36.Td7+
Eine schöne Kampfpattie und auch wenn der Held der Krennwurz hier den Kürzeren gezogen hat. Nicht nur die Spieler - auch wir Fans müssen lernen zu verlieren, denn wir sollen uns am Spiel und nicht an Zahlen erfreuen!
1-0