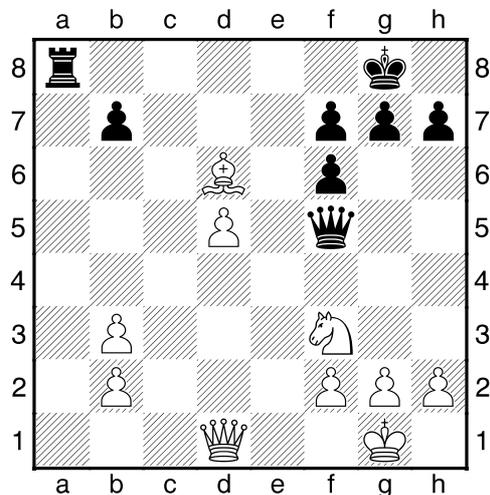


## Ein Hecht schnappt zu

Im Auto hin zum Hörgerätezentrum gab es noch genug Gesprächsstoff (zurück nicht mehr)! Vor wenigen Wochen waren wir im selben Spiellokal in der Zwischenrunde des Sachsen-Pokals überraschend weiter gekommen. Heute, in der Endrunde, stand zwar unser letzter Platz so gut wie schon fest, aber wir würden, so glaubten wir, unbekümmert spielen („aufspielen“) können! Karl-Heinz erwähnte, dass Dresden wohl Lechtynski aufstellen würde, den Großmeister. Da gäbe es eine schöne alte Musterpartie im Caro-Kann, sagte Heiko lächelnd: Sznepik gegen Lechtynski. Wie wir doch Laute, die wir hören, in Bilder umsetzen können: Ein Hecht (so lang wie das Wort Lechtynski) schnappt sich einen kleinen Fisch.

Alexander Sznepik – Jiri Lechtynsky, Decin 1979: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Sc3 dxe4 4.Sxe4 Sf6 5.Sxf6+ exf6 6.Lc4 De7+** Dieses auf den ersten Blick anfängerhafte Schachgebot fand man erst in den siebziger Jahren. Auf 7.Le3? käme das nächste Schach: 7... Db4+, seine eigentliche Rechtfertigung aber liegt in der Einschätzung, dass Schwarz nach 7.De2 Le6 8.Ld3 c5! 9.dxc5 Dxc5 10.Sf3 Sc6 11.0–0 Ld6 12.h3 0–0 13.Le3 Da5 14.Ld2 Dh5 15.Sd4 Dxe2 16.Sxe2 Se5 laut Alexej Suetin: Caro-Kann bis Aljechin-Verteidigung, Berlin 1983, S. 69/70 „ausgezeichnetes Spiel“ hat. Seltsam, wo Schwarz doch nur zwei gegen drei Bauern am Damenflügel hat. In der Partie Milan Jovicic - Ulf Andersson, Titovo Uzice 1978, gewann er nach 17.Lf4 Tfc8 18.Le4 Tc4 19.Lxb7 Tb8 20.Tfd1 Lc7 21.La6 Ta4 22.Ld3 Txb2 23.a3 g5 24.Lg3 f5 25.Sc3 Ta5 26.Lh2 Kg7 27.Kh1 h6 28.Tf1 f4 29.Lg1 Sxd3 30.cxd3 Le5 31.Tfc1 Tb3. **7.De2 Le6 8.Lb3 Sa6!?** **9.Le3 Lxb3 10.axb3 De6 11.Sf3 Ld6 12.0–0 0–0 13.Tfd1 Tfe8 14.Dd2 Sb4 15.c4 a5 16.d5 cxd5 17.cxd5 Df5 18.Lb6** Nachher hätte Weiß wohl lieber mit 18.h3 ein Luftloch geschaffen, als auf Bauerngewinn gespielt gehabt. **18.... Ta6 19.Lxa5?** Glaub, alles gut berechnet zu haben. Der Ld6 ist ungedeckt und bei (19.... Te8 20.Lxb4) 20.... Lxb4 kann er ja zuerst mit 21.Txa6 zwischenschlagen... **19.... Te8 20.Lxb4 ...doch nach: 20.... Txa1 21.Lxd6 Txd1+ 22.Dxd1**



**22.... Dxd5** muss Sznepiks überlastete Dame vor ihrer Gegenspielerin fliehen und den Läufer im Stich lassen. Weiß gab auf.