

Årets største turnering på dansk jord – Xtracon 2018 – løb af stablen her fra 21-29 Juli. Ti runder over ni dage er hård kost for folket, og traditionelt får deltagerne en smule kuller på et eller andet tidspunkt undervejs, hvor der sker sære ting i partierne.

ASK havde fem deltagere med under ASK's faner samt et par B-medlemmer, der formelt stillede op for andre klubber. Det gik i det store og hele fint for ASK's deltagere. Scoren var som følger:

Jesper Schultz-Pedersen	6 point (forv. 5,3)
Anders Damm	4½ point (forv. 4,11)
Jan Engelund	2½ point (forv. 4,25)
Orla Jørgensen	3 point (forv. 3)
Henrik Damm	4 point (forv 2,11)

Henriks resultat er selvfølgelig fint. Hans modstandersnit lå omkring 200 point over hans rating, så 40% er rigtig godt under de omstændigheder. Også brormand Anders klarede sig godt, og han var meget tæt på at blive mesterspiller. Orla scorede som forventet, mens Jan havde en lidt skummel turnering sådan resultatmæssigt.

Jeg selv startede helt katastrofalt med at sætte en dronning i slag i en fordelagtig stilling i første runde. Det er i sig selv slemt, men når man gør det mod en modstander, som man skal vinde over med 98% sandsynlighed, gør det ekstra ondt. Forestil jer at starte en turnering med -1 i forventet score! Halvandet point i runde 2-3 var faktisk også under forventet score efter la-la spil. Derefter skete der et eller andet, og jeg spillede bedre og bedre for hver runde, og jeg endte med at blive en delt nummer 2-4 i rating gruppen. Med den start var min korrektion imidlertid ikke så forrygende. Så det blev en 4. plads. Undervejs scorede jeg 50% mod en stime af 2200+ folk og vandt de øvrige partier. Så hvis vi lige glemmer den pinlige historie fra runde 1, var det faktisk en rigtig fin turnering.

De gode oplevelser kulminerede i sidste runde, hvor jeg fik fuldt udbytte af en af mine kære Sicilianske Fløjgambitter. Der er den særlig morsomme omstændighed ved partiet, at modstanderen var ganske velforberedt- men altså blot ikke forberedt nok. Det bekræfter min opfattelse, at det er bedre at spille noget man kender og føler sig tilpas i (og jeg har efterhånden gennem de sidste 40 år spillet omkring 50 partier med åbningen) end at forsøge at forberede sig i nogen, som man ikke er vant til, os som måske ikke ligger til ens spillestil. Se bare...

Hvid: Jesper Schultz-Pedersen

Sort: Lars Laustsen

1.e4,c5 2.b4

Jeg havde allerede forsøgt mig en gang tidligere mod en 2280 mand med delvis succes. Der spillede vi bogstaveligt til sidste brik, før det blev remis.

2.-cxb4 3.a3,d5 4.exd5,Dxd5 5.Sf3,e5

Den klassiske gendrivelse af hvids gambit. Sort kan nu håbe på varianten 6.axb4,Lxb4 7.c3,e4! som returnerer bonden for et formodentligt fordelagtigt slutspil. Andre forsøg som 7.Sa3 eller 7.La3 giver

heller ikke tilstrækkeligt spil for hvid, hvis sort opfører sig ordentligt. Men for en halv snes år siden fremkom en anden hvid ide, som slet ikke er så ringe endda. Her mødte jeg i øvrigt en afvigelse i det andet omtalte parti, som nok ikke er så god for sort. Der skete... 5.-Sc6 6.axb4,e5 6.Sc3,Dd8 7.b5, Sd4 og nu kunne hvid have fået en god stilling med 8.Lc4,Dc7 9.Sxd4,Dxc4 10.Ta4. Der spillede jeg nu 8.Le2 med lige stilling, da jeg havde misset ideen med Ta4. Men det ved jeg så til en anden gang.

6.Lb2,Sc6 7.c4,De6 8.Ld3,Sf6

Sort spillede ret hurtigt her, hvorfor jeg var sikker på, at han havde forberedt sig. Jeg har haft denne stilling ganske ofte, og traditionelt tager sort sig en koger efter både c4 og Ld3. Det er jo ikke 'normal' skak det her!

9-o-o,Dd6(!)

Spillet hurtigt, og nu var jeg i al fald sikker på, at han havde haft det på computerbrættet i sine forberedelser. Dette gode træk, står ikke i bøgerne, der kun beskæftiger sig med diverse løbertræk med Lf8. Sort undgår en masse taktisk hokus pokus i e-linien og forbereder en harmonisk udvikling og eventuelt tryk i d-linien. Sorts computer havde nu fået lov at arbejde med det naturlige hvide svar De2, hvor hvid har compensation for bonden. Men det er svært at tage højde for alt, når man på forhånd ikke kender stillingens ideer, og hvid har en anden mulighed, som computeren anbefaler, hvis man giver den tid nok... og jeg havde givet den tid nok, da jeg undersøgte denne stilling.

10.Db3(!)

Som sagt er De2 nok ok. Men det her er mere giftigt. Foreløbig har sort to fornuftige træk i Le6 eller det han spiller.

10.-Lg4 11.c5!

Det eneste gode træk for hvid her. Angrebet på f7 forhaler færdiggørelsen af sorts udvikling og åbner linjer. Sort må slå. Ellers slår hvis i næste træk på b4 og står overlegent. Det behøver man ikke bruge megen tid på.

11.-Dxc5 12.Lc4

Hidtil havde vi ikke brugt meget mere end ti minutter hver. Nu tog han sig en lang tænkepause.

12.-o-o-o(?)

Nærliggende og ikke nogen fatal fejl. Men nu kan meget gå galt for sort, om end hvid har nok ikke har nogen fordel efter bedste sorte forsvar. Bedre er 12.-De7 13.Sg5,Lh5 14.axb4, som fører en en ok stilling for sort efter 14.-Sd7, selv om det ser lidt anstrengt ud.

13.axb4!

Lægger hvid op til dronningeafbytning med to bønder i undervægt? Ja, for der hænger på e5, f7 og a7, og sorts konge er ude og svømme, når c-linjen åbnes for en tårnskak fra c1 i kombination med en mulig løber på e5. Ny lang tænkepause for sort.

13.-Dxb4 14.Sxe5

Sort kunne redde skindet med 14.-Dxb3 15.Lxb3, Sxe5 16.Lxe5, Ld6. Alt andet er noget snavs.

14.-Sa5?

Der knækker filmen. Sort har endnu et problem, som ikke har været nævnt før. Løberen på g4 har utilstrækkelig dækning.

15.Txa5,Dxa5 16.Sxf7,Lb4

Alt taber her. Den åbne sorte kongestilling muliggør et uafvendeligt dobbeltangreb., der koster en officer. Alternativerne er endnu værre.

17.Sxh8,Txh8 18.Tc1

Ouch! Den er svær at gøre noget ved.

18.-Kb8 19.Dg3+,Ka8 20,Lxf6,Lxd2 21.Tf1,Lf5 22.Sxd2,Dxd2

Hvid har fået en officer uden modspil og kan vinde på forskellig vis. Vi kunne være stoppet her. Men efter mindre en to timers spil!?... Så sort klør på nogle træk endnu.

23.Df3,Dc2 24.Lxg7,Tc8 25.Ld5,Tc7 26.Le5,Td7 27.g4(?)

Her missede jeg det dræbende 17.Le6, der vinder yderligere materiale på grund af svækkelsen af bagerste række hos sort. Det spillede vinder nu også let.

27.-Dd3 28.Lxb7,Txb7 29.Dxf5,Dd8 30.Tc1

Game over. 1-0 Det er altid rart at slutte en turnering med en sejr.