

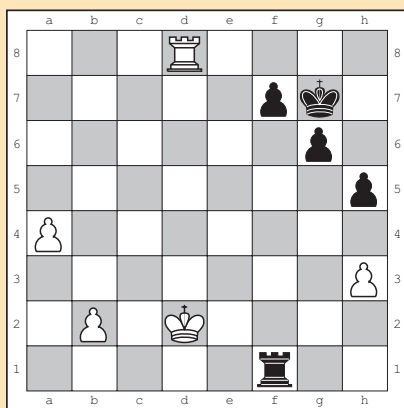
Der Zeitfaktor in Endspielen

Die Zeit verweilt lange genug für denjenigen, der sie nutzen will (Leonardo da Vinci)

Raum, Zeit und Material sind die drei Grundpfeiler, auf denen im Schach alles aufgebaut ist. Dabei bestimmen die Faktoren Raum, Zeit und Material den Verlauf der Eröffnung und im Wesentlichen auch den der ganzen Partie.

Dass es von Vorteil ist, mehr Material zu besitzen, leuchtet auch ohne große Erklärung ein. Der Raum ist ein weiteres wichtiges strategisches Element. Denn der von einer Partei kontrollierte Raum bildet die Operationsbasis für deren Figuren. Wer aber mehr Raum hat zum Manövrieren, kann oft auch die gefährlicheren Drohungen aufstellen. Abhängig von der Stellung, gibt es Räume auf dem Schachbrett, deren Kontrolle besonders erstrebenswert ist.

In dieser Trainingsfolge steht eher der Zeitfaktor im Fokus. Um die Gleichheit der Chancen zu wahren, agieren in vielen Spielen, auch im Schach die Gegner abwechselnd, jeder bekommt umgehend seine Chance. Es gilt, diese immer wiederkehrende, aber stets nur momentane Chance gut zu nutzen, eben keine Zeit zu verlieren. Betrachten wir nun das ersten Trainingsbeispiel.

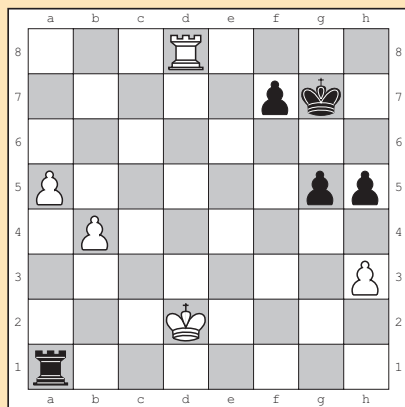


Zhou Qiyu – A. Saha
Zonenturnier Kanada, Kingston 2019
Weiß am Zug

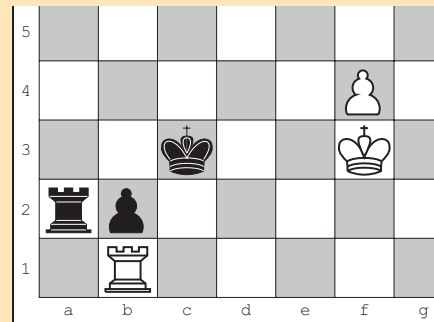
Von den klassischen Faktoren Raum, Zeit und Material spielt in dieser Stellung der letztgenannte keine Rolle, denn die Materialbilanz ist ausgeglichen. Eine größere Bedeutung kommt dem Raum zu. Weiß besitzt

am Damenflügel zwei verbundene Freibauern, die ungehindert und schnell vorrücken können. Schwarz besitzt am Königsflügel eine Mehrheit und könnte im Prinzip mit den Zügen ...g5-g4 und ...f5-f4 ebenfalls ein starkes Bauernduo bilden. Nun kommt es auf den dritten Grundfaktor an, die Zeit. Wer macht das Rennen?

In der Partie war es überraschenderweise keiner der Gegner, der Kampf endete remis, denn Weiß unterlief ein typischer Fehler, **39. a5?** den Schwarz augenblicklich ausnutzte **39. ...Ta1!** Der Nachziehende erinnerte sich wahrscheinlich an die altbewährte, von dem berühmten Schachspieler und -pädagogen Dr. Siegbert Tarrasch aufgestellte Faustregel „Türme gehören hinter die Freibauern, ganz gleich, ob die eigenen oder die gegnerischen“ und tat das Gebotene. Es folgte nahelegend **40. b4** (deckt a5) **40. ...g5** (setzt die Bauern in Bewegung)



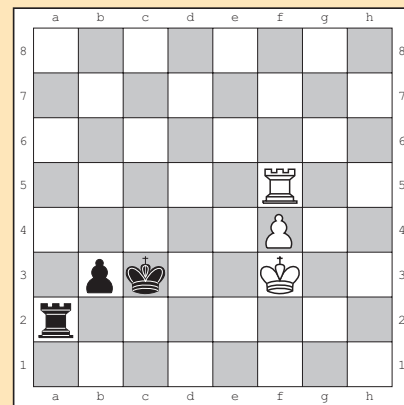
Verbundene Freibauern gut und schön, aber sie können ohne Unterstützung nicht loslaufen, der „Tarrasch-Turm“ hat sie an die kurze Leine genommen, weder **41. a6?** Txa6, noch **41. b5?** Txa5 kommt in Betracht. Der weiße Turm kann die notwendige Unterstützung nicht leisten, denn nach z. B. **41. Ta8?** (deckt a5, will b5 folgen lassen) **41. ...g4** **42. hxg4 h4!** **43. Tc8 h3** bringt der h-Bauer dem Nachziehenden den Sieg. Also muss der weiße König mobilisiert werden: **41. Kc2 Ta4** **42. Kb3 Ta1** **43. Kb2 Ta4** **44. Kb3 Ta1** **remis**



Kehren wir zur Ausgangsstellung zurück und betrachten **39. Td3!**, was der Anziehenden den Sieg hätte einbringen können. Der Tarrasch-Regel folgend wird der Turm hinter einem Freibauern postiert und macht diesen zu einem Renner: **39. ...Ta1** **40. Ta3!** Nach einem Turmabtausch erscheint in nur vier Zügen eine weiße Dame auf a8; der schwarze König steht zu weit entfernt, um dies zu verhindern. Merken Sie sich bitte das Manöver Td3-a3 (oder seinen „Bruder“, zuerst b2-b4, dann Td3-b3), solches Wissen ist in der Praxis mehr wert, als manche computergenerierte Eröffnungsvariante!

Um das Thema abzuschließen, erwähnen wird noch die Variante **39. Td3 g5** **40. a5 g4** **41. hxg4 hxg4** **42. Tg3! f5** **43. a6 Tf2+** **44. Kc3 Tf1** **45. b4 Ta1** **46. b5 Kf6** **47. Kc4 Kg5** **48. b6 Txa6** **49. b7 Tb6** **50. Tb3** mit Gewinn für Weiß.

In vielleicht 90-95% der Fälle lohnt es sich, die Tarrasch-Regel zu befolgen, doch es gibt Ausnahmen.

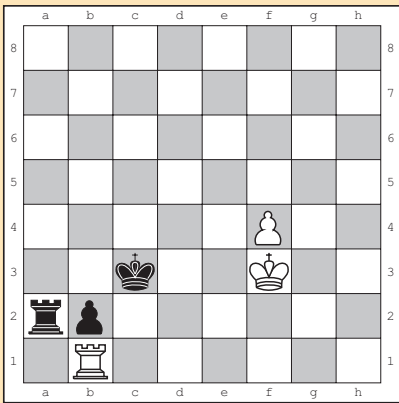


A. Dunn – R. Vidal
Gibraltar Open 2012
Weiß am Zug

Hier folgte auf **56. Tb5?** der Vormarsch **56. ...b2** Weiß darf nun nicht **57. Ke4?** spielen, weil Schwarz *mit Tempogewinn* **57. ...Ta4+** zieht und im nächsten Zug *die Sperre...Tb4 errichtet*, wonach der b-Bauer „durch“ ist. Es bleibt nur **57. Kg4**, mit der Folge **57. ...Ta4** droht ...Tb4 **58. Txb2 Kxb2**

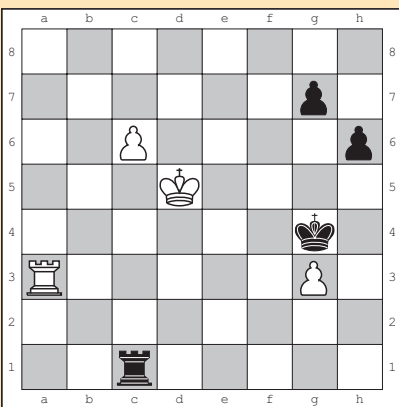
59. Kg5 Kc3 60. f5 Kd4 61. f6 Ke5 und wegen 62. f7 (oder 62. Kg6 Ta6) 62. ...Tf4 63. Kg6 Ke6 mit Bauerngewinn **0:1**

In der Ausgangsstellung hätte Weiß einen anderen Weg einschlagen müssen, der – wie fast alles in dieser Folge – mit Zeitgewinn zu tun hat: 56. Tc5+! Wenn der schwarze König die d-Linie betritt, z. B. 56. ...Kd4, gewinnt Weiß im Vergleich zur Partiefolge ein Tempo: 57. Tc1 b2 58. Tb1 Kc3



und hier, wo ein eventuelles ...Ta4 nicht mit einem Schachgebot und somit mit einem Tempogewinn verbunden ist, darf der König nach e4 ziehen: 59. Ke4 Kc2 60. Txb2+ Kxb2 61. f5 Kc3 62. f6 Tf2 63. Ke5, und das König-Bauern-Gespann rückt nach vorn, bis Schwarz für den Bauern den Turm hergeben muss. Und falls nach 56. Tc5+ Kb4 geschieht, so folgt 57. Tc1 b2 58. Tb1 Kc3 mit Übergang zur vorherigen Variante.

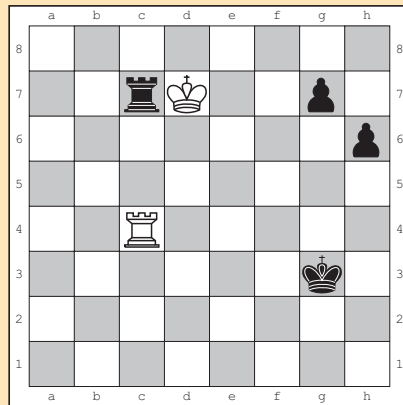
Das im zweiten Beispiel erwähnte Motiv des Zeitgewinns mit einem Zwischenschach, gefolgt von der Sperrung der Linie für den „Tarrasch-Turm“ hätte in dem folgenden Partiefragment eine Entscheidung bringen können, doch die Chance verstrich ungenutzt.



**B. Damljanovic – S. Peng
Paracin Summer Open 2018
Weiß am Zug**

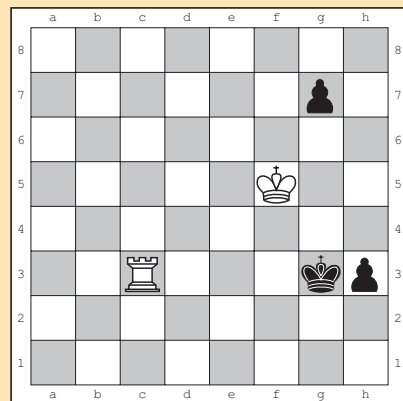
54. Kd6? geschah in der Partie, mit der Folge 54. ...g5 55. c7 h5 56. Ta5 Txc7 (sonst gewinnt Ta5–c5) 57. Kxc7 h4 58. gxh4 gxh4 59. Kd6 h3 60. Ke5 h2 61. Ta1 Kg3 62. Kf5 Kg2 63. Ta2+ Kg3 64. Ta1 Kg2 65. Kg4 h1D 66. Ta2+ Kf1 67. Ta1+ Kg2 68. Ta2+ Kf1 69. Ta1+ Kg2 70. Ta2+, und die Punktteilung wurde durch einen Handschlag besiegelt.

Auch 54. Ta5? führt nicht zum Sieg: ...g5 (nicht 54. ...Kxg3? wegen 55. Tc5 +–) 55. Tc5 Td1+ 56. Ke6 Td8 57. Tc3 h5 58. c7 Tc8 59. Kd7 Txc7+ 60. Kxc7 h4 mit baldigem Remis. Der beste Zug **54. Ta4+!** kostet zwar den Bauern g3, gewinnt aber wertvolle Zeit, weil Schwarz jetzt nur umständlich den gegnerischen Freibauern abfangen kann. **54. ...Kxg3 55. Tc4 Td1+** Der Turmabtausch 55. ...Txc4 verliert schnell. Nach 56. Kxc4 h5 57. c7 h4 58. c8D h3 59. Kd3 h2 stoppt die neugeborene Dame die gegnerischen Bauern: 60. Dc6 nebst Dh1 +–. **56. Ke6 Td8 57. c7 Tc8 58. Kd7 Txc7+**



59. Txc7! „Nur so herum. Der Turm muss wieder hinter die Freibauern gehen können“, predigt der Endspiel-Experte GM Dr. Karsten Müller auf seiner Endspiel-DVD „Praktische Turmendspiele“. 59. Kxc7? verballert den halben Punkt wegen 59. ...h5 60. Kd6 h4 61. Ke5 h3 62. Tc3+ Kg4 oder auch 62. ...Kg2 63. Kf4 h2 64. Tc2+ Kh3 =.

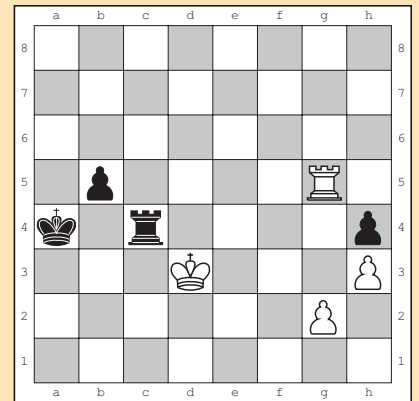
59. ...h5 Noch schneller gewinnt Weiß nach 59. ...g5 60. Ke6 g4 61. Kf5 Kh3 62. Kf4 g3 63. Kf3 g2 64. Tg7. **60. Ke6 h4 61. Kf5 h3 62. Tc3+**



Witzigerweise gelangt der schwarze Bauer noch bis zum Umwandlungsfeld h1, er darf jedoch nur zu einem Springer befördert werden, sehen Sie selbst:

- a) 62. ...Kg2 63. Kg4 h2 64. Tc2+ Kg1 65. Kg3, und die Umwandlung in eine Dame (oder Turm oder Läufer) führt zur Mattsetzung per Tc1. Es verbleibt nur 65. ...h1S+ 66. Kf3 g5 67. Td2 g4+ 68. Kxg4 Sf2+ 69. Kf3 Sh3 70. Kg3, und der Springer geht verloren.
- b) Ähnlich verläuft 62. ...Kh4 63. Kf4 h2 64. Tc1 g5+ 65. Kf3 Kh3 66. Kf2 g4 67. Tc3+ g3+ (67. ...Kh4 68. Kg2+–) 68. Txc3+ Kh4 69. Tg8 h1S+ (69. ...h1D 70. Th8+ Kg4 71. Txh1) 70. Kg2.

Das letzte Beispiel könnte man auch unter das Motto „Zeit schlägt Material“ einordnen.



**N. Krilovs – O. Indricans
Lettische Meisterschaft 2013
Schwarz am Zug**

Schwarz würde sehr gerne seinen Freibauern laufen lassen, doch ...b3 geht nicht, der Turm c4 bedarf des Schutzes. Schwarz spielte **60. ...Tf4?** und wollte seinen b-Bauern los-schicken, es folgte **61. Tg4!**, wonach Weiß auf der g-Linie einen schnellen Freibauern erhielt und gewann: **61. ...Txc4** Oder 61. ...Tb4 62. Kc3 Txc4 63. hxg4 Ka3 64. g5 b4+ 65. Kc2 Ka2 66. g6 b3+ 67. Kc3 b2 68. g7 b1D 69. g8D+ Ka1 70. Da8+ Da2 71. Dxa2+ Kxa2 72. Kd4. **62. hxg4 Ka3 63. g5 b4 64. g6 b3 65. g7 b2 66. Kc2!** und wegen 66. ...Ka2 67. g8D+ mit Schach **1:0**

Mit 60. ...Tc7! hätte sich Schwarz retten können. Dies kostet zwar den Bauern h4, 61. Tg4+ b4 62. Txh4, aber jetzt rennt der b-Bauer los: 62. ...Ka3 63. g4 b3 64. Th8 b2 65. Ta8+ Kb3 66. Tb8+ Ka2 mit Dauerschach, oder dem Standardendspiel Turm gegen zwei Bauern, das ist auch remis: 67. Txb2+ Kxb2 68. g5 Tc3+ 69. Ke4 Txh3 70. g6 Tg3 71. Kf5.