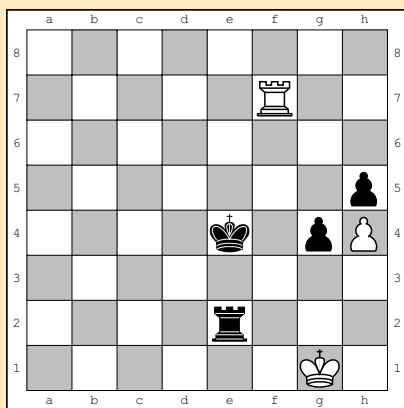


Momentaufnahmen in Turmendspielen

Von lehrreichen Motiven wie Pattgefahren und Tempospiel

Um diese Serie abwechslungsreicher zu gestalten, wird beim Hauptthema variiert. Mal steht Strategie im Mittelpunkt, mal ist die Taktik dran, ebenso verhält es sich bei der Untersuchung der Phasen der Partien: Eröffnungen, Mittelspiel und Endspiel. Letzteres haben wir uns für diese Ausgabe vorgenommen und dabei das Augenmerk auf eher ungewöhnliche Endspiele gerichtet.

Das erste nachstehend aufgeführte währte nur einen Halbzug lang:

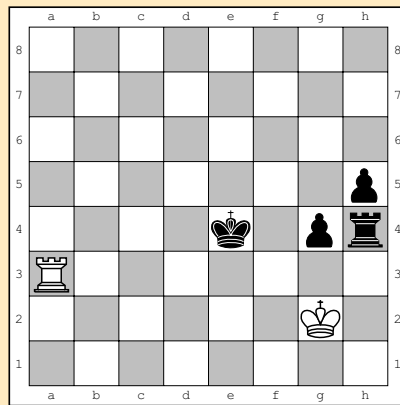


A. Baburin – M. Hebden
Kilkenny Masters, 2014
Schwarz am Zug

Das Kilkenny Masters ist eine Veranstaltung im Rahmen des Kilkenny Congress, der in diesem Jahr voraussichtlich vom 27. bis 29. November 2020 durchgeführt wird.

Zur Diagrammstellung: Es folgte **66. ...Te3** und in der Turniertabelle wurde das Ergebnis eingetragen **0:1**

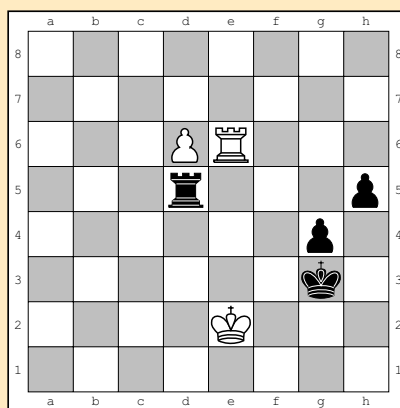
Bevor der Eindruck entsteht, Weiß habe in Erwartung des kommenden ...Th3xh4 aufgegeben, klären wir auf: Es lag keine Aufgabe vor, sondern Weiß hatte die Zeit überschritten, und das Endspiel ist für Weiß nicht verloren, sondern remis und zwar auf sehenswerte Art und Weise: **67. Kg2! Th3 68. Ta7 Txh4 69. Ta3! ♖** und der schwarze Turm erhält auf h4 „lebenslang“. Weiß wird fortan mit seinem Turm nur noch auf der dritten Reihe hin und her ziehen.



Analysediagramm

Schwarz kann hier oder später höchstens **69. ...Th3** spielen, aber das führt nach **70. Txh3 gxh3+ 71. Kxh3** zu einem total remislichen Endspiel; der weiße König begibt sich nach h1 und kann von dort nicht vertrieben, allenfalls dort pattgesetzt werden.

Ähnlich dem ersten Beispiel vertraute der Nachziehende in der nächsten Stellung auf die Kraft der verbundenen Freibauern, hätte jedoch an dieser Stelle die Position seines Königs entscheidend verbessern können und sollen.

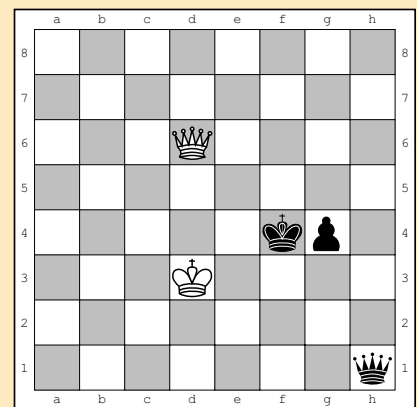


V. Jandemirow – A. Timofejew
Russische Rapid-Meisterschaft 2016
Schwarz am Zug

Nach ...Kg2 oder auch ...Kh3 hätte die Partie nicht mehr lange gedauert; die vom König unterstützten Freibauern hätten jeglichen Widerstand verpuffen lassen. Auch nach

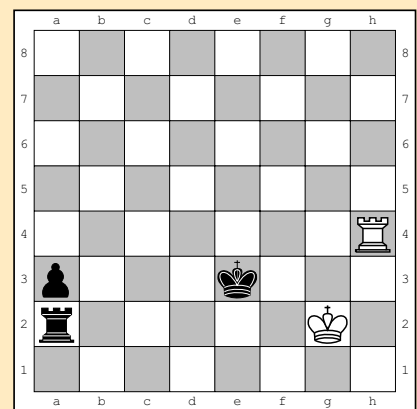


dem Partiezug **50. ...h4?** war bald Schluss, jedoch war das Ergebnis anders als erwartet. **51. Te3+! Kf4 52. Td3 Txd3 53. Kxd3 h3 54. d7 h2 55. d8D h1D 56. Dd6+**



Nun scheidert **56. ...Kf3** an **57. Dd5+** und nach anderen Zügen wird der schwarze König dem Dauerschach nicht entkommen: **56. ...Kg5 57. De5+ Kg6** Nicht **57. ...Kh4?? 58. Dh8+ Kg3 59. Dxb1. 58. De6+ remis**

Im Schach ist die Zeit neben dem Material und dem Raum die dritte tragende Säule. Dementsprechend rächt sich ein Tempoverlust bzw. lohnt ein Tempogewinn. Hierzu zwei Beispiele:

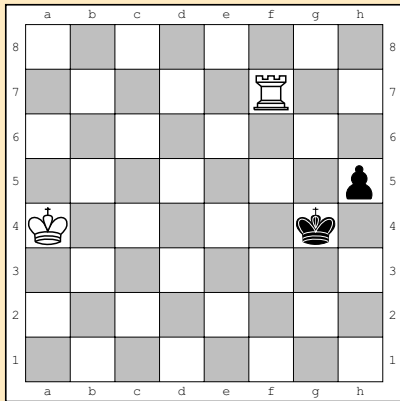


G. Strutinskaja – A. Dimitrova
Moskau 2016
Weiß am Zug

Das Schachgebot ...Ta1-a2+ hätte mit **67. Kg1** beantwortet werden können, mit

Remis, z. B. 67. ...Tf2 (...Tb2 68. Th3+ kostet den a-Bauern) 68. Ta4, und der Turm muss wieder nach a2 zurück, denn ...a2?? verliert sogar nach 69. Ta3+.

Weiß verschenkte jedoch ein Tempo mit **67. Kf1??** mit der Folge **67. ...Tf2+ 68. Kg1 a2 69. Ta4 Tc2** und Schwarz gewinnt: **70. Ta7 Tc1+** oder **70. Ta3+ Kd2** **0:1**



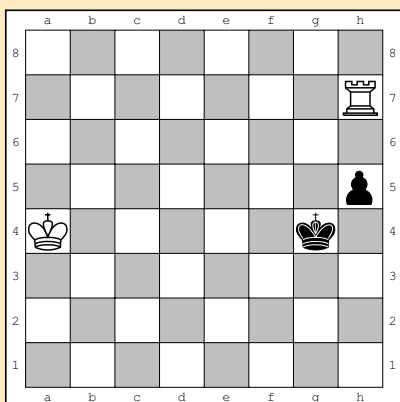
K. Stupak – V. Koziak
Bialystok 2016
Weiß am Zug

Abgebildet ist hier eine Stellung, die man sich unbedingt einprägen sollte.

Ein grober Fehler wäre nun 61. Th7? wegen 61. ...h4, und die schwarzen Steine rücken gemeinsam vor, am Ende wird Weiß für den h-Bauern seinen Turm geben müssen.

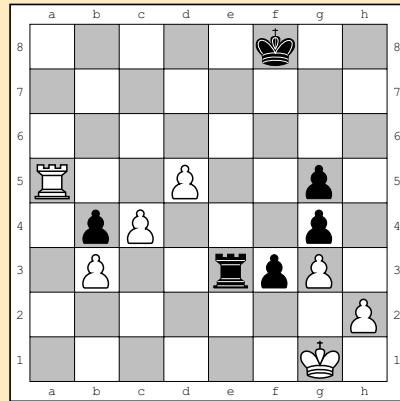
Auch in der Partie verschenkte Weiß ein Tempo und damit den halben Punkt: **61. Kb3? h4 62. Kc3 h3 63. Kd3 h2 64. Th7 Kg3 65. Ke2 Kg2 66. Tg7+ Kh1! 67. Kf2 patt** **remis**

In der Ausgangsstellung gewinnt allein 61. Tg7+! Kf3 62. Th7 Kg4



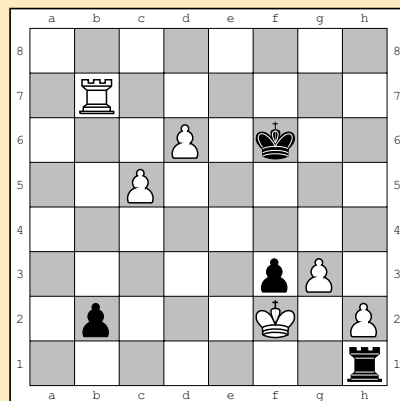
mit wichtigem Tempogewinn und einer Entscheidung nach den weiteren Zügen: 63. Kb3 h4 64. Kc2 h3 65. Kd2 Kg3 66. Ke2 Kg2 (66. ...h2 67. Kf1) 67. Tg7+ Kh1 68. Kf3 Kh2 (...h2 69. Ta7 Kg1 70. Ta1 matt) 69. Kf2 Kh1 70. Tg1+ Kh2 71. Tg3 Kh1 72. Txh3 matt.

Zum Schluss noch ein Endspiel mit mehr als nur drei Bauern für beide Seiten.



F. Vallejo – S. Ganguly
Bangkok CC Open, 2016
Weiß am Zug

In diesem spanisch-indischen Duell hatte Weiß mit seinem Mehrbauern die besseren Karten, kann sich jedoch nicht zurücklehnen, da der auf g1 eingeklemmte König momentan nichts leistet, auch ist der Bauer b3 angegriffen. Somit ist Eile geboten: **40. d6** droht Ta8+ nebst d6-d7 und erzwingt deshalb **40. ...Ke8!** Damit war die Zeitkontrolle erreicht, was gewöhnlich von Vorteil ist, denn unter Zeitdruck zieht man automatisch naheliegende Züge. Hier lag beispielsweise Tg5 auf der Hand, und wie es der Zufall will, wäre das auch der richtige Zug gewesen. Doch Vallejo hatte wieder Zeit, überlegte 20 Minuten lang über dies und jenes, auch die Idee des Bauernvormarsches c4-c5 kam ihm in den Sinn, und er entschied sich zu seinem Schaden für **41. c5?** Das erwähnte Schlagen Tg5 hätte dagegen gewonnen: 41. ...Txb3 42. Tg4 Tb1+ 43. Kf2 b3 44. Tg8+! Kd7 45. c5! b2 46. Tg7+! Ke6 47. Te7+! Kf6 48. Tb7! Th1

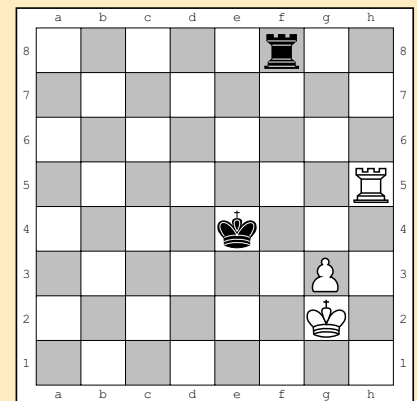


Analysediagramm

49. c6!! Schwarz kann zwar mit ...b1D einen Turm gewinnen, bekommt es jedoch nach 49. ...b1D 50. Txb1 Txb1 51. c7 Tc1 52. d7

mit einer neugeborenen weißen Dame zu tun.

Zurück zur Partie: **41. ...Tc3 42. Ta8+ Kd7 43. Ta7+ Kd8 44. Ta8+ Kd7 45. Ta7+ Kd8 46. Tc7! Txb3 47. Tb7!** droht c6 nebst Tb8+ **47. ...Tc3! 48. Txb4 Txc5 49. Tg4 Kd7 50. Kf2 Kxd6** Nach dem naheliegenden 51. Kxf3 Ke6 52. h4 gxh4 ist das Endspiel remis, Weiß wird seinen g-Bauern nicht nach vorn bringen können. Einen Versuch wert ist dagegen **51. Te4! Tc2+ 52. Kxf3 Txb2 53. Kg4 Th8! 54. Kxg5 Tg8+ 55. Kh4 Th8+ 56. Kg4 Tg8+ 57. Kh4 Th8+ 58. Kg4 Tg8+ 59. Kh3 Th8+ 60. Kg2 Kd5 61. Te7 Tg8 62. Te1 Kd4 63. Te6 Kd5 64. Te2 Kd4 65. Te7 Kd5 66. Kf3 Tf8+ 67. Ke2 Tg8 68. Te3 Kd4 69. Kf2 Tf8+ 70. Tf3 Tg8 71. Tf5 Ke4 72. Th5 Tf8+ 73. Kg2**



In den letzten 12 Zügen haben beide Seiten nichts Verpflichtendes unternommen und begnügten sich mit dem Ansammeln von Bedenkzeit. Erst jetzt wurde es wieder spannender. Schwarz muss das Manöver 73. ...Tg8? 74. Kh3 Tf8 75. Kg4 Tg8+ 76. Tg5 tunlichst vermeiden. Dagegen ist der mögliche Übergang ins Bauerndspiel **73. ...Tf5!** gefahrlos, der schwarze König gelangt nach dem allfälligen Turmabtausch rechtzeitig nach g5. **74. Th8 Tf7 75. Th5 Tf5 76. Th8 Tf7 77. Th1 Kf5! 78. Tf1+ Kg6 79. Txf7 Kxf7 80. Kh3** Achtung, letzte Falle! Alle Züge des schwarzen Königs verlieren, bis auf diesen: **80. ...Kg7!** Aber nicht 80. ...Kg6? 81. Kg4 Kf6 82. Kh5 Kg7 83. Kg5 Kf7 84. Kh6 Kg8 (...Kf6 85. g4) 85. Kg6 Kf8 86. g4 Kg8 87. g5 Kf8 88. Kh7 nebst g5-g6. Analog beißt Schwarz nach 80. ...Kg8 81. Kg4 nebst Kg5 ins Gras, wie auch nach 80. ...Kf6 81. Kh4! (ja nicht 81. Kg4?? Kg6) 81. ...Kg6 82. Kg4 usw. **81. Kh4 Kh6! 82. Kg4** **remis**

Bei der Recherche zu dieser Folge haben sich so viele passende Beispiele angesammelt, dass es für eine weitere Folge reicht.