

Richtig beginnen

Das Grundprinzip Zeit | Schnelle Figurenentwicklung

Raum, Zeit und Material sind die drei Grundpfeiler, auf denen im Schach alles aufgebaut ist. Mit dem Raum beschäftigen wir uns in der letzten Folge, diesmal ist der Faktor Zeit an der Reihe.

Zeit

Um die Gleichheit der Chancen zu wahren, agieren in vielen Spielen 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. „Ich passe“, gibt es im Schach nicht, einen nutzlosen Zug zu machen, kommt dem aber weitgehend gleich: dem Gegner wird die Zeit gegeben (= ein *Tempo* geschenkt), seinerseits einen wichtigen Zug zu machen.

Zur Kennzeichnung des Zeitmaßes für einen Zug hat sich schachtechnisch der Begriff *Tempo* durchgesetzt. So spricht man von einem *Tempogewinn* (bzw. einem *Tempoverlust* für die Gegenpartei), wenn eine Partei z. B. durch einen nutzlosen Bauernzug praktisch einen Zug verschenkt. Vor allem in der Eröffnungsphase kann ein Tempogewinn in offenen Stellungen bereits über den Ausgang der Partie entscheiden. Wenn eine Seite ihre Kräfte schneller mobilisieren kann als die gegnerische, also *Entwicklungsvorsprung* hat, kann sie unter Umständen den gegnerischen König attackieren, bevor genug Figuren zu dessen Verteidigung bereit stehen. Aber auch im Endspiel entscheidet oft ein einziges Tempo über Sieg oder Niederlage.

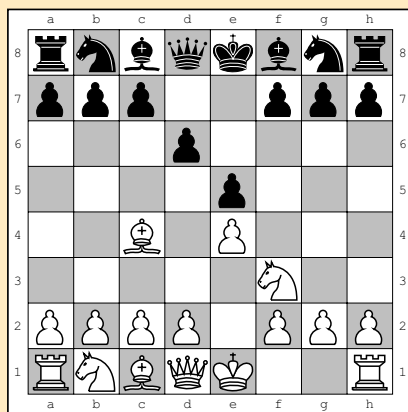
In der Eröffnung sollte die Zeit für die Figurenentwicklung genutzt werden. Eine harmonische Entwicklung beginnt im Allgemeinen mit den für die Eröffnung typischen Bauernzügen und der Postierung der Leichtfiguren. Erst danach folgen meist die Schwerfiguren, die für ihr Spiel offene Linien und viel Platz benötigen:

- » Als einfachste Vorbereitung wird ein im Zentrum stehender Bauer zwei Felder vorgerückt.

- » Die empfehlenswertesten Springerfelder in der Eröffnung sind f3 und c3 bzw. f6 und c6.
- » Zur Sicherung des Königs soll man möglichst schnell die kurze Rochade ermöglichen, also sollte der Königsläufer recht früh, meist noch vor einem Zug des Damenläufers entwickelt werden.

Die frühe Entwicklung des Königsläufers, insbesondere auf die Felder c4 bzw. für Schwarz auf c5, birgt noch einen besonderen Vorteil. Damit werden die Punkte f7 oder f2 beizeiten ins Visier genommen. Diese Punkte sind nur vom König gedeckt, der, da er nicht abgetauscht oder geopfert werden darf, sich nur bedingt als Schutz eignet. Die Punkte sind daher besonders empfindlich, oder – wie die Schachspieler sagen – sie neigen zur Schwäche. Diese zunächst theoretische Betrachtung wird gleich mit Leben gefüllt; wir folgen einem der berühmtesten Motive:

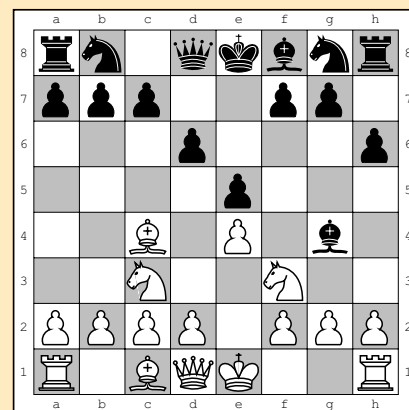
1. e4 e5 2. Sf3 Schwarz deckt nun den Bauern e5, meist mit Sc6, aber auch
2. ...d6 (die sogenannte Philidor-Verteidigung) kommt vor. 3. Lc4



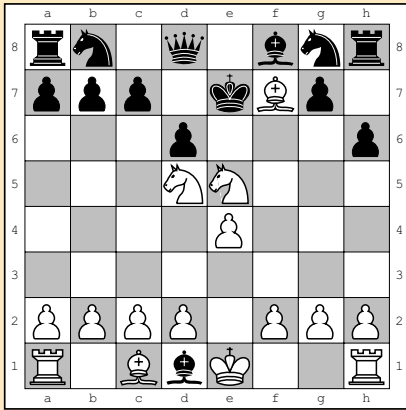
Weiß entwickelt schnell seinen Königsläufer, bereitet die kurze Rochade vor und nimmt nebenher den Punkt f7 aufs Korn. Schwarz spielt in dieser Variante meist 3. ...Le7 und kann schnell ...Sf6 nebst kurzer Rochade folgen lassen.

Setzt Schwarz hier mit 3. ...Sf6 fort, könnte der Ausfall Sg5 folgen, mit zweifachem

Angriff auf f7. Das motivierte seinerzeit – und motiviert immer noch – wenig erfahrene Spieler zu dem Zug 3. ...h6? Ein Fragezeichen unterstreicht die Fragwürdigkeit des schwarzen Zuges, der nichts für die Entwicklung der eigenen Figuren leistet, während Weiß sich mit natürlichen Zügen entwickelt. 4. Sc3 Gut ist die Rochade, aber natürlich kann man auch zuerst eine weitere Figur entwickeln. 4. ...Lg4? Statt etwa mit 4. ...Le7 die kurze Rochade und Sicherung des Königs anzustreben, entwickelt Schwarz als erste Figur den Damenläufer, was hier sofort zum Verlust führt:



Die Felder f7 und f2 sind die kritischen Punkte neben dem König, weil sie als einzige ringsum den König nicht von anderen Figuren bewacht werden. So kann Weiß nach den schweren schwarzen Tempoverlusten leicht die Dame opfern, um die Schwäche des schwarzen Königs auszunutzen. 5. Sxe5! Schlägt Schwarz nun den Springer, 5. ...dxe5, so zieht Weiß 6. Dxc4, gewinnt die Figur zurück und hat „unterwegs“ einen Bauern gewonnen. Doch was ist mit der weißen Dame, kann man sie denn nicht nehmen? 5. ...Lxd1? Schwarz hat sich die Dame einverleibt, aber sein König wird mattgesetzt: 6. Lxf7+ Ke7 7. Sd5 matt. Eine typische Eröffnungskatastrophe, weil die Zeit nicht beachtet wurde. Während Schwarz zauderte, brachte Weiß seine Figuren schnellstmöglich ins Spiel, und dieser Entwicklungsvorsprung war ihm sogar die Dame wert. Dies ist freilich



Stellung nach 7. Sd5 matt

ein Sonderfall, aber einen Bauern wert ist eine schnelle Entwicklung der Figuren sehr häufig. In den so genannten Gambits (vgl. die Begriffserklärung im Glossar) wird oft ein Bauer oder sogar mehr Material geopfert, um einen Entwicklungsvorsprung zu erlangen. Mehr dazu in der nächsten Folge.

Glossar

Bauernopfer	Beabsichtigte Preisgabe eines Bauern mit dem Ziel, dafür Kompensation zu erhalten. Diese kann, vor allem in der Eröffnung, in einem Entwicklungsvorsprung bestehen (Gambit). Eine andere Form der Kompensation kann im Öffnen von Linien und Diagonalen für eigene Figuren bestehen oder im Räumen eines Felds (Räumungsoffer) z. B. für den Springer.
Entwicklungsvorsprung	Vorteil, der aus einer schnelleren und harmonischeren Entwicklung der eigenen im Vergleich zu den gegnerischen Figuren in der Eröffnungsphase resultiert. Ein Entwicklungsvorsprung kann eine Partie in sehr frühem Stadium entscheiden, wenn die besser postierten Kräfte z. B. einen gezielten Schlag gegen die gegnerische Königsstellung anbringen können. Oft ist er Folge planlosen gegnerischen Spiels in der Eröffnung. Aktiv bemühen kann man sich um einen Entwicklungsvorsprung auch mit einem Gambit. Dabei wird Materialverlust in Kauf genommen, um Kräfte schneller zu entwickeln als der Gegner.
Gambit	Opfer eines Bauern oder sogar einer Figur in der Eröffnungsphase mit dem Ziel, dafür Vorteil oder zumindest ausreichende Kompensation zu erhalten, z. B. in Form von Entwicklungsvorsprung, Figurenspiel, Angriff, offenen Linien usw. (s. a. Bauernopfer)
Schwäche	Ein Feld mit oder ohne darauf befindlichem Stein (bzw. ein Komplex von Feldern), das (bzw. die) der Gegner angreifen kann und das nur schwer zu decken ist.
Tempo	Zeitmaß für einen Entwicklungs- oder Kombinationszug
Tempoverlust	Wenn eine Partei z. B. durch einen nutzlosen Bauernzug praktisch einen Zug verschenkt, oder gezwungen wird, eine Figur zu ziehen, obwohl das gar nicht in ihr Konzept passt, spricht man vom Tempoverlust.
Tempogewinn	Wenn man den Gegner zwingen kann, eine Figur oder einen Bauern zu ziehen, obwohl das seinen Plänen zuwiderläuft, während man selber die so gewonnene Zeit nutzbringend verwenden kann, spricht man vom Tempogewinn.

Zeit

Der Begriff Zeit begegnet uns im Schach auf verschiedenen Ebenen. Bei offiziellen Anlässen, wie offenen Turnieren, Meisterschaften auf internationaler wie auf nationaler Ebene, in Vereinen, Schulen und Betrieben wird in der Regel nach einem vorher festgelegten Zeitrahmen gespielt, das heißt Partien können in zehn Minuten beendet sein, also jedem Spieler stehen fünf Minuten zur Verfügung (Blitzpartie), in zwanzig, vierzig oder sechzig Minuten (Schnellpartien) oder sie werden nach Turniermodus gespielt, was oft bedeutet in zwei Stunden müssen vierzig Züge gemacht worden sein, danach erhält jeder Spieler eine weitere halbe Stunde, nach der die Partie beendet ist. (Die offizielle Zeitregelung nach den FIDE-Regeln lautet: 90

Minuten für die ersten 40 Züge, gefolgt von 30 Minuten für den Rest der Partie, wobei beginnend mit dem ersten Zug jedem Spieler pro Zug 30 Sekunden gutgeschrieben werden).

Um den individuellen Zeitverbrauch messen zu können, steht neben jedem Brett eine Schachuhr: Das sind zwei Uhren in einem Gehäuse, die so gekoppelt sind, dass immer nur eine laufen kann. Hat ein Spieler seinen Zug ausgeführt, drückt er auf einen oben angebrachten Knopf, stoppt damit seine Uhr und setzt die seines Gegners in Gang.



Eine schöne Sammlung Schachuhren verschiedener Epochen zeigt zum Beispiel das Schachhaus Mädler in Dresden, wo auch diese Aufnahme entstand. Foto: O. Borik



Heutige Schachuhren sind digital. Das rote Lämpchen zeigt, wer am Zug ist. Dank des großen Displays sieht man gleich, wie viel Zeit noch bleibt. Die Stellung, gespielt bei der Deutschen Seniorenmeisterschaft in Berlin, ist übrigens remis. Schwarz am Zug spielt seinen König nach f6 oder f7. Foto: H. Fietz

