

Inhalt

Einführung	9
1. Elementare Endspiele	29
Endspiel 1 Die Regel vom Quadrat	29
Endspiel 2 Der Bauer auf der sechsten Reihe	31
Endspiel 3 Schlüsselfelder	35
Endspiel 4 Der Randbauer. Der verteidigende König steht vor dem Bauern ..	40
Endspiel 5 Den angreifenden König einsperren	41
Endspiel 6 Turm gegen Läufer. Die falsche Ecke	42
Endspiel 7 Turm gegen Läufer. Die richtige Ecke	43
Endspiel 8 Turm gegen Springer am Brettrand	43
Endspiel 9 Turm gegen Springer in der Ecke	45
2. Eingangstest	48
Lösungen	52
3. Springer gegen Bauer	54
Endspiel 10 Springer gegen Bauer auf der siebten Reihe	54
Endspiel 11 Der Springerbauer	56
Endspiel 12 Der Randbauer auf der sechsten Reihe	57
Endspiel 13 Der Randbauer auf der siebten Reihe	58
Endspiel 14 Matt mit König und Springer	60
Endspiel 15 Das törichte Springerfeld	61
4. Dame gegen Bauer	62
Endspiel 16 Dame gegen Bauer auf der siebten Reihe	62
Endspiel 17 Dame gegen Randbauer auf der siebten Reihe	63
Endspiel 18 Dame gegen Läuferbauer auf der siebten Reihe	65
Endspiel 19 Ein überaus erfolgreicher Trick	69
Endspiel 20 Dame gegen Dame	70
5. Turm gegen Bauer	72
Endspiel 21 Wenn die Könige nicht drängeln, genügt Abzählen	72
Endspiel 22 Der verteidigende König wird auf der dritten Reihe abgesperrt ..	73
Endspiel 23 König der starken Seite hinter dem Bauern	75
Endspiel 24 König der stärkeren Seite seitlich des Bauern	78
Endspiel 25 Der Turm vor dem Bauern	80
Endspiel 26 Besonderheiten beim Springerbauern	81
Endspiel 27 Der Turmbauer. Druck von hinten ausüben	83

Endspiel 28	Der Randbauer. Druck von der Seite	84
Endspiel 29	Der Bauer gewinnt gegen den Turm	86
6. Turm gegen zwei Bauern.		87
Endspiel 30	Die Könige spielen keine Rolle.	87
Endspiel 31	Beide Könige spielen mit	88
Endspiel 32	Nur der König der materiell schwächeren Seite spielt mit	89
7. Gleichfarbige Läufer: Läufer + Bauer gegen Läufer.		93
Endspiel 33	Den verteidigenden Läufer abdrängen	93
Endspiel 34	Im Rücken des Bauern	94
Endspiel 35	Die kurze Diagonale	95
Endspiel 36	Die Verteidigung von vorne	97
8. Läufer gegen Springer mit einem Bauern auf dem Brett		100
Endspiel 37	Zentrumsbauer	100
Endspiel 38	Der Randbauer	103
Endspiel 39	Der Bauer auf der siebten Reihe	106
Endspiel 40	Der Wache schiebende Springer steht unsicher.	107
9. Ungleichfarbige Läufer: Läufer + 2 Bauern gegen Läufer		109
Endspiel 41	Bauern auf der sechsten Reihe	110
Endspiel 42	Bauern auf der fünften Reihe oder weiter hinten	111
Endspiel 43	Ein ganz besonderes Bauernpärchen. Der Käfig.	114
Endspiel 44	Die Bauern sind nur durch eine Linie getrennt.	117
Endspiel 45	Beide Bauern werden entlang derselben Diagonale kontrolliert.	117
Endspiel 46	Das Gewinnverfahren	118
Endspiel 47	Springer- und Mittelbauer	119
Endspiel 48	Mittel- und Randbauer	122
Endspiel 49	Läufer- und Springerbauer	123
Endspiel 50	Der angreifende Läufer kontrolliert das Umwandlungsfeld des Springerbauern	124
Endspiel 51	Mittel- und Randbauer	126
10. Turm + Bauer gegen Turm		129
Endspiel 52	Die Philidor-Stellung	130
Endspiel 53	Die Lucena-Stellung. Der Brückenbau	131
Endspiel 54	Die lange Seite	134
Endspiel 55	Der Springerbauer. Die Grundreihen-Verteidigung	135
Endspiel 56	Mittel- oder Läuferbauer. Verteidigungstechnik nach Kling und Horwitz (K&H).	135

Endspiel 57	Mittelbauer auf der sechsten Reihe. Turm mit effektiver Schachdistanz.	139
Endspiel 58	Mittelbauer auf der sechsten Reihe. Dem Turm fehlt die effektive Schachdistanz.	141
Endspiel 59	Absperren entlang einer Linie.	143
Endspiel 60	Der König ist zwei Linien abgesperrt. Grigorjews kombinierte Methode.	145
Endspiel 61	Der König ist zwei Linien abgesperrt. Lange Seite vs. Mattdrohungen	147
Endspiel 62	Die vollkommene Sperre entlang einer Reihe	149
Endspiel 63	Unvollkommene Sperre entlang einer Reihe.	151
Endspiel 64	Die illusorische Sperre entlang einer Reihe.	152
Endspiel 65	Bauer auf der siebten Reihe. Angreifender Turm vor dem Bauern.	153
Endspiel 66	Bauer auf der sechsten Reihe. Die Vancura-Verteidigung	154
Endspiel 67	Der König steht vor dem auf der siebten Reihe befindlichen Bauern	158
Endspiel 68	Turm und König unterstützen den Bauern	160
11. Turm + zwei Bauern gegen Turm.		161
Endspiel 69	Mittelbauern	161
Endspiel 70	Springerbauern	163
Endspiel 71	Der verteidigende König ist auf der Grundreihe abgesperrt	165
Endspiel 72	Läuferbauer auf der fünften Reihe	166
Endspiel 73	Die Verteidigungsstrategie.	169
Endspiel 74	Blockierte verbundene Freibauern	174
Endspiel 75	Der angreifende Turm steckt vor einem Bauern auf der siebten Reihe fest	176
Endspiel 76	Vancura-Verteidigung gegen zwei Bauern	177
12. Bauernendspiele		179
Endspiel 77	Doppelbauern	180
Endspiel 78	Isolierte Bauern	181
Endspiel 79	Blockierte Bauern. Schlüsselfelder.	183
Endspiel 80	Weniger weit vorgerückte (oder am Rand befindliche) blockierte Bauern.	185
Endspiel 81	Bauern auf benachbarten Linien	188
Endspiel 82	Freibauern. Königszüge, die zwei Zielen dienen	188
Endspiel 83	Ranbauern und ein entfernter Freibauer.	192
Endspiel 84	Der Freibauer steht auf der näher gelegenen Mittellinie	196
Endspiel 85	Ein freier Läuferbauer auf demselben Flügel.	198
Endspiel 86	Der Verteidiger hat seinen Bauern gezogen. Dreiecksmanöver.	199

Endspiel 87 Springer- und Randbauer gegen Randbauer	202
Endspiel 88 König gegen zwei Freibauern	208
Endspiel 89 Gedeckter Freibauer	210
Endspiel 90 Entfernter Freibauer	212
Endspiel 91 Doppelbauern	213
Endspiel 92 Durchbruch bei weit entfernt stehenden Königen	214
13. Andere Materialverhältnisse.	216
Endspiel 93 Matt mit Läufer und Springer	216
Endspiel 94 Der König steht am Rand	222
Endspiel 95 Der König ist weit vom Rand entfernt. Cochrane-Verteidigung.	226
Endspiel 96 Die Zweite-Reihe-Verteidigung.	230
Endspiel 97 Turm und Läuferbauer auf der sechsten Reihe.	232
Endspiel 98 Turm und Randbauer gegen Läufer.	234
Endspiel 99 Dame gegen Turm + Bauer.	237
Endspiel 100 Dame gegen Turm und Randbauer	241
14. Abschlusstest	243
Lösungen	250
15. Anhang	257
Bibliographie	265
Verzeichnis der Spieler und Komponisten	267

Einführung

Die relative Bedeutung des Endspiels

In meinen ersten Jahren in der Welt des Schachs hatte ich viel über die Wichtigkeit guter Endspielkenntnisse und die Fruchtlosigkeit des Eröffnungsstudiums gelesen. Diese Art von Aussagen fand sich nicht nur in Capablancas Werken, sondern auch in vielen Zeitschriftenartikeln aus dieser Zeit, mit Sätzen wie „das tiefere Schachverständnis der Großmeister wird ganz besonders im Endspiel deutlich“ und ähnlichen Aussagen. Analog war es im Verhältnis zwischen Strategie und Taktik. Man las Sätze wie „Großmeister wenden viel mehr Bedenkzeit für das Entwickeln von Plänen als für das Berechnen von Varianten auf“ und so fort. Vielleicht genau darum konnte ich, der während der Partie fast die gesamte Zeit mit der möglichst genauen Berechnung von Varianten verbrachte und mehr Zeit für das Studium der Eröffnungen im Vergleich zum Endspiel aufwandte, mir nie vorstellen, eines Tages Großmeister zu werden.

Ich habe lange dazu gebraucht, um herauszufinden, dass all diese Empfehlungen reichlich übertrieben waren, doch vielleicht sollte ich trotzdem dafür dankbar sein, denn anderenfalls hätte ich das Endspiel nie mit der Aufmerksamkeit studiert, die diese Partiephase wirklich verdient. Dass ich mir diese Äußerungen berühmter Spieler zu Herzen nahm, führte dazu, dass ich etliche Zeit dem Endspiel widmete und dies schließlich auch genoss.

Es stimmt aber auch, dass das nicht einfach war. Einer meiner ersten Entschlüsse – und gleich ein ziemlich drastischer – war, mir *Theorie und Praxis der Turmendspiele* von Löwenfisch & Smyslow zuzulegen. Ein Buch, das ebenso vortrefflich wie langweilig ist. Ich musste mehrfach damit anfangen, es durchzuarbeiten, da ich es als äußerst schwierig empfand, über die ersten ein oder zwei Kapitel hinauszugelangen. Schließlich gelang es mir aber doch, große Teile des Inhalts in mich aufzusaugen.

In jüngster Zeit haben die Eröffnungen die eindeutige Hauptrolle beim Schachstudium übernommen. Alle herausragenden Spieler verbringen die meiste Zeit damit, neue Varianten zu erforschen, um ihre Gegner zu überraschen und einen größtmöglichen Vorteil herauszuholen (oder, mit Schwarz, den Nachteil so gering wie möglich zu halten), bevor die Partie wirklich beginnt. Doch lassen Sie sich nicht täuschen: Es ist nicht so, dass jene Spieler herausgefunden hätten, dass ein Endspielstudium fruchtlos wäre, sie haben lediglich schon ihre Hausaufgaben gemacht und verfügen bereits über ein gutes Verständnis der wichtigsten Endspiele. Natürlich gibt es ein paar „erstklassige“ Ausnahmen, wie Sie auch hier und da in Partien und Beispielen aus diesem Buch sehen können, dass nämlich Topspieler grundlegende Endspiele schwer misshandeln. Doch in aller Regel verfügen Topspieler über eine gute Endspieltechnik. Tatsache ist, dass die Anzahl theoretischer Endspiele, und unter ihnen speziell derer mit praktischer Relevanz, vergleichsweise klein ist im Vergleich zum weiten Feld der Eröffnungstheorie. Jene

Spitzenspieler haben ihren „Tribut“ bereits entrichtet: Sie haben gleichsam das unerlässliche Material zum Endspiel bereits in ihrer Vergangenheit studiert, so dass sie sich nun anderen Aspekten des Spiels widmen können, ohne Angst haben zu müssen, bei Turnieren unnötige halbe Punkte im Endspiel zu verschenken.

Wenn Sie also eine bestimmte Wertungszahl anstreben, ist – so würde ich sagen – eine gute Beherrschung des Endspiels zwar nicht zwingend unabdingbar, aber es erleichtert die Sache eben doch. Wenn Sie diesen Teil des Spiels freilich vernachlässigen, werden Ihnen viele halbe, und mitunter auch ganze, Punkte entgleiten. Und Sie werden kaum einmal direkt aus der Eröffnung gewinnen, was diese verlorenen (halben) Punkte wettmachen könnte, weil heutzutage jeder Spieler bis an die Zähne bewaffnet mit Eröffnungsvorbereitung zur Partie erscheint. Um es einfach auszudrücken: Ein Spieler, der puncto Theorie, Strategie und Taktik ein gewisses Niveau erreicht hat, wird viele Punkte liegenlassen, wenn seine Endspielfertigkeiten nicht auf demselben Level sind. Mithin ist dann ein Endspielstudium der direkteste Weg, um seine Wertungszahl zu verbessern. Wenn die Endspielbeherrschung schon auf demselben Stand wie seine übrigen Fähigkeiten ist, wird dieses Bemühen nicht ganz so einträglich sein. Doch meine Erfahrung zeigt mir, dass dies bei den meisten Spielern nicht der Fall ist.

Warum dem so ist? Nun, jeder Spieler mit einer gewissen Erfahrung, auch wenn seine Zahl noch unter 2000 ist, kennt die Geschichte: „Das Studium des Endspiels ist so langweilig.“ „Die Hälfte (wenn nicht gar 90%) aller Endspiele, die ich mir ansehe, habe ich schnell wieder vergessen.“ „Ich kenne kein Buch mit guten Erläuterungen.“ Und vielleicht die schlaueste Ausrede von allen: **„In meinen Partien komme ich sowieso nie ins Endspiel.“** Das stimmt natürlich insbesondere bei solchen Spielern, die dem Endspiel absichtlich aus dem Weg gehen, mitunter durch übertrieben riskantes Spiel im Mittelspiel. Solche Spieler verlieren dann, als unmittelbares Resultat, oft gleich im Mittelspiel, obgleich sie ein gewisses Geschick darin entwickeln, hierfür Ausreden wie „taktische Übersehen“ oder „Zeitnot“ zu erfinden.

Die Tendenz zur Vernachlässigung des Endspiels ist gestiegen, seitdem das Spieltempo erhöht und Hängepartien abgeschafft wurden. Zuvor hat die häufig tiefe Analyse abgebrochener Partien (oftmals im Endspiel) den Spielern dabei geholfen, ihre Endspieltechnik wie auch allgemein die Wertschätzung dieser Partiephase zu entwickeln. Darüber hinaus war mit genügend Zeit auf der Uhr präzises Spiel im Endspiel möglich, und es lohnt sich, diese Partien zu analysieren, da sie tolle Kunstwerke waren, deren Studium unser allgemeines Schachverständnis verbessern konnte. Heutzutage kommt es selten vor, dass man im Endspiel hinreichend Zeit auf der Uhr hat, was dann oft zu einer Komödie von Irrungen und Wirrungen führt. In der Konsequenz hat die Analyse zeitgenössischer Endspiele mehr Unterhaltungswert als schachlichen Gehalt. Doch genau wegen des chronischen Zeitmangels ist ein gutes Verständnis grundlegender Endspiele heutzutage wichtiger denn je. Wenn Ihnen die Zeit ausgeht und Sie zudem keine Ahnung davon haben, wie die Stellung zu behandeln ist, ist die Katastrophe vorprogrammiert.

Meine Absicht beim Schreiben dieses Buches war es, jenen Spielern zu helfen, die zu gewissen Anstrengungen bereit sind, um diese (fast schon notorische)

Situation zu ändern. Das Buch kann helfen, doch seien wir ehrlich: Es gibt keine Zauberformel und auch keine Wunderpillen, mit denen man Weisheit fressen kann. Wichtig ist Ihr persönlicher Einsatz. Ich habe viel darüber nachgedacht, wie man einen solchen Lehrgang gestalten kann, und warum viele tolle Bücher dem nicht gerecht wurden. Meine Grundannahme ist, dass die meisten Endspielbücher als Referenzwerke geschrieben wurden, d.h. als Zusammenstellung und Darlegung von Wissen, ohne die geringste Absicht des Erklärens. Die meisten dieser Bücher behandeln den Stoff recht zügig und verführen ihre Leser, das Buch gleichsam forsch durchzuarbeiten. Also habe ich dieses Buch so konzipiert, dass die Endspiele bedächtig erklärt werden, und ich rate dem Leser gleichfalls zu einem langsamen Durcharbeiten.

Das Studium des Endspiels

Zunächst gehe ich davon aus, dass das Studium des Endspiels in mehreren Etappen erfolgen und mit der allgemeinen Entwicklung des Spielers Schritt halten sollte. Die einzelnen Etappen müssen also gegebenenfalls zeitlich voneinander getrennt werden.

In der ersten Phase reicht es, die grundlegenden Mattführungen sowie das Endspiel König + Bauer gegen König zu beherrschen und darüber hinaus zu wissen, welche Materialverhältnisse gewinnträchtig sind und welche nicht. Und dazu noch ein paar häufig vorkommende Ausnahmesituationen wie z.B. Randbauer + falscher Läufer, usw.

Der zweite Schritt auf der ersten Etappe sollte die Philidor- und die Lucena-Stellung im Endspiel Turm + Bauer gegen Turm sowie ein paar weitere Ideen und Motive im Bauernendspiel sowie im Endspiel mit ungleichfarbigen Läufern beinhalten. Dies wäre im Buch gleichzusetzen mit **Kapitel 1** sowie den **Endspielen 41, 42, 44, 45, 46, 65, 79, 80, 82, 86, 89, 90, 91 und 92**.

Praktisch jeder Amateurspieler, der bereit ist, hier ein wenig Arbeit zu investieren, sollte das schaffen können (auch wenn manche Leute dafür leider Jahre benötigen); und tatsächlich genügt das dann auch, bis man, sagen wir, eine FIDE-Elo von etwa 1900 bis 2000 erreicht. Darüber sind dann schon breitere Endspielkenntnisse erforderlich. Hier geht es dann selten ohne Probleme weiter, doch der Vorteil ist, dass die erweiterten Fertigkeiten dann meist bis zum Internationalen Meister mit einer Elozahl um die 2400 ausreichen. Doch verstehen Sie mich nicht falsch: Ich will nicht sagen, dass alle IMs diesen Prozess durchlaufen haben, noch, dass man so automatisch zum IM wird.

Auf diesem Stadium (FIDE-Elo 2000) sollten wir zur zweiten Etappe übergehen, wo **als erstes** die **genaue** Kenntnis einiger theoretischer Endspiele erworben wird. Ohne solche Kenntnisse werden selbst Spieler, die einfache Stellungen gut behandeln und die meisten typischen Motive gut beherrschen, ins Straucheln kommen, sobald es in ein einfaches Endspiel geht, und sich sodann um die Früchte ihrer Arbeit bringen. Darüber hinaus sollten einige typische Endspielthemen geläufig sein, doch die meisten davon lernt man durch das Studium grundlegender Endspiele.

Die „**exakten Endspiele**“, die also, die wir uns einprägen müssen, sind so zahlreich nicht. Außerdem kann man sich einige davon wirklich leicht merken, und andere

unter ihnen kann man als randständig betrachten, da sie in der Praxis nicht sehr oft vorkommen. Es verbleiben also nur ein paar wenige exakte Endspiele, die Sie freilich gut kennen sollten. Dieses Grundlagenwissen und die damit verbundene Selbstsicherheit ist der Ansatzpunkt für das Studium komplexerer Stellungen wie auch der Technik, einen Vorteil in einen Sieg umzumünzen.

Wenn wir uns dann gute Kenntnisse grundlegender Endspiele erworben haben, beginnt die dritte Etappe. Dann werden wir einige Endspielthemen in größerer Tiefe studieren, was insofern auch einfacher ist, als dass man sich die Stellungen nicht exakt einprägen muss. Erst wenn Sie die grundlegenden Endspiele beherrschen und mit den wichtigsten (d.h., häufigsten) Themen vertraut sind, sind Sie bereit dafür, sich in die nächste Phase zu stürzen: Das Studium der Endspielstrategie mit mehreren Figuren. Diese Endspiele werden mitunter als praktische Endspiele bezeichnet (auch wenn alle Endspiele „praktisch“ sind), und ihnen sind viele herausragende Bücher gewidmet, wie z.B. Schereschewskis *Strategie der Schachendspiele*. Durch die Schachgeschichte hindurch haben Spieler wie Lasker, Rubinstein, Capablanca, Smyslow, Kortschnoj, Karpow, Andersson und viele andere bemerkenswerte Technik in praktischen Endspielen demonstriert. Ihre Partien sind die beste Grundlage zum Lernen. Natürlich sind deren Partien nicht die einzige Quelle zum Erwerb von Endspielfertigkeiten. Man erwirbt meist auch aus den eigenen Partien zusätzliche Erfahrungen, wobei man sich durch die Praxis natürlich in allen Aspekten des Spiels verbessern kann.

Der Inhalt dieses Buches

Ich möchte dieses Buch der zweiten Etappe, d.h. den **exakten Endspielen** widmen. Ich denke, dies ist das am meisten vernachlässigte Gebiet – vielleicht darum, weil es das am wenigsten mitreißendste ist. Ich bin mir jedoch der Schwierigkeiten dieser Aufgabe bewusst. Ich habe mich darum bemüht, aus der großen Zahl der Endspiele die wichtigsten herauszupicken und auf eine Anzahl zu reduzieren, die von Turnierspielern wie auch von Trainern bzw. Coaches bewältigt werden kann. Am Ende stand die symbolträchtige Ziffer 100. Vielleicht fehlen einige Endspiele, die der Aufnahme in das Buch wert gewesen wären, oder es sind welche hierin enthalten, die darunter nicht auftauchen sollten. Hierüber mag jeder seine eigenen Ansichten haben, doch hier präsentiere ich meine eigene Auswahl.

Wie schon im Buchtitel dargelegt, war es meine Absicht, nur jene **Endspiele aufzunehmen, die wirklich jeder kennen muss**. Der Leser mag sich fragen, welche das sind. Die Antwort mag kontrovers sein, doch hier sind die verwendeten Kriterien in Reihenfolge ihrer Wichtigkeit:

- 1) Häufiges Vorkommen in der Praxis.**
- 2) Einer eindeutigen Analyse zugänglich (und damit leichter zu merken).**
- 3) Ideen enthaltend, die genauso auf ähnliche, mitunter sogar auf kompliziertere Stellungen übertragen werden können.**

Somit wurde dieses Buch nicht als Enzyklopädie konzipiert, die alle bekannten Endspiele enthält und als Nachschlagewerk dient, sondern als **praktisches**

Hilfsmittel, das dem Leser ermöglicht, seine Kenntnis jener theoretischen Endspiele zu verbessern, die am wahrscheinlichsten im praktischen Spiel vorkommen.

Beim Spielen von Endspielen drehen sich unsere Gedankengänge darum, wie wir es zu einer uns vertrauten Stellung vereinfachen können. Bis wir dies erreicht haben, nagen die Zweifel an uns. Mein Ziel bei der Auswahl von Stellungen für dieses Buch war es, diejenigen bekannten Stellungen einzuschließen, die leicht und häufig erreicht werden können, um so während der Partie einen Leitfaden für unsere Gedankengänge zu haben. Mit einem guten Verständnis dieser Positionen spielen wir selbstsicherer, und die Wahrscheinlichkeit von Fehlern sinkt. All dies in Betracht ziehend, habe ich mich entschlossen, elementare Mattführungen auszulassen (ich setze diese beim Leser als bekannt voraus), und ebenso auch andere Endspiele wie etwa Dame + Bauer gegen Dame oder Springer + Bauer gegen Springer. Der Grund hierfür ist, dass bei letzteren die Taktik wichtiger ist als die Kenntnis von Ideen, und auch, dass diese Endspiele nicht oft vorkommen, so dass ihr Studium nicht ganz so wichtig ist. Stattdessen habe ich einen Schwerpunkt auf Turmendspiele wie auch auf Endspiele mit ungleichfarbigen Läufern gelegt; die ersteren kommen am häufigsten vor, die letzteren bestechen durch die Klarheit ihrer Ideen.

In einigen, allerdings nur wenigen, Fällen habe ich Stellungen eingeschlossen, die kompliziert zu analysieren und praktisch nicht auswendig zu lernen sind. Der Grund hierfür ist, dass ich entweder diese Endspiele selbst als wichtig einschätzte oder aber ihren Einfluss auf das Verständnis anderer Endspiele. **Diese Fälle sind in den jeweiligen Kapiteln als besonders schwer gekennzeichnet, und sie müssen auf andere Weise studiert werden.**

Sobald die Auswahl komplett war, habe ich mich an die möglichst klare Erläuterung dieser Endspiele gemacht. Mein Leitgedanke war, dass die Erklärungen möglichst leicht zu lernen, aus Sicht des praktischen Spielers möglichst leicht zu erinnern und für einen Trainer in seinen Unterrichtsstunden möglichst hilfreich waren. Wie wollte ich dies erreichen? Die nächsten Abschnitte geben hierüber genauer Auskunft.

Wie dieses Buch zu studieren ist

Der jeweils beste Ansatz hängt vom Niveau des Spielers ab, d. h., seiner allgemeinen Spielstärke wie auch seinen Vorkenntnissen im Endspiel. Eine jeweils spezifische Gebrauchsanleitung zu schreiben, wäre jedoch mühselig und erschöpfend, so dass ich mich auf einige allgemeine Erläuterungen beschränken werde. Ohnehin gehe ich davon aus, dass jeder Spieler nach seinen eigenen Bedürfnissen mit diesem Buch arbeiten wird.

Jahre des Trainerdaseins sowie die Meinung einiger Kollegen haben mich von der Notwendigkeit eines Einführungskapitels mit elementaren Endspielen überzeugt. Diese Stellungen sind sehr bekannt, dennoch haben manche Spieler falsche Vorstellungen von ihnen verinnerlicht. Somit kann derjenige Leser, der hier noch Unsicherheiten verspürt, von der Pike auf beginnen; wer aber meint, diese Endspiele bereits zu beherrschen (was, wie ich glaube, für die Mehrzahl der Leser zutreffen dürfte), kann diesen Teil überspringen.

Danach kommt der erste Test, den wir als Eingangstest bezeichnen. Die Stellungen sind sehr einfach, auf dem Brett steht nur wenig Material, und man muss nicht viel rechnen. Ein Spieler der ersten Kategorie sollte in der Lage sein, sie komplett richtig zu lösen. Wenn Sie Schwierigkeiten haben, bedeutet dies, dass Sie Wissenslücken in der Endspieltheorie haben. Der Test ist eine interessante Übung vor dem Weiterlesen, und ich sage Ihnen auch gleich warum: Zum Ersten stellen die Anstrengungen, die dieser Test erfordert, ein nützliches Training für das praktische Spiel dar. Und zum Zweiten wird jeder Leser einige der Stellungen als schwieriger denn andere empfinden. Damit erhält er eine bessere Vorstellungen von seinen Schwachpunkten und weiß, auf welche Stellungen er sich beim Studium besonders konzentrieren muss.

Und schließlich sage ich, als eingefleischter Anhänger des Japanischen (oder nach anderen Quellen Chinesischen) Schachs: Was man hört, vergisst man. Was man sieht, an das erinnert man sich. Was man selbst macht – das versteht man. Das bedeutet, erst wenn man etwas eigenständig geschafft hat, erlangt man jenes Meisterniveau, mit dem die Wiederholung der Aufgabe dann ohne Schwierigkeiten gelingt.

Auf die Gefahr hin, den Leser zu langweilen, gebe ich ein weiteres Beispiel: Stellen Sie sich vor, Sie seien zum ersten Mal in einer unbekanntem Stadt und müssen beispielsweise vom Hotel zum Spiellokal gelangen. Wenn Sie ein Freund (oder ein Navigationssystem) leitet, wird es Ihnen – je nach Schwierigkeit des Weges – nicht gelingen, diesen das nächste Mal allein zu finden. Wenn Sie es aber auf eigene Faust geschafft haben, wird sich der Weg für ewig ins Gedächtnis einprägen. Dieser Gedanke kann mit Erfolg auf das theoretische Studium eines jeden Endspiels übertragen werden, bei dem der Moment der Wahrheit dann kommt, wenn es erstmalig in einer Partie auf dem Brett steht.

Später, ab Kapitel 3, folgt dann das Studium der theoretisch wichtigen Stellungen. Diese sind entsprechend des auf dem Brett befindlichen Materials in Kapitel unterteilt, mitunter innerhalb eines Kapitels gemäß ihrer wichtigsten Ideen auch in einzelne Abschnitte.

Die Einstellung beim Studium

Bevor Sie ein konkretes Kapitel studieren, sollten einige Vorstellungen klar sein. Jede Stellung, die wir lernen, wird sich als nützlich erweisen – das ist zumindest die Idee. Im Gegensatz zu den Eröffnungen wird sich der theoretische Status der Stellungen nicht ändern, und es werden keine neuen Züge auftauchen. Vielleicht mag in einigen Fällen eine neue und klarere Spielweise entdeckt werden. Das Endergebnis wird trotzdem dasselbe bleiben. Mithin sollte man jedes Endspiel studieren, bis man es vollständig versteht. Bloß wie?

Das erste, was man tun sollte, ist jede Stellung ohne Vorurteile zu betrachten. Der einzige Ausgangsgedanke ist, dass eine Seite zu gewinnen sucht (im Allgemeinen durch Umwandlung eines Bauern) und die andere Seite remis halten will.

Zum Zweiten ist, bevor wir die theoretische Zugfolge betrachten, ein Blick auf das Diagramm nützlich, verbunden mit der Frage: „Was würde ich hier spielen?“

Dieses Vorgehen steht im Einklang mit der oben erwähnten japanischen Weisheit, und wir werden die Vorteile davon spüren.

Sobald wir über die Stellung nachgedacht und uns entschieden haben, was wir selbst als nächstes spielen würden, ist es an der Zeit, die Analyse nachzuspielen. Am besten auf einem Brett. Bedenken Sie, dass wir für unser ganzes Leben lernen wollen: Seien Sie nicht zu bequem, indem Sie nur vom Diagramm ablesen – packen Sie Ihr Brett und Ihre Figuren aus! Natürlich sind viele Spieler in der Lage, der Analyse auch blind zu folgen, doch ich empfehle Ihnen, hier nicht überschlau sein zu wollen. Selbst wenn Sie einem Endspiel Ihre volle Aufmerksamkeit widmen, müssen manche davon wiederholt werden, weil sie sonst allzu wahrscheinlich in Vergessenheit geraten werden. Machen Sie das nicht durch Bequemlichkeit noch schlimmer.

Jetzt sind Sie in der perfekten geistigen Verfassung, um ein Endspiel zu lernen. Gehen wir nun einen Schritt weiter. Versuchen Sie stets, wenn Sie einen Zug nachspielen, zu verstehen „**warum**“. Dies mag Sie langweilen, doch bedenken Sie, dass so manch ein Endspiel doch eine Reihe von Zügen benötigt, und einige davon verfolgen einen offensichtlichen Zweck. Ich wiederhole mich: **„Es ist wichtig zu wissen, warum ein Zug erforderlich ist.“** Denn andernfalls riskieren Sie, das richtige Verfahren zu vergessen, oder aber es in einer ähnlichen, aber nicht gleichen Stellung fälschlich anzuwenden. Das Analysieren eines Endspiels mit einem Freund oder in einem Schachclub wäre ideal, da Sie dann über die Züge diskutieren und damit Ihr Verständnis verfestigen könnten. Sollte das nicht möglich sein, ist das Verstehen eines jeden Zuges umso notwendiger.

Über das Einprägen von Regeln

Ich versuche, jedes Beispiel so klar zu erläutern, dass es für ewig in Ihrem Gedächtnis haften bleiben wird. Hierfür konzentriere ich mich auf Leitgedanken, und zugleich mache ich mir bewusst, was mir selbst geholfen hat, mich über die Jahre hinweg zu erinnern, oder warum ich (einige Male) ein bestimmtes Endspiel vergessen hatte. Mitunter ist das Vorgehen in verschiedenen Ausgangsstellungen identisch, doch das Ergebnis hängt von der Stellung eines einzelnen (manchmal auch zweier) Steines ab. Ich habe kein Vertrauen in irgendwelche geometrische Linien, die einen irregulären Bereich des Brettes abgrenzen. So etwas mag für ein Referenzbuch in Ordnung sein, oder im Rahmen wissenschaftlicher Forschung – doch hier reden wir über einen Sport! Und einige Fälle kann man sich wirklich nur schwer merken. Meiner Ansicht nach ist es das Beste, herauszufinden, warum ein bestimmtes Verfahren manchmal funktioniert und andere Male nicht. Der entsprechende Grund sollte uns dann helfen, eine Regel aufzustellen, die so einfach wie möglich sein sollte. Wenn Sie eine solche Regel finden und verstehen, werden Sie imstande sein, sich präzise an das Endspiel zu erinnern; wenn Sie keine Regel finden, dann werden Sie zwar eine ungefähre Vorstellung davon haben, was man berechnen sollte, aber eben keine exakte Kenntnis des Endspiels erlangen. Versuchen Sie daher, für sich selbst Schlussfolgerungen aus einem jeden Endspiel zu ziehen und daraus etwas Essentielles zu extrahieren, was Ihnen dann im Gedächtnis bleibt. Dasselbe gilt für die Ausnahmen: Wenn solche Ausnahmen existieren, muss es auch einen Grund

dafür geben. Wenn wir diesen Grund verstehen, wird es kein Problem geben, doch wenn nicht, werden wir niemals verstehen, warum es eine Ausnahme ist.

Kortschnoj sagte von sich, dass ihn Ausnahmen mehr interessierten als Regeln. Ich denke, dies ist ein zustimmendes Nicken aus Sicht eines praktischen Spielers, unter denen er einer der besten war. Tatsächlich könnte man Ausnahmen ihrerseits als Regeln mit eben kleinerem Anwendungsbereich bezeichnen. Vielleicht war Kortschnoj deshalb so begeistert, weil sie weniger bekannt sind – und zwar seinen Gegnern.

Um sich an eine bestimmte Methode oder Regel zu erinnern, ist es hilfreich, ihr einen Namen zu geben, selbst eine abstrakte Bezeichnung. Natürlich funktioniert das besser, wenn der Name mit der Situation in Zusammenhang steht. Dann ist er besonders nützlich.

Darum versuche ich, allen Positionen Namen zu geben oder wenigstens einige ihrer Ideen zu betonen. Genau darum haben fast alle Stellungen ihre eigene Überschrift. Aus diesem Grund habe ich auch alle bekannten Bezeichnungen für ein Manöver zusammengetragen und gegebenenfalls eigene Bezeichnungen erfunden. Die Namen sind hilfreich: Sie haben keine direkte Bedeutung, helfen uns unvollkommenen Menschen aber dabei, uns an alles zu erinnern.

Grenzfälle

In einigen Endspielen habe ich versucht, den Schwerpunkt auf bestimmte Stellungen zu legen, die ich als *Grenzfälle* bezeichne. Wie der Name schon sagt, beschreibt dies Grenzsituationen, in denen der Grat zwischen Gewinn und Remis außerordentlich schmal ist; und schon die kleinste Änderung der Figurenanordnung würde einen anderen Partieausgang nach sich ziehen.

Sich Grenzfälle einzuprägen kann sich tatsächlich als sehr nützlich erweisen. Wenn sich in unserer Partie eine vergleichsweise vorteilhaftere Situation ergibt, können wir auf einen für uns günstigen Partieausgang zählen (und umgekehrt ebenso, wenn die Situation unvorteilhafter ist), und in diesen Fällen ist die Berechnung dann recht einfach, wenn wir das Resultat kennen.

Wenn wir uns im Gegensatz dazu unsicher sind, auf welchem Feld genau eine Figur stehen muss, um uns den Gewinn (oder das Remis) zu sichern, sind Fehler aufgrund von Bedenkzeitmangel, Erschöpfung oder Angst vorprogrammiert..

Bei anderen Beispielen zeige ich parallel ein paar ähnliche Diagrammstellungen mit unterschiedlichem Ausgang. Gewöhnlich reicht die Untersuchung einer der Stellungen aus, um zu verstehen, warum kleine Abänderungen in der Position einen anderen Ausgang zur Folge haben. Dennoch ist es nützlich, alle Stellungen nebeneinander zu sehen, um sie sich im Gedächtnis einzuprägen. Man könnte sagen, dass **Grenzfälle** als Leuchtturm bei der Analyse einer Stellung mit unklarem Ausgang dienen. Ohne diese Grenzfälle blieben uns zur Orientierung nur ganz eindeutige Stellungen übrig, was die Wahrscheinlichkeit von Fehlern multiplizieren würde.

Hier und da folgt auf die Analyse eine ähnliche, aber leicht abgeänderte Position. Die Beobachtung, welchen Einfluss solch kleine Änderungen am Ergebnis haben können, ist sehr hilfreich beim Verständnis der Stellung. Andere Male wird im Text vorgeschlagen, einige Varianten als ergänzende Übung zu analysieren. Eine derartige

Übung sollte nach dem Studium des Beispiels leicht zu bewältigen sein und zugleich einen unterhaltsamen wie effizienten Weg darstellen, unser Verständnis der zugrundeliegenden Ideen zu überprüfen. Darüber hinaus wird uns, wenn wir die Auswirkungen einer kleinen Abänderung auf das Ergebnis sehen, die begrenzte Gültigkeit der erlernten Regeln bewusst. Damit sollte es, wenn uns eine ähnliche Stellung in der Praxis begegnet, leichter fallen, die Einflüsse von Abweichungen auf die Gültigkeit der Regeln einzuschätzen.

Schritt für Schritt

Auch wenn Sie all meine Ratschläge, wie man beim Endspielstudium vorgehen sollte, beherzigen, und sich dieser Aufgabe mit all Ihrer Aufmerksamkeit widmen, werden sich einige (wenige) Endspiele als wirklich schwer erweisen. Sie sind einfach zu abstrakt und in ihrer völligen Tiefe bei der ersten Berührung mit dem Thema nicht zu erfassen. Und ganz gleich, wie viel Anstrengung und Aufmerksamkeit Sie ihnen widmen, werden einige Endspiele – insbesondere einige Turmendspiele – nach einiger Zeit zumindest teilweise vergessen sein, und Sie werden sie sich einige Monate später noch einmal ansehen müssen. Seien Sie darüber nicht unglücklich: Sie sind bestimmt nicht der einzige, dem es so geht. Wenn Sie Ihr Wissen mehrfach aufgefrischt und entsprechend schwierige Endspiele dann auch in Ihrer eigenen Praxis auf dem Brett gehabt haben, werden die Dinge viel klarer. Schließlich werden Sie feststellen, dass sie sich tief in Ihrem Bewusstsein eingegraben haben.

Ich muss einräumen, dass Endspiele ein wenig langweilig und abstrakt und nicht gerade reich an Kombinationen sind; doch es lohnt sich, diverse Tricks zu kennen, die zudem als Anknüpfungspunkt dienen können. Mithin empfehle ich, nicht zu viel in einer einzelnen Sitzung durchzuarbeiten oder das Buch in einem Rutsch zu lesen, bis Sie alle enthaltenen Endspiele gelernt haben. Sie sollten dieses Buch in kleinen Dosen zu sich nehmen. Arbeiten Sie keinesfalls mehr als ein Kapitel auf einmal durch und warten Sie dann ein paar Tage, bevor Sie sich dem nächsten widmen. Ich weiß, dass ich mich oft wiederhole, doch hier noch einmal: Wenn Sie ein Endspiel studieren, versuchen Sie stets, es auch gründlich zu verstehen.

Wenn Sie dann einen Endspieltyp beherrschen, können Sie sich dem nächsten widmen. Es hängt alles von der verfügbaren Zeit, dem Grad Ihrer Aufmerksamkeit und natürlich Ihrem Vorwissen ab, durch welches oft schon die halbe Arbeit getan ist. Vielleicht sollten Sie die Kapitel, die dem Turmendspiel gewidmet sind, in zwei oder mehr Teile aufteilen. Und natürlich werden diese Kapitel wahrscheinlich nach einiger Zeit noch einmal wiederholt werden müssen. Haben Sie davor keine Scheu, jedermann muss das; nach der zweiten oder dritten Wiederholung eines Endspiels sollte dann das meiste klar sein.

Der zweite Test

Nachdem Sie die Kapitel mit der Theorie abgeschlossen haben, wartet ein zweiter Test auf Sie. Ich empfehle Ihnen, diesen Test erst anzugehen, nachdem Sie das ganze Buch studiert haben, oder besser vielleicht erst einige Wochen danach. Natürlich kann jeder Leser mit dem Material umgehen, wie es ihm beliebt.

Der zweite Test ist ein wenig anspruchsvoller als der erste, wenngleich manche Aufgaben vom gleichen Schwierigkeitsgrad sind. Die meisten Fragen verlangen Rechenarbeit, bevor die Stellung dann auf ein bekanntes Beispiel zurückgeführt wird. Doch ein wenig Rechnen wird stets genügen, um die Lösung zu finden, die stets auf einem in diesem Buch behandelten Beispiel beruht. Indem Sie diesen Test absolvieren, werden Sie die Stellungen identifizieren, mit denen Sie sich noch immer schwer tun – und auch, wenn keine Schwierigkeiten auftauchen, ist es eine gute Gelegenheit zu üben und das Gelernte zu vertiefen. Das Lösen sowie das Überprüfen falscher Antworten wird Ihre Spielstärke sehr wahrscheinlich heben. Dieser Test und das damit verbundene Überarbeiten Ihres Wissens kann sich als ähnlich nützlich erweisen wie das gesamte Buch.

Neben den zwei Tests finden sich verstreut im Buch **empfohlene Übungen**. In den meisten Fällen geht es bei diesen Übungen um Stellungen, die den bereits behandelten – mit irgendwelchen kleinen Veränderungen in der Figurenstellung – ähneln. Im Unterschied zu anderen Büchern sind diese Zusatzübungen stets einfach; ihre Auflösung vertieft das Verständnis des behandelten Themas, das dadurch besser in Ihrem Gedächtnis verankert wird. Doch auch, wenn Ihnen bei dem Wort Übung nicht angenehm zumute sein sollte, sollten Sie sich stets, wenn Sie auf eine solche treffen, fragen: Habe ich Zweifel ob dieser Stellung? Wenn nein, dann können Sie die Übung überspringen; aber falls doch, wäre es besser, die Übung zu absolvieren. Denn ansonsten werden Sie diese Zweifel spätestens dann einholen (und ihren Tribut in Form verlorener halber Punkte fordern), wenn eines Tages die entsprechende Stellung in einer Ihrer Partien auf dem Brett steht.

„Wir stehen auf den Schultern von Giganten“

Vielen Lesern ist sicherlich der folgende Ausspruch von Isaac Newton bekannt: „Wenn ich weiter geblickt habe, so deshalb, weil ich auf den Schultern von Giganten stehe.“ Es könnte keine bessere Beschreibung für die Ausarbeitung und den Gebrauch eines Buches über die Endspieltheorie geben.

Ohne die – mitunter eindrucksvolle – Arbeit von Spielern und Theoretikern der Vergangenheit wäre die Endspieltheorie noch reichlich jungfräulich gewesen, als die Nalimow-Tablebases aufkamen.

Ich denke, einige dieser Spieler und Theoretiker sollten hier erwähnt werden, auch wenn ihre Namen in Verbindung mit grundlegenden Manövern noch oft genug im Buch zu nennen sein werden.

In dieser Ruhmeshalle der Giganten nimmt Philidor eine herausragende Position ein. Seine präzisen Analysen der grundlegenden Endspiele Turm + Bauer gegen Turm sowie Turm + Läufer gegen Turm, wie auch die Entdeckung des unumgänglichen Manövers beim Matt mit Läufer + Springer, sind unglaubliche Leistungen aus einer Zeit, als Philidor weder ältere Bücher noch andere Theoretiker als Hilfe zur Entwicklung seiner Ideen zur Verfügung standen. In der Zeit danach kann man unmöglich über die Namen Centurini, Chéron, Euwe, Grigorjew, Löwenfisch, Awerbach und andere hinweggehen.

Heutzutage können zahlreiche Endspiele mit den Nalimov-Tablebases (Endspielturbo) überprüft werden, ein fantastisches Werkzeug, mit dessen Hilfe einige Irrtümer in der älteren Theorie korrigiert wurden.

Nichtsdestotrotz wäre es vermessen, unsere raschen Überprüfungen mit den damaligen Anstrengungen zu vergleichen, und schon der Umstand, dass Computer so wenig Fehler in ihren Analysen gefunden haben, gereicht den genannten Giganten zur Ehre.

Einführung zum Studium des Endspiels

Bevor wir mit der Arbeit an konkreten Stellungen beginnen, denke ich, ist es wichtig, einige Daten und Konzepte zu kennen. Einige werden uns eine praktische Entscheidungshilfe sein und andere es erleichtern, die Logik hinter manchen Endspielen zu verstehen; weitere Erwägungen sollten uns schließlich helfen, eine globalere Sicht auf all dies zu bekommen.

Statistik

Datenbanken machen es heutzutage einfacher, Statistiken zu erstellen. Ich entsinne mich an einige Bücher aus meiner Jugendzeit, die behaupteten, dass 10% aller Partien ein Turmendspiel beinhalten. Dies schien mir zwar übertrieben, aber es ist nicht so weit daneben (neulich habe ich sogar gelesen, dass in 20%! aller Partien ein Turmendspiel vorkommt, doch dies stand natürlich in der Werbung für ein Endspielbuch, und wir wissen ja, wie solche Dinge funktionieren).

Die folgende Tabelle zeigt die Anzahl der Partien für jeden Endspieltyp sowie den Prozentsatz der Remispartien. Die Statistiken wurden aus einer Datenbank mit vier Millionen Partien generiert (darunter natürlich einige Dubletten und sogar falsch eingegebene Partieergebnisse; aber ich denke, das ändert an der Aussage nichts). Die erste Spalte bezieht sich auf das Material; wenn es heißt „Turm“, so bedeutet dies, dass jede Seite einen Turm und beliebig viele Bauern hat; wenn es heißt ♖+♜ vs. ♚ bedeutet es Turm und Bauer gegen Turm. Die zweite Spalte zeigt die Anzahl der Partien insgesamt, die dritte den Prozentsatz innerhalb der gesamten Datenbank (vier Millionen). Die vierte Spalte zeigt die Zahl unentschiedener Partien, die fünfte den Prozentsatz unentschiedener Partien.

Das erste, was uns ins Auge fällt, ist die Bestätigung für die große Häufigkeit der Turmendspiele. 8% aller Partien beinhalten ein Turmendspiel! Wenn man Doppelturmendspiele oder Endspiele mit Turm gegen Leichtfigur hinzuzählt, wird man mit Leichtigkeit über 10% kommen. Wenn Sie über keine gute Technik im Turmendspiel verfügen, sollten Sie ernsthaft besorgt sein. Das Bonmot „Alle Turmendspiele sind remis“ ist so nicht ganz richtig. Wahrscheinlich war der Ausspruch eher als Scherz gedacht, oder niemand hat ihn wirklich überprüft. Wie zu erwarten war, haben Endspiele mit ungleichfarbigen Läufern die höchste Remisquote (58%), Turmendspiele sind diesbezüglich aber auf demselben Niveau wie der Rest. Bauernendspiele sind am wenigsten remislich. Beachten Sie das bitte! Alles Material abzuholzen ist oft genug alles andere als der sicherste Weg zum Remis.

100 Endspiele, die Sie kennen müssen

Endspieltyp	Partien	%	Unentschieden	%
Turm	320 548	8,01	120 610	37,63
Damen	69 340	1,73	28 766	41,49
Springer	57 578	1,44	21 751	37,78
gleichfarbige Läufer	60 639	1,52	23 128	38,14
ungleichfarbige Läufer	42 759	1,07	24 813	58,03
♘ vs ♙	123 791	3,09	42 308	34,18
Bauern	120 136	3	32 279	26,87
Total 1	794 791	19,87	293 655	36,95
♖+♙ vs ♗	26 065	0,65	13 989	53,67
♖+2♙ vs ♗	21 486	0,54	4216	19,62
♔+♙ vs ♕	3749	0,09	2077	55,40
♘+♙ vs ♘	2207	0,06	1575	69,38
♙+♙ vs ♙=	1299	0,03	694	53,43
♙+♙ vs ♙	369	0,01	332	89,97
♙+2♙ vs ♙	1698	0,04	730	42,99
♙+♙ vs ♘	1346	0,03	930	69,09
♘+♙ vs ♙	2184	0,05	1656	75,82
♚+♙ vs ♛	12 257	0,31	6141	50,10
♚+2♙ vs ♚+♙	18 263	0,46	4837	26,49
♚+2♙ vs ♚	4098	0,1	216	5,27
♚+♙ vs ♚+♙	10 809	0,27	5954	55,08
Total 2	105 893	2,64	43 347	40,93
♖+♙ vs ♗	1846	0,02	1040	56,34
♙+♘ vs ♚	712	0,04	135	18,96
♘ vs ♙	1698	0,04	1488	87,63
♔ vs ♙	4320	0,1	475	11,00
♖ vs ♙	5704	0,14	2790	48,91
♗ vs 2♙	5226	0,13	2007	38,40
♔ vs ♖+♙	1237	0,03	367	29,67

Ein Körnchen Wahrheit sollte in dem berühmten Sprichwort von den remislichen Turmendspielen denn aber doch enthalten sein. Ich denke, es ist so: Der Eindruck, dass alle Turmendspiele remis seien, rührt von dem Umstand her, dass erfahrene Spieler bei anderen Endspielen wissen, ob das Endspiel remis ist oder nicht, und es dann einfach spielen. Wenn es dann Remis ausgeht, hat man es gleich so erwartet. Bei Turmendspielen ist es im Gegensatz oft genug so, dass man der Meinung ist, der Vorteil sei ausreichend zum Gewinn, und dann doch eines Besseren belehrt wird. Mithin bedeutet „Alle Turmendspiele sind remis“ in Wirklichkeit, dass Turmendspiele schwierig sind und der Verteidiger stets Probleme stellen kann – insbesondere, wenn seine Figuren aktiv sind.

Mit Hinblick auf theoretische Endspiele – also solche Endspiele, in denen jeder Spieler höchstens einen oder zwei Bauern hat – ist der Ruf von den remislichen Turmendspielen gleichfalls nicht gerechtfertigt. Liegt es also zumindest teilweise daran, dass viele Spieler ahnungslos in Bezug auf solche Endspiele sind? Jedenfalls ist die Remisquote, abgesehen von Endspielen mit ungleichfarbigen Läufern, bei Springer + Bauer gegen Läufer am höchsten. Das ist auch nicht unlogisch, da der Springer auf einem weitgehend leeren Brett dem Läufer unterlegen ist.

Die größten Überraschungen hält die Rubrik „andere Materialverhältnisse“ bereit; insbesondere mit der erstaunlichen Quote von 19% Remis bei Läufer + Springer gegen den alleinstehenden König!! Und, halten Sie sich fest, darunter waren einige Großmeister. Die 44% Gewinne bei Turm und Läufer gegen Turm stechen angesichts der remislichen Natur dieses Endspiels gleichfalls heraus. Ich werde später noch öfters auf die hier gezeigten Statistiken zurückkommen.

Der Umstand, dass 20% aller Partien zu Endspielen mit gleichstarken Figuren führen (eingerechnet die Bauernendspiele, wo die Könige die agierenden „Figuren“ sind), unterstreicht deutlich die Wichtigkeit dieser Partiephase und nährt den Verdacht, dass dabei viele halbe Punkte weggeworfen werden. Den letzteren Verdacht kann man freilich mit keiner Statistik der Welt erhärten, dazu bräuchte es den kompletten analytischen Sachverstand von Shakespeares Affen¹.

Die Beweglichkeit der Figuren

Beim Studium von Endspielen mit einer Figur beiderseitig sollte man ein paar spezielle Eigenheiten der Figuren im Auge haben, insbesondere ihre Einschränkungen. In der folgenden Serie von Diagrammen (je eines für jede Figur) bekunden die Ziffern die Anzahl der Felder, die diese Figur jeweils kontrolliert.

Eine einfache Beobachtung lehrt uns bereits interessante Dinge.

Ein Turm beherrscht in der Brettmitte genauso viel Felder wie in der Ecke. Mithin macht es perfekt Sinn, dass der Turm oft an den Brettrand zieht, da die gegnerischen Figuren ihn dort nicht so leicht angreifen können.

1 Eine Anspielung auf das Theorem, nach dem von unendlich vielen wahllos auf einer Schreibmaschine heruntippenden Affen irgendwann einem davon durch Zufall Shakespeares Meisterwerk gelingen würde; der Übersetzer.

Die Beweglichkeit des Läufers ist herabgesetzt – wenngleich nicht dramatisch –, wenn er sich weiter von der Mitte wegbewegt; am Brettrand ist seine Beweglichkeit um fast 50% eingeschränkt. Die Dame beherrscht naturgemäß jeweils so viele Felder wie Turm und Springer zusammen, mithin wird ihre Aktivität nur unwesentlich eingeschränkt.

Die Figur, die abseits der Brettmitte am meisten ihre Mobilität einbüßt, ist der Springer. Im Zentrum beherrscht er acht Felder, was sich auf zwei Felder (ein Verlust von 75%) in der Ecke reduziert, und 50% auf den meisten Randfeldern. Ein besonderes Augenmerk sollte auch auf die diagonal der Ecke benachbarten Felder (g2, b2, g7, b7) gelegt werden, wo der Springer ebenfalls nur vier Felder beherrscht. Wie wir im weiteren Verlauf dieses Buches sehen werden, ist dies ein ganz besonders ungünstiger Standort für den Springer, und aus diesem Grund werden wir es als „das törichte Springerfeld“ bezeichnen.

Der Turm

14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14

Der Läufer

7	7	7	7	7	7	7	7
7	9	9	9	9	9	9	7
7	9	11	11	11	11	9	7
7	9	11	13	13	11	9	7
7	9	11	13	13	11	9	7
7	9	11	11	11	11	9	7
7	9	9	9	9	9	9	7
7	7	7	7	7	7	7	7

Die Dame

21	21	21	21	21	21	21	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	21	21	21	21	21	21	21

2	3	4	4	4	4	3	2
3	4	6	6	6	6	4	3
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
3	4	6	6	6	6	4	3
2	3	4	4	4	4	3	2

Der Springer

Die Pfade der Figuren

Eine weitere Variable, die uns Auskunft über die Beweglichkeit der Figuren geben kann, ist die Anzahl der Züge, die sie benötigen, um auf ein vorgegebenes Feld zu kommen. Eine Dame, ein Turm oder ein Läufer werden stets höchstens zwei Züge benötigen, um ein beliebiges Feld auf einem leeren Brett zu erreichen. Wobei natürlich der Läufer auf die für ihn erreichbaren Felder derselben Farbe beschränkt ist. Die Geschwindigkeit ist wichtig, wenn es darum geht, einen Freibauern aufzuhalten. Die genannten drei Figuren gelten deshalb als langschrittige Figuren. König und Springer sind im Gegensatz zu ihnen kurzschrittige Figuren, die viele Züge benötigen, um das Brett zu queren. Somit sind Freibauern häufig außerhalb ihrer Reichweite.

König und Springer zeigen jedoch einige Unterschiede. Wenn Sie das folgende Diagramm betrachten, sehen Sie, dass der Springer oft weniger Zeit braucht, um auf den entgegengesetzten Flügel zu gelangen als auf ein Nachbarfeld.

Dadurch entstehen sogenannte Rundkurse für den Springer: Effektive Routen, um auf die richtigen Felder zu kommen. Wenn sich der Springer jedoch abseits dieser Rundkurse befindet, bleibt er faktisch außer Spiel.

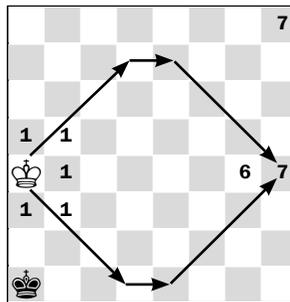
Die absonderlichen Wege des Springers

Im folgenden Diagramm zeigen die Ziffern links unten und rechts oben an, wie viele Züge der Springer von a1 nach dorthin braucht. Die Zahlen rechts unten und links oben beziehen sich auf den ♘g2.

4				4		6
					4	
						4
				2	3	2
3	4			3	♘g2	3
♘g2	3			2	3	4

Eine Sache sticht hervor: Der Springer braucht von g2 aus (das tönliche Feld) vier Züge nach h1, und ebenso lange auch zum gegenüberliegenden Brettende. Wir können gleichfalls sehen, dass der Springer stets eine ungerade Anzahl von Zügen benötigt, um ein Feld von entgegengesetzter Farbe zu erreichen, und eine gerade Anzahl für ein Feld gleicher Farbe. Das folgt daraus, dass der Springer bei jedem einzelnen Zug auf ein Feld entgegengesetzter Farbe tritt. Diese Besonderheit ist von großer Relevanz, da der Springer häufig außerstande ist, einen Zug zu „verlieren“ – eine Aufgabe, die anderen Figuren keinerlei Probleme bereitet. Dadurch ist der Springer in seiner Leistungsfähigkeit eingeschränkt, und er kann leicht in Zugzwang geraten (einige Beispiele hierzu sehen wir in Kapitel 8).

Die verschlungenen Wege des Königs



Der König verkörpert im Gegensatz dazu Konstanz. Er benötigt sieben Züge, um von einem Brettrand zu anderen zu gehen – und ebenso von Ecke zu Ecke. Dies ist im Vergleich zu den anderen Figuren äußerst langsam und macht ihn anfällig im Kampf gegen entfernte Freibauern. Im Unterschied zum Springer braucht der König allerdings zu einem weiter entfernten Feld stets mehr Züge als zu einem näheren. Eines der interessantesten Details beim Gang des Königs ist, dass er auf dem Weg zu einem entfernten Feld für gewöhnlich zwischen vielen verschiedenen Routen wählen kann. Nehmen wir im obigen Diagramm den Weg von a4 nach h4: Die extremsten Routen sind gekennzeichnet, doch es gibt auch etliche andere ... bis zu 393 mögliche Routen!!!! Natürlich wird die Auswahl kleiner, je mehr der Zielpunkt diagonal liegt. Schlussendlich benötigt der ♔ von a1 in die gegenüberliegende Ecke sieben Züge auf dem einzig möglichen Weg (entlang der langen schwarzfeldrigen Diagonale).

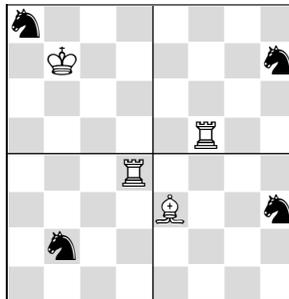
Diese Eigenschaft wird zwar vom Springer geteilt, doch sind bei ihm die praktischen Implikationen gering. Beim König hat es einen riesigen Einfluss auf das praktische Spiel: Wenn der König ein konkretes Zielfeld vor Augen hat, kann er dorthin zwischen verschiedenen Routen wählen und Züge mit Doppelfunktion spielen. Der häufigste „Nebenzweck“ ist, dem gegnerischen König den Weg zu versperren, wie in vielen Beispielen aus Kapitel 5 und Kapitel 12 zu sehen. Das ist der Grund dafür, warum das Konzept des „Schulterns“ in

derartigen Endspielen, in denen der König eine aktive Rolle spielt, so wichtig ist.

Die Dominierung des Springers

Ein weiteres wichtiges Phänomen bei der Betrachtung der Figurenbeweglichkeit mit besonderer Inzidenz beim Springer ist das Konzept der Dominierung. Damit beschreiben wir die Situation, in der eine Figur alle Zugmöglichkeiten einer gegnerischen „dominiert“ und damit deren Handlungsfreiheit einschränkt.

Wenn das Brett mehr oder weniger leer ist (was im Endspiel fast immer der Fall ist), ist es der Springer, der am wahrscheinlichsten unter einer Dominierung zu leiden hat; bei einem volleren Brett kann dieses Schicksal hingegen mehr oder weniger jede Figur treffen.



In diesem Diagramm sehen wir vier Beispiele einer Dominierung: ♔b7 dominiert ♘a8, ♖d4 dominiert ♘b2, ♗f5 dominiert ♘h7 (wichtig im Hinblick auf ein Einfangen des Springers im Endspiel Turm gegen Springer), und schließlich dominiert ♙e3 den ♘h3. Die Dominierung eines Springers durch den Läufer ist nicht zuletzt deswegen oft relevant, weil bei einer Befreiung (z. B. mit Unterstützung des Königs) ein nachfolgender Abtausch entscheidend sein kann.

Das Konzept der Festung. Einige elementare Beispiele

Ein anderes wichtiges Konzept bei elementaren Endspielen ist das der Festung.

Als Festung beschreibt man eine Stellung, in der eine Seite über ein großes materielles Übergewicht verfügt, sein Gegner sich indes mit simplen, in manchen Fällen auch präzisen, Abwartezügen behaupten kann.

Festungen können auch mit vielen Figuren auf dem Brett entstehen, obgleich in diesem Fall die Stellung stets teilweise oder vollständig blockiert ist.

Das natürliche Biotop der Festung ist mithin das Endspiel, und einige ihrer typischen (wenngleich nicht unabdingbaren) Eigenschaften sind die folgenden:

- 1) Es gibt keine Bauerndurchbrüche (oder sie sind, falls ausnahmsweise doch vorhanden, wirkungslos).
- 2) Wenn die stärkere Seite über Freibauern verfügt, sind diese zuverlässig blockiert.
- 3) Der König der stärkeren Seite kann nicht eindringen, entweder weil er abgeschnitten oder der Brettrand nahe ist.

4) Es kann kein Zugzwang erzwungen werden, was impliziert, dass dem Verteidiger Abwartezüge zur Verfügung stehen.

Einige in diesem Buch analysierte Stellungen können als Festung betrachtet werden; andere sind es definitiv, obgleich sie nicht immer als solche gesehen werden. Zuvorderst Kapitel 15 zeigt viele Stellungen, die als Festungen klassifiziert werden können. Bei großem Materialnachteil ist der Festungsbau in der Tat die natürlichste Verteidigungsmethode.

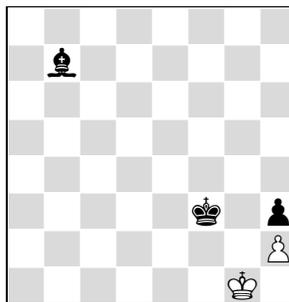
Ich würde behaupten, dass es das Hauptwesensmerkmal einer Festung ist, dass ihre Verteidigung einfach und die Analyse mithin trivial ist. Eine Stellung, die diese Voraussetzungen ganz erfüllt, kann dieselben praktischen Effekte zeitigen, aber eine andere Herangehensweise der menschlichen Intuition erfordern.

Es ist unnötig, alle von der Endspieltheorie entdeckten Festungen zu kennen, zumal viele von ihnen reichlich außergewöhnlicher Natur sind. Über andere sollte man freilich im Bilde sein, da diese den Partieausgang bei ungleichen Materialverhältnissen diktieren. Darum habe ich im Anhang (rein optisch, aber sehenswert!) neben der folgenden kleinen Beispielsreihe noch einige weitere hinzugefügt.

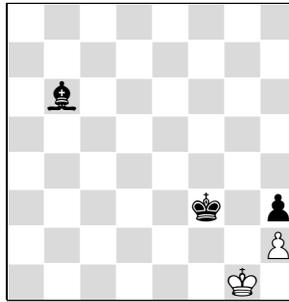
Am besten ist es jedoch stets, die Idee zu verinnerlichen, um dann in der eigenen Partie über genug Vorstellungskraft zu verfügen, wenn eine Festung am Horizont auftaucht.

Wir werden nun einige entsprechende Stellungen ohne weitere Analyse betrachten. Wenn Sie Zweifel bezüglich der nachfolgenden Einschätzungen hegen, zögern Sie nicht, es mit eigener Analyse nachzuprüfen. Denken Sie daran: Man versteht nur, was man zuvor selbst gemacht hat.

Position I.1

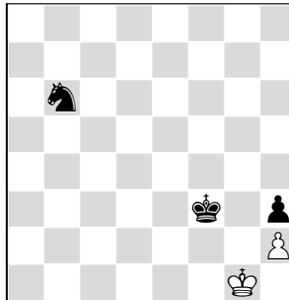


Remis, aber Weiß sollte sich vor 1.♔h1?? hüten. Wir könnten blockierte Bauern für Weiß auf der Diagonalen h2-b8 und für Schwarz auf der Diagonalen h3-c8 hinzufügen, und es würde sich am Ausgang nichts ändern.



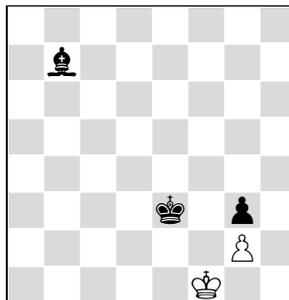
Position I.2

Remis, solange der weiße König die Ecke nicht verlässt.



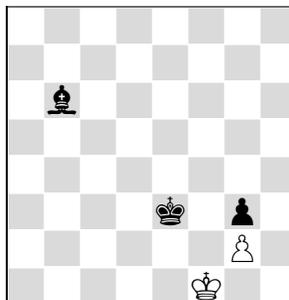
Position I.3

Remis, solange der weiße König die Ecke nicht verlässt.



Position I.4

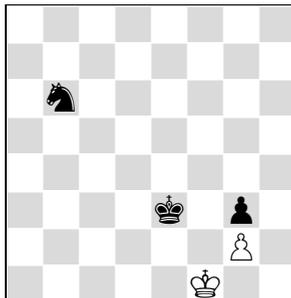
Remis, solange der weiße König die Ecke nicht verlässt.



Position I.5

Remis, solange der weiße König die Ecke nicht verlässt. Weitere Bauern könnten hinzugefügt werden.

Position I.6



Schwarz gewinnt (es ist eine interessante **Übung** für Sie, das selbst zu überprüfen).

Diese Ideen werden im Buch wiederholt wiederkehren. Ich empfehle Ihnen, zur Einführung zurückzublättern, um falls notwendig Ihr Gedächtnis aufzufrischen.

Und nun ist es an der Zeit, mit unserem Studium der 100 ausgewählten und für den Turnierspieler wichtigsten theoretischen Stellungen im Endspiel zu beginnen.

Vorwort zur dritten Auflage

Im Vergleich zur zweiten Auflage von *100 Endgames You Must Know* konnten wir eine Reihe von Korrekturen einfügen, die sich auf der Errata-Seite unserer Internetseite www.newinchess.com finden. Darüber hinaus hat der Autor, Jesus de la Villa, einige frische Beispiele zur Verfügung gestellt, u. a. vom Weltmeisterschaftskampf 2012 zwischen Viswanathan Anand und Boris Gelfand. Wie man sieht, ist das Studium des Endspiels auf allen Leistungsebenen unerlässlich!

Oktober 2012

Peter Boel, Redakteur

Vorwort zur vierten Auflage

Für diese vierte Auflage haben wir einige weitere kleine Korrekturen eingearbeitet. Der Autor, Jesus de la Villa, hat die Bibliographie am Ende des Buchs aktualisiert.

Das wichtigste Merkmal ist, dass bei jedem Diagramm mit einem kleinen Quadrat angezeigt wird, welche Seite am Zug ist. Fehlt ein solches Quadrat, geht entweder aus dem nachfolgenden Text hervor, wer am Zug ist, oder es spielt keine Rolle, wer ziehen darf (z.B. wenn eine Seite eine Festung gebaut hat). Wir haben dieses Merkmal auf besonderen Wunsch verschiedener Leser hinzugefügt, die uns geschrieben hatten, dass sie *100 Endgames You Must Know* als Übungsbuch verwenden wollten. Es ist uns eine Freude, dem nachzukommen!

September 2015

Peter Boel, Redakteur

11. Turm + zwei Bauern gegen Turm

In Turmendspielen gibt es viele Stellungen, in denen zwei Bauern nicht zum Gewinn ausreichen. Nur Endspiele mit ungleichfarbigen Läufern haben eine noch größere Remistendenz.

Stellungen, in denen der Turm mit zwei Bauern nicht gegen einen einzelnen Turm gewinnen kann, ziehen aus vielerlei Gründen großes theoretisches und praktisches Interesse auf sich:

A) Sie kommen recht oft vor.
B) Manche von ihnen sind ohne Kenntnis der zugrundeliegenden Ideen schwer zu spielen.

C) Sie sind eine gute Hinführung zu Turmendspielen mit mehr Bauern auf dem Brett. Konzepte wie passiver Turm der stärkeren Seite oder aktiver Turm des Verteidigers sind ganz besonders wichtig.

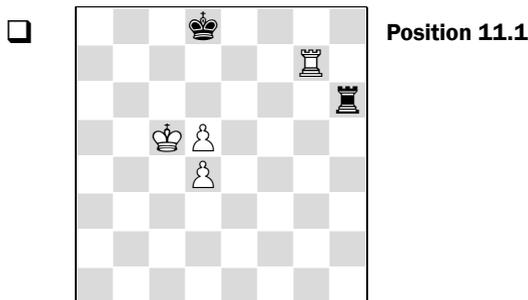
Wir unterscheiden für das Studium dieser Endspiele fünf interessante Szenarios, die gute Remischancen bieten. Und zwar die folgenden:

- 1) **Doppelbauern.**
- 2) **Turm- und Läuferbauern auf demselben Flügel.**
- 3) **Verbundene Freibauern, die vom gegnerischen König blockiert sind.**
- 4) **Der angreifende Turm steckt vor einem Bauern auf der siebten Reihe fest.**
- 5) **Die Vancura-Verteidigung bremst den Vormarsch der Bauern.**

Diese Aufteilung beinhaltet nicht alle möglichen Remisstellungen, schließt aber die wichtigsten und häufigsten ein. Ohnehin sollte man, wenn die Kräfte des Angreifers passiv postiert sind, nicht automatisch von einer Gewinnstellung ausgehen.

Erstes Szenario

ENDSPIEL 69 Mittelbauern



Stellungen mit Doppelbauern sind grundsätzlich remis. Das erste, was Sie jedoch wissen müssen, ist, dass nicht alle Verteidigungsmethoden gegen einen einzelnen Bauern auch hier funktionieren.

Die große Gefahr, wenn Sie diese Endspiele nicht kennen oder nicht genau wissen, wie Sie sie remis halten sollen, besteht darin, dass Sie schon in der Partiephase zuvor, wenn entsprechende Vereinfachungen zur Disposition stehen, Fehler begehen. Genau darum ist es wichtig zu wissen, dass dies ein Remis ist, unter normalen Umständen sogar ein leichtes Remis, und wie man es erreicht.

Die beste Verteidigungsmethode ist, mit der Philidor-Stellung zu beginnen und dann im rechten Moment zu K&H. überzuwechseln.

1. ♖b7 ♗g6 2. ♖b6

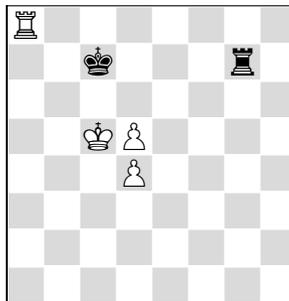
Das ist der Unterschied zu Stellungen mit nur einem Bauern: **Weiß kann den Turmtausch anbieten und so die Philidor-Stellung „knacken“**. Wenn wir die Theorie nicht kennen, sind wir geneigt, verängstigt zu reagieren, insbesondere wenn wir diese Stellung nur irgendwo mal oberflächlich gesehen haben, und diese Besorgnis mag uns zu falschen Vereinfachungsentscheidungen führen. Sehen Sie sich deshalb diese Zugfolge genau an und fürchten Sie sich nicht vor Gespenstern.

2... ♗g4!

Dieser Zug ist jetzt sehr wichtig. Die einzige verfügbare Methode ist K&H, doch Schwarz muss hierbei den zweiten Bauern schlagen, wenn er den Turm in den Rücken des Bauern zieht. Das Bauernendspiel wäre natürlich verloren, andere Züge komplizieren die Sache zumindest, wenngleich sie dennoch zum Remis reichen mögen.

Dworetzki meint, dass **2... ♗g1!** wegen 3. ♖c6! ♖c1+ 4. ♖d6+- und jetzt 4... ♖c8 5. ♖a6 ♖b8 6. ♖e6 ♖c8 7. d6 ♖b8 8. ♖a1 ♖c8 9. ♖h1 verliert, doch in dieser Variante hält 3... ♖c8! die Stellung. **2... ♗g7?!** verliert laut Dworetzki ebenso: 3. ♖b8+! ♖c7 4. ♖a8

Position 11.2
(Analysediagramm)



4... ♗g1! (4... ♗g6? würde in der Tat verlieren: 5. d6+ ♖d7 6. ♖a7+ ♖d8 7. ♖c6+-) 5. ♖a7+ ♖c8 6. ♖c6 ♖c1+ 7. ♖d6 ♖c4!, und der Turm erreicht wieder seinen richtigen Verteidigungsposten, aber Schwarz ist immer noch in Schwierigkeiten: 8. ♖e5 ♖b4! (das natürlich aussehende 8... ♖d8 verliert wegen 9. ♖a6! ♖b4 10. ♖d6 ♖c8 11. ♖a8+ ♖b7 12. ♖c5!). Ein schwieriger und zugleich wichtiger Zwischenzug. Schwarz ist nun außerstande, die richtige Verteidigungsstellung einzunehmen) 12... ♖b1 13. ♖h8 ♖c7 14. ♖h7+ ♖c8 15. ♖c6 ♖c1+ 16. ♖d6, und gegen zwei Bauern ist die K&H-Verteidigung nutzlos. Sie müssen diese lange und komplizierte Variante nicht analysieren, geschweige denn sie auswendig lernen, sie ist aber lehrreich) 9. ♖a6 ♖d7=.

Zusammengefasst verlieren andere Züge nicht, aber man sollte sich das Leben in diesen Endspielen aber nicht unnötig schwermachen. Wenn es eine klare Verteidigungslinie gibt, ist es am besten, dieser Linie treu zu bleiben und nicht abzuweichen.

3.d6

3.♞c6 ist logischer, führt aber zu Stellungen, die wir schon im vorigen Kapitel betrachtet haben: 3...♞xd4 4.♞b8+ (4.♞d6 ♞c8 5.♞c6+ ♞d8 6.♞a6 ♞c8 7.♞a8+ ♞b7 8.♞d8 ♞h4!=, die **lange Seite**) 4...♞e7= **K & H**.

3.♞h6 (beabsichtigt ♞d6) 3...♞d7! 4.♞h7+ ♞d8=, und nun ermöglicht 5.♞d6 Schwarz erneut die **Philidor-Stellung**, und 5.♞c6 würde K & H erlauben.

3...♞g1!

Jetzt kann der Turm ziehen, um Schachs von hinten zu bieten. Der Bauer d4 bietet dem König ein wenig Schutz, aber es reicht nicht, um Gewinnchancen zu erlangen.

4.♞c6 ♞c1+ 5.♞d5 ♞h1 6.♞b8+ ♞d7 7.♞b7+ ♞d8 8.d7 ♞h5+ (8...♞e7=)
9.♞c6 ♞h6+ 10.♞c5 ♞h5+ 11.d5 ♞h6 12.d6 ♞xd6!=

ENDSPIEL 70 Springerbauern

Zweite-Reihe-Verteidigung

Nachdem wir das letzte Beispiel gesehen haben, drängt sich gleich eine schreckliche Frage auf: Was ist, wenn die K & H-Verteidigung das einzig wirksame Verteidigungsmittel in diesem Endspiel darstellt und gegen den Springerbauern nicht funktioniert ... was passiert dann, wenn der Gegner einen verdoppelten Springerbauern hat? Wird die Grundreihen-Verteidigung funktionieren? Doch kein Grund zur Sorge: Wir werden die Methoden vergleichen und die Unterschiede berücksichtigen, und anschließend unsere Schlussfolgerungen ziehen.

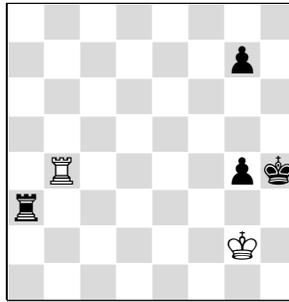
Zum ersten ist die Grundreihenverteidigung gegen einen Doppelbauern nutzlos, da die stärkere Seite den Turmtausch unter günstigen Umständen erzwingen kann (im nächsten Diagramm würde das Manöver ...g2-♞f3-♞f1 lauten).

Zum zweiten, und das ist beruhigender: Die stärkere Seite kann mit dem Springerbauern die Philidor-Stellung nicht aufbrechen, da der zur Verfügung stehende Raum hier kleiner ist.

Zum dritten, falls – wie in unserem ersten Beispiel – die Philidor-Stellung nicht erreicht werden kann, gibt es Alternativen zu K & H, die gegen andere Bauern tatsächlich funktionieren.

Gegen zwei Springerbauern muss der Verteidiger auf der Hut sein und ein anderes Verteidigungssystem wählen, welches wir als **Zweite-Reihe-Verteidigung** bezeichnen.

Position 11.3
Kolesnikow – Botscharow
Sotschi 2004



Diese Partie dient zur Warnung gegen sorgloses Spiel.

1. ♖b8?

Danach wird der weiße König auf die Grundreihe zurückgeworfen, und Schwarz gewinnt dank seines zweiten Bauern. **Mithin sollte der verteidigende König es vermeiden, auf die Grundreihe zurückgedrängt zu werden.** Der richtige Zug ist somit:

1. ♖b2! Diese Formation ist nicht einzunehmen, da Schwarz zu wenig Raum am Königsflügel hat. Dieses Verfahren würde auch gegen einen Mittel- oder Läuferbauern funktionieren, ist jedoch dort nicht so ratsam. 1... ♖a4 2. ♖c2 (Weiß kann auch einfach zur Philidor-Stellung überwechseln: 2. ♖b3, und es gibt keine Möglichkeit, diese aufzubrechen; falls 2... ♖a2+ 3. ♖g1 g3, so 4. ♖b8 mit Schachgeboten von hinten) 2... g5 3. ♖b2 g3. Schwarz beabsichtigt ... ♖f4-f2+ mit gewonnenem Bauernendspiel, und diese Drohung könnte die weiße Aufstellung knacken. Wir wissen jedoch, dass der Bauer die sechste Reihe erst nach dem König betreten darf, und wir wechseln nun zu einem bekannten Verteidigungsverfahren hinüber: Schachgebote von hinten. 4. ♖b8=.

1. ♖b7? Weiß wird den Bauern schlagen, doch wie wir bereits wissen, verliert das. 1... ♖a2+ 2. ♖g1 ♖h3 3. ♖xg7 ♖g3 (damit ist eine Stellung erreicht, die wir schon im vorigen Kapitel gesehen haben) 4. ♖f1 ♖a1+ 5. ♖e2 ♖g1!-+.

1... ♖a2+ 2. ♖g1 ♖h3 3. ♖b3+ g3 4. ♖b1

Die einzige Möglichkeit, doch wie wir sehen werden, funktioniert die Grundreihen-Verteidigung gegen einen Doppelbauern nicht.

4... ♖a3 5. ♖c1 g5 6. ♖b1 g4 7. ♖c1 g2 8. ♖b1 ♖f3 0:1

9. ♖a1 ♖f1+ 10. ♖xf1 gxf1 ♖+ 11. ♖xf1 ♖h2 und der zweite Bauer wandelt sich um.

Schlussfolgerungen aus dem ersten Szenario. Doppelbauern:

1) Gegen einen Mittelbauern beginnt die Verteidigung mit der Philidor-Stellung, und wenn ein Turmtauschangebot diese aufbricht, muss der Verteidiger zu K&H wechseln, dabei aber den Turm auf die Reihe stellen, auf der der hintere Bauer sich befindet, um diesen zu schlagen.

2) Gegen den Springerbauern muss der verteidigende König es vermeiden, auf die Grundreihe abgedrängt zu werden. Dies kann mittels der Philidor-Stellung (der Gegner kann sie jetzt nicht aufbrechen) oder der Zweite-Reihe-Verteidigung geschehen. Die

letztere besteht darin, den König und den Turm auf die zweite Reihe zu stellen, bis der Bauer die sechste Reihe betritt.

3) Gegen Turmbauern ist die Verteidigung ziemlich einfach.

Das zweite Szenario

Das zweite Szenario ist zwar sehr berühmt ... wird aber wenig gekannt. Fast jeder Schachspieler weiß, dass dieses Endspiel mit Läufer- und Randbauer remis ist, doch die meisten fürchten sich davor, sich auf diese Stellung einzulassen. Und dies nicht zu Unrecht. Gewiss reicht das Wissen darum, dass dieses Endspiel remis ist, nicht aus, um es denn auch in der Praxis erfolgreich zu verteidigen; es genügt auch nicht, die besten Verteidigungsaufstellungen zu kennen, oder die Endspiele Turm + Bauer gegen Turm zu beherrschen, die sich jederzeit ergeben können. Natürlich ist all dieses Wissen notwendig, aber nicht hinreichend. Gefragt sind außerdem Zähigkeit, Geduld und ständige Aufmerksamkeit.

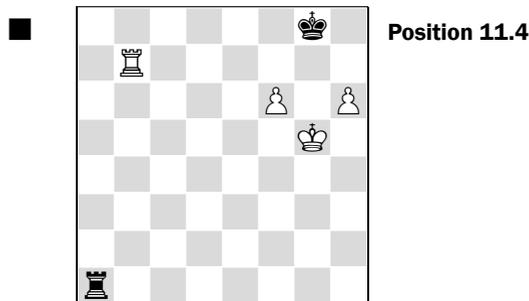
Einmal in Ihrem Leben wird dieses Endspiel aber bestimmt auf dem Brett stehen, und das Wissen um die exakte Verteidigungstechnik wird dann sicherlich hilfreich sein. Doch das Leben ist für den Angreifer sicherlich leichter.

Beginnen wir mit einer schwierigen Situation für den Verteidiger: Der König ist auf der Grundreihe abgeschnitten. Anschließend werden wir das normale Verhalten in der Verteidigung behandeln..

ENDSPIEL 71 Der verteidigende König ist auf der Grundreihe abgesperrt

Die aus vielen Partien gesammelten Erfahrungen wie auch die in allerlei Büchern publizierten Analysen – allen voran dem Klassiker Löwenfisch & Smyslow: *Theorie und Praxis der Turmendspiele* – lehren, dass das Endspiel normalerweise verloren ist, wenn der verteidigende König auf der Grundreihe festgenagelt ist. Die Varianten sind alles andere als einfach, doch wie üblich ist die Verteidigung schwerer als der Angriff.

Zunächst werden wir sehen, dass das Endspiel verloren ist, wenn beide Bauern die sechste Reihe erreicht haben:



Weiß droht 1.h7+ nebst 2.♖b8+ und 3.f7. Schachgebote sind die einzige Möglichkeit.

1...♖g1+ 2.♕f5 ♖f1+ 3.♕e6!

Hält die Drohung aufrecht. Der König strebt nach e8. Scheinbar könnte Weiß auch ohne seinen König gewinnen, doch es gibt eine diabolische Ressource.

In Nähe des Brettrandes sollten wir niemals Pattmotive außer Acht lassen: 3.♖e5 ♖e1+ 4.♗d4 ♗d1+ 5.♗c3 ♗f1 6.h7+ (6.♗g7+ ♗h8 7.f7 ♖c1+ 8.♗d4 ♖c4+ mit pattwürdigem Turm) 6...♗h8 7.f7 ♖xf7! und remis.

3...♗e1+ 4.♗d6

Nach 4.♗d7? ♗f7 kann Schwarz sich behaupten.

4...♗d1+ 5.♗e7 ♗e1+ 6.♗d8 ♗d1+

Wenn Schwarz die Schachgebote unterbricht, um den Läuferbauern anzugreifen, spricht der h-Bauer das entscheidende Wörtchen: 6...♗f1 7.h7+! ♗h8 8.♖b8! ♗xh7 9.♗e7 ♗e1+ 10.♗f8. Wie wir in **Endspiel 58** gesehen haben, ist der Bauer nicht mehr aufzuhalten, sobald der König der stärkeren Seite die Grundreihe erreicht hat.

7.♗e8 ♗e1+ 8.♗e7 ♗f1 9.f7+ ♗h8 10.♗e6!+-

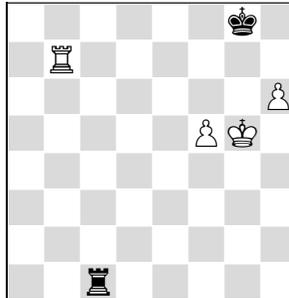
Gefolgt von f7-f8♖.

Verkehrt wäre 10.f8♖+ ♖xf8+ 11.♗xf8, erneut mit Patt.

Nun, da wir wissen, dass das Endspiel leicht gewonnen ist, sobald beide Bauern die sechste Reihe erreicht haben, schauen wir, was der Verteidiger dagegen tun kann, dass diese Situation entsteht. Hilfe finden wir bei den Arbeiten von Löwenfisch & Smyslow.

ENDSPIEL 72 Läuferbauer auf der fünften Reihe

Position 11.5



Weiß droht mit f5-f6 die Stellung aus unserem vorigen Beispiel zu erreichen. Also:

1...♗g1+ 2.♗f6

Schwarz kann jetzt drei mögliche Strategien verfolgen: Hinter dem h-Bauern bleiben, hinter dem f-Bauern verweilen, oder abwarten. Alle sind hartnäckig, aber alle verlieren.

2...♗h1

2...♗f1 3.♗g7+ ♗h8 (3...♗f8 4.♗g5 ♗h1 5.♗g6+-) 4.♗e7 ♗g8 5.♗e8+! ♗h7 6.♗e6 ♗xh6 (6...♗a1 7.f6 ♗a6+ 8.♗f5 ♗a5+ 9.♗e5 ♗a8 10.f7+-) 7.f6, und die Umwandlung kann nicht verhindert werden, da 7...♗e1+ zu einem verlorenen Endspiel führt.

2...♗a1 3.♗e7 ♗a2 4.♗e5 (der König macht den Weg für den Bauern frei. Stattdessen 4.♗e6? ♗a6+=) 4...♗e2+ (4...♗a5+ 5.♗f4 ♗a4+ 6.♗g5 ♗a5 7.♗g6) 5.♗d6 ♗f2 6.♗e6 ♗e2+ 7.♗d7, und jetzt:

A) 7...♖f2 8.♞e8+ ♔h7 (8...♕f7 9.h7+-) 9.♕e6 ♞e2+ 10.♕f7 ♞a2 11.f6 ♞a7+ 12.♕e6 ♞a6+ 13.♕f5 ♞a5+ 14.♞e5+-, und der f-Bauer kann nicht gestoppt werden;
 B) 7...♞d2+ 8.♕e8 ♞f2 9.♞e5 ♔h7 10.♕f7 ♕xh6 11.♞e6+ ♔h7 12.f6 ♞a2, und der schwarze Turm kann nicht rechtzeitig die Grundreihe erreichen (und damit remis halten, wie in **Endspiel 58** gesehen). 13.♕f8!+- . Wenn der König der stärkeren Seite die Grundreihe erreicht, ist das Endspiel gewonnen.

3. ♞g7+ ♕f8

3...♕h8 4.♞e7 ♞xh6+ 5.♕f7 ♞a6 (einmal mehr schafft es der Turm nicht auf die Grundreihe; diesmal, weil der eigene König ungeschickt steht) 6.f6 ♕h7 7.♕f8+ (der König der stärkeren Seite steht auf der achten Reihe ...)

7...♕g6 8.f7 ♕f6 9.♕g8!+- .
4. ♕g6 ♞g1+ 5. ♕h7 ♞f1 6. ♞a7 ♞g1 (6...♞xf5 7.♕g6! ♞f1 8.♞a8+ ♕e7 9.h7+-) **7.f6 ♞g2 8. ♞g7 ♞f2 9. ♕g6+-**

Wenn die Schachgebote vorüber sind, kann Schwarz das Manöver h6-h7 nebst ♞g8+ nicht mehr verhindern.

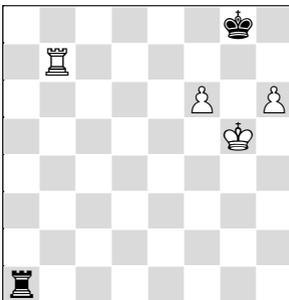
Wie wir gesehen haben, führen zwei Bauern auf der sechsten Reihe zu einem leichten Gewinn, und mit einem Läuferbauern auf der fünften und einem Randbauern auf der sechsten Reihe ebnet eine sehr komplexe und präzise Zugfolge den Weg zum Sieg. Ein Zweck dieses Buches ist, dem Leser ein Maximum an Wissen mit einem erforderlichen Minimum an Analyse zu vermitteln, wie bereits in der Einführung dargelegt. Aber mitunter lässt sich eine kompliziertere Analyse nicht vermeiden.

Diese beiden Beispiele haben die diffizilen Manöver veranschaulicht, doch werden wir, wenn wir es dabei belassen, wahrscheinlich ein falsches Bild von den übrigen Positionen bekommen. Anders als es aussieht – und anders, als es viele Lehrbücher darstellen – zieht ein auf der Grundreihe abgeschnittener König nicht automatisch den Verlust nach sich.

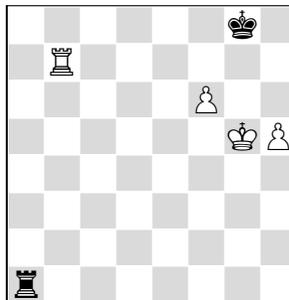
Darum werden wir das Bild mittels dreier Diagrammserien vervollständigen. Die Analyse ist einfach, da wir uns auf die vorigen Beispiele beziehen können.

Serie zum Turm- und Läuferbauern.

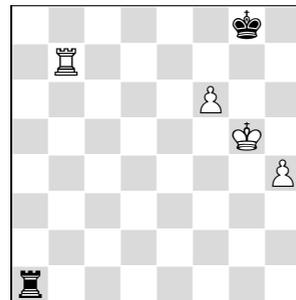
Verteidigender König auf der Grundreihe abgesperrt, Läuferbauer auf der sechsten Reihe.



Weiß gewinnt, ganz gleich wer am Zug ist



Weiß am Zug gewinnt, Schwarz am Zug hält remis

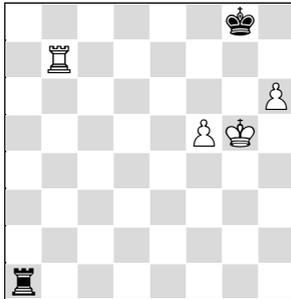


Remis, gleichgültig wer am Zug ist

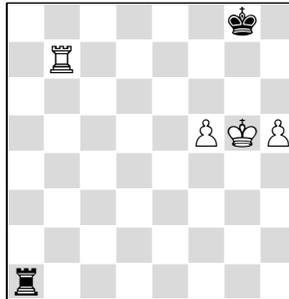
Wenn Sie die Gewinnführung im ersten Beispiel und speziell den Kommentar zum sechsten Zug studieren, werden Sie zu der Überzeugung gelangen, dass die zweite und dritte Stellung remis sind. Wenn der h-Bauer noch weniger weit vorgerückt ist, ist es gleichfalls remis.

Schlussfolgerung: Der Läuferbauer darf nicht die sechste Reihe betreten, bevor der Randbauer dies getan hat.

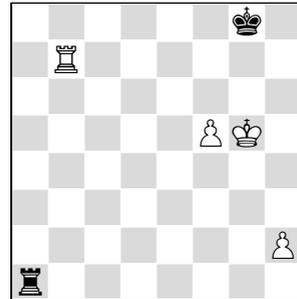
Läuferbauer auf der fünften Reihe.



Weiß gewinnt. Bereits analysiert



Weiß gewinnt. Selbes Vorgehen



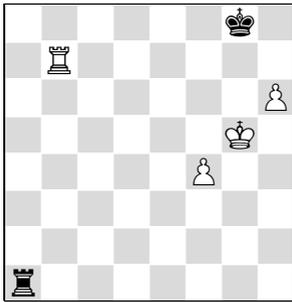
Weiß gewinnt. Selbes Vorgehen

Beachtenswert ist, dass alle klassischen Verteidigungsverfahren scheitern:

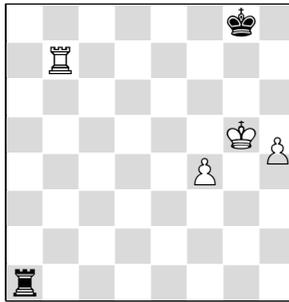
- 1) Verteidigung mittels der Philidor-Stellung: Wenn Schwarz einfach abwartet, stößt Weiß seinen h-Bauern auf die sechste Reihe vor und tut anschließend dasselbe mit dem f-Bauern.
- 2) Die K&H-Verteidigung stößt auf dasselbe Problem.
- 3) Ein Angriff auf den h-Bauern scheitert, weil die Zeit fehlt, ihn zu schlagen und anschließend auf die lange Seite überzuwechseln, um die effektive Schachdistanz herzustellen.

Aus alledem können wir eine interessante Schlussfolgerung ziehen:

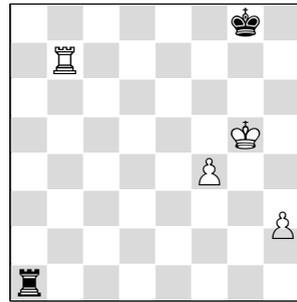
Schlussfolgerung: Wenn der verteidigende König auf der Grundreihe abgesperrt ist, ist ein Läuferbauer auf der fünften Reihe das beste Unterpfand für den Sieg.

Läuferbauer auf der vierten Reihe.

**Weiß am Zug gewinnt,
Schwarz am Zug hält remis**



Weiß gewinnt



Remis

Wenn der Läuferbauer auf der vierten Reihe steht, kommt es auf die Stellung des Randbauern an. Das erste Diagramm ist äußerst interessant. Wie wir im folgenden Beispiel sehen werden, kann eine solche Stellung aus einem normalen Spielverlauf entstehen. Schwarz macht mit einer einfachen Methode remis: Der Turm wechselt zwischen Schachgeboten und Angriffen auf den h-Bauern (1...♖g1+ 2.♔f6 ♜h1). Diese Verteidigungsressource zieht bei einem h-Bauern auf der vierten oder fünften Reihe nicht, da Weiß 3.f5 (oder 3.h5) spielen und die Drohung gegen seinen h-Bauern ignorieren kann. Falls der h-Bauer die vierte Reihe noch nicht erreicht hat, funktioniert diese Verteidigung wiederum.

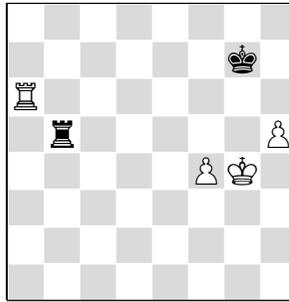
ENDSPIEL 73 Die Verteidigungsstrategie

Wenn die Bauern weniger weit vorgerückt sind und vor allem der verteidigende König nicht auf die Grundreihe zurückgedrängt ist, steigen die Remischancen.

Die nächste Position ist der Partie Gligoric – Smyslow entnommen, die in diversen Büchern analysiert worden ist. Sie gibt einen perfekten Überblick über die Verteidigungsideen. Wenn Sie dieses Beispiel sorgfältig studieren, sollten Sie in der Lage sein, das Endspiel auch in einer praktischen Partie zu bewältigen. Im Verlaufe der Analyse werde ich die wichtigsten Details ausführen.

Der erste Punkt: **Der schwarze Turm ist auf der fünften Reihe gut postiert, wo er den Vormarsch des gegnerischen Königs unterbindet.** Sobald beide Bauern die fünfte Reihe erreicht haben, steht der Turm am besten in der Ecke (a1 oder b1).

Position 11.6
Gligoric – Smyslow
 Moskau 1947



1. ♖g6+ (1.f5 ♖b1!) **1... ♔f7!**

Der zweite Punkt: **Unter sonst gleichen Umständen steht der verteidigende König auf der f-Linie besser als auf der h-Linie.** Gleichwohl verliert auch 1... ♔h7?! nicht.

2. ♗g5

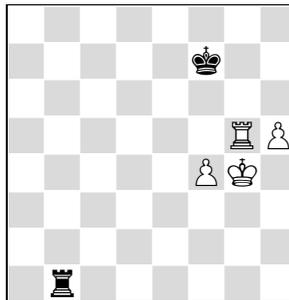
Vertreibt den schwarzen Turm von der fünften Reihe. Den Bauern vorzurücken würde stattdessen den weißen König ohne Schutz lassen: 2.f5 ♖b1!. Der dritte Punkt: **Sobald beide Bauern die fünfte Reihe erreicht haben, bringt sich der Turm für Schachgebote von hinten in Stellung.** 3. ♔g5 ♗g1+ 4. ♔h6 ♗f1 5. ♗g7+ ♔f6 6. ♗g8 ♔f7=. Weiß kann keine weiteren Fortschritte machen.

2... ♖b1!

Der vierte Punkt: **Der verteidigende Turm verweilt in der linken unteren Ecke, wo er für Schachgebote von der Seite und von hinten bereitsteht.**

Wir haben eine kritische Situation erreicht:

Position 11.7



3. ♗c5

Der weiße Turm hat damit erneut viel Raum zur Verfügung. Jetzt droht Weiß, nach 4. ♔g5 den schwarzen König auf die Grundreihe zurückzuwerfen. **In den nächsten Zügen wird der Kampf entscheidend darum gehen, ob sich der schwarze König gegen das Zurückdrängen auf die achte Reihe zur Wehr setzen kann.**

Im vorigen Endspiel haben wir gelernt, dass die Stellung verloren ist, wenn der König auf der Grundreihe abgesperrt ist und die Bauern auf die fünfte Reihe vorgedrungen sind. Den h-Bauern vorzurücken ist ein anderer Versuch. Die Analyse ist so kompliziert, dass wir dieser Möglichkeit ein Extra-Diagramm widmen werden:

Position 11.9.

3... ♖f6

Die logische Antwort, die den weißen Absichten entgegentritt.

4. ♜c6+

Danach deckt der Turm nicht mehr die seitlichen Schachgebote auf der fünften Reihe ab.

4... ♖g7!

Weicht einer Opposition der Könige aus, da der schwarze König in diesem Falle auf die Grundreihe zurückgedrängt werden würde, z. B.: 4... ♖f7? 5. ♖g5! (droht 6. ♜c7+) 5... ♜g1+ 6. ♖f5, und der schwarze König wird auf die achte Reihe geworfen, da 6... ♖g7? an 7. ♜g6++- scheitert.

5. ♖g5 ♜g1+! (erzwungen) **6. ♖f5 ♜a1 7. ♜c7+** (7. ♜g6+ ♖f7=) **7... ♖h6** (meide stets die Grundreihe) **8. ♜e7** (8. ♖f6 ♖xh5=) **8... ♜b1**

Der schwarze Turm wartet in der Ecke links unten. Im Moment kann der Bauer nicht geschlagen werden, aber Weiß kann auch nicht frei manövrieren.

9. ♜e8 (9. ♖f6 ♖xh5=) **9... ♖g7**

9... ♜a1 und einfach abwarten war weiterhin möglich.

10. ♜e5 ♜a1 11. ♜d5 ♜f1

Der einzige unthematische Zug von Smyslow in diesem Endspiel. Nicht gerade ein Fehler, doch das Standardvorgehen wäre, den Turm in der Ecke zu halten: 11... ♜b1!.

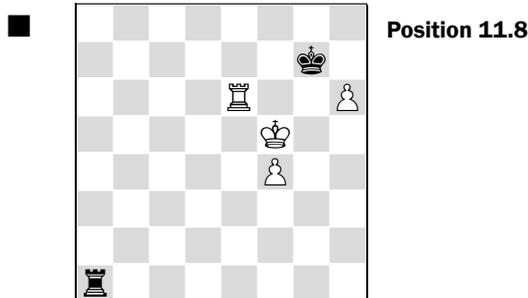
12. ♜d4 ♜a1

Zurück auf den richtigen Verteidigungsposten.

13. ♜d6 ♜a5+ 14. ♖g4 ♜a1

Es ist wert, darauf hinzuweisen, dass Schwarz mit 14... ♜b5 zur Ausgangsstellung zurückkehren könnte.

15. ♜e6 ♜g1+ 16. ♖f5 ♜a1 17. h6+



Schließlich legt sich Weiß doch fest. Das Endspiel Turm + Bauer gegen Turm, das sich in wenigen Zügen ergeben wird, ist theoretisch remis.

17... ♖h7!

Ein weiterer wichtiger Punkt: Wenn ein Bauer die sechste Reihe betritt, muss sich der König vor ihm begeben. 17... ♖f7?! wäre auch möglich, da Schwarz hier – im Unterschied zum vorherigen Endspiel – mit dem König auf der Grundreihe nicht verlieren würde: 18. ♜b6 (beabsichtigt ein seitliches Schachgebot) 18... ♜a5+ 19. ♖g4 ♜a1 20. ♖g5 ♜g1+ 21. ♖f5, und der König wird auf die Grundreihe zurückgeworfen,

doch nach 21...♖a1 (plant seitliche Schachgebote) 22.♞b7+ ♔g8 23.♔g6 ♞g1+ 24.♔f6 ♞h1! ist es remis.

18.♞d6 ♞a2 (Abwartezug) **19.♔g5 ♞g2+** (unterbindet den Vormarsch des Königs) **20.♔f6**

Dies führt zu einem theoretischen Remisendspiel. 20.♔h5 ♞h2+=; 20.♔f5 ♞a2=.

20...♔xh6! 21.♔e7+ ♔h7

21...♔g7 genügt ebenfalls zum Remis, solange Schwarz über ein taktisches Detail im Bilde ist: 22.f5 ♞e2+ 23.♞e6 ♞f2! (aber nicht 23...♞a2?? 24.f6+ ♔h7 25.f7+–) 24.f6+ ♔g6 25.♞e1 ♞a2!=", Verteidigung von der langen Seite.

22.f5 ♞e2+ 23.♞e6 ♞a2 (Verteidigung von der langen Seite) **24.f6**

Wir haben eine ähnliche Stellung mit dem e-Bauern bereits gesehen (**Endspiel 58**). Weiß droht 25.♔f8 mit Gewinn. Schwarz muss die Grundreihe besetzen.

24...♞a8! 25.♔f7 ♔h6!

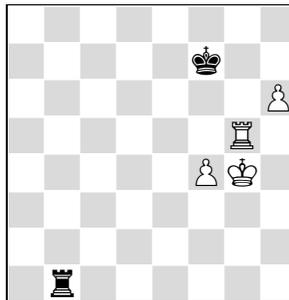
In Anlehnung an **Endspiel 58** der richtige Zug. Der Unterschied ist hier, dass 25...♞b8 gleichfalls remis wäre, da der schwarze Turm hier über mehr Raum verfügt und immer noch die effektive Schachdistanz wahren würde.

26.♞e1 ♞a7+ 27.♞e7 ♞a8 28.♞d7 ♔h7 29.♞d1 ♞a7+ 30.♔e6 ♞a6+ 31.♞d6 ♞a8 32.♞d4 ♔g8 33.♞g4+ ♔f8

Und endlich Remis. Eine hervorragende Demonstration der Endspielkünste Smyslows, die uns erlaubt, nach Studium der folgenden Position einige Schlüsse zu ziehen.

Eine wichtige Variante. Vorstoß des Randbauern

Position 11.9



Diese Stellung würde nach 3.h6 entstehen, einer Alternative aus dem vorigen Endspiel. Den h-Bauern vorzustoßen ist recht logisch, da der schwarze König auf der f-Linie abgeschnitten ist.

3...♞a1!

Wenn der weiße König f5 überquert, kann der Turm immer noch Schach bieten. **Schwarz muss geduldig sein und warten, bis der Bauer die siebte Reihe betritt.** Sehen wir warum: 3...♞g1+? 4.♔f5 ♞h1 5.♞g7+! (die Pointe!) 5...♔f8 6.♔g6 (wie wir wissen, sind die meisten Stellungen mit einem auf der Grundreihe gefangenen König verloren) 6...♞g1+ 7.♔h7! ♞f1 8.♞a7! (8.♞g4 ♔f7) 8...♞xf4 (der Turm schlägt den Bauern, kann aber von dieser ungünstigen Stellung aus die Umwandlung des

h-Bauern nicht vermeiden) 9.♔g6 ♖g4+ 10.♔f6! ♖f4+ (10...♔g8 11.♖g7+!+–) 11.♔g5 ♖f1 12.♖a8+ ♔f7 13.h7+–.

4. ♖g7+

Der interessanteste Versuch. 4.♔f5 ♖a5+= bringt Weiß nicht weiter, und 4.h7 ♖g1+! – diesmal ist der h-Bauer verloren, und Weiß erreicht kein gewonnenes Endspiel Turm + Bauer gegen Turm: 5.♔f5 ♖h1=. 4.♖h5 ist die andere fordernde Fortsetzung, doch es gibt nur eine mögliche Antwort: Der schwarze König muss den bedrohlichen h-Bauern blockieren. 4...♔g8 5.f5 ♔h7 (die Beweglichkeit des Königs ist zwar eingeschränkt, doch die ständige Bedrohung des h-Bauern begrenzt die weißen Aktivitäten) 6.♖h3 ♖g1+ 7.♔h5 ♖f1 8.♔g5 ♖g1+ 9.♔f6 ♖a1! 10.♖e3 ♖a2 11.♖e6 ♔xh6! mit einer Stellung, die wir bereits in einem früheren Endspiel analysiert haben.

4...♔f6 5. ♖c7

Droht mit ♖c6+ und ♔g5 den schwarzen König auf die Grundreihe zurückzuwerfen.

5...♔g6

Oder 5...♖g1+!? 6.♔f3 ♖h1= oder sogar 5...♖h1?! 6.♖c6+ ♔f7 7.♔g5, und der schwarze König wird auf die Grundreihe gezwungen, doch das Endspiel ist immer noch remis, wie in der Analyse zu Zug 17 des vorigen Beispiels gesehen.

6.h7 ♖h1!

6...♖g1+? 7.♔f3 ♖h1 wurde früher gleichfalls als Remis eingeschätzt, doch die Nalimov-Tablebases zeigen, dass Weiß mit äußerst genauem Spiel gewinnen kann. Sie müssen diese Variante nicht kennen, sie ist aber äußerst lehrreich: 8.♔e4 ♖h5 9.♖a7 ♖h1 10.♖d7 (10.♔d5 ♖d1+ 11.♔e6 ♖e1+ 12.♔d6 ♖d1+ 13.♔e7 ♔xh7=) 10...♖h5 11.♖c7 ♖h1 12.♔d5 ♖d1+ 13.♔c6 ♖c1+ 14.♔d7 ♖d1+ 15.♔e8 ♖a1 16.♖d7 ♖e1+ 17.♖e7 ♖a1 18.♔f8 ♖h1 19.♔g8+–.

7. ♔f3

Offenbar die einzige Möglichkeit voranzukommen. Schwarz droht zwar nicht, den h-Bauern zu schlagen, dennoch ist der Turm an dessen Verteidigung gebunden.

7.f5+ ♔f6= oder 7.♖c5 ♖g1+ mit leichtem Remis.

Der Abwartezug 7.♖b7 würde Schwarz indes zwingen, die Stellung seines Turms zu verschlechtern: 7...♖h2. Nach 8.♖b5 kann der Bauer jetzt nicht geschlagen werden, doch Schwarz hat noch 8...♔g7!, und Weiß kann keine Fortschritte machen – jeder Versuch hätte das Schlagen des h-Bauern zur Folge. 9.♖g5+ (9.♔g3 ♖xh7=; 9.f5 ♖xh7=) 9...♔h8! 10.♖b5 ♖h1=.

7...♔f5!

Der Bauer ist in Reichweite des schwarzen Königs, und die Stellung ist offensichtlich remis. Weiß kann den Status Quo nur aufbrechen, indem er einen Bauern hergibt, und das resultierende Endspiel ist stets remis.

8. ♖f7+ ♔g6 9. ♖b7 ♔f5 10. ♔g3 ♔f6 11. ♔g4 ♔g6 Kein Fortkommen.

Wie wir gesehen haben, sind die Varianten kompliziert und die untersuchten Beispiele selbstredend keinesfalls erschöpfend. Wir haben schlichtweg eine paar Ideen kennengelernt, um derartige Stellungen im praktischen Spiel zu verteidigen. Fassen wir es kurz zusammen:

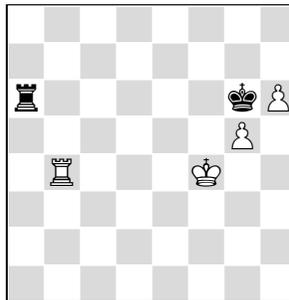
-
- 1) Der König sollte es vermeiden, auf der Grundreihe abgesperrt zu werden, was für gewöhnlich den Verlust nach sich zieht.
 - 2) Der Turm steht zwar auf der fünften Reihe gut, wo er den weiteren Vormarsch des weißen Königs bremst; die beste Taktik ist aber meist, ihn in der Ecke zu halten, wo er für seitliche wie rückwärtige Schachgebote bereitsteht.
 - 3) Der König muss auf g7 oder f7 abwarten; wenn er ein Schachgebot auf der g-Linie bekommt, ist, wenn alle Umstände gleich sind, die f-Linie der beste Ort.
 - 4) Wenn ein Bauer die sechste Reihe erreicht, muss der König vor diesen ziehen.
-

Drittes Szenario

ENDSPIEL 74 Blockierte verbundene Freibauern

Dies mag jemanden, der das zum ersten Mal hört, überraschen. Einverstanden, ein Doppelbauer mag nicht zum Gewinn reichen, und zwei isolierte Bauern, zwei nahe beieinander stehende Bauern mögen mitunter ausgestoppt werden, doch ... zwei verbundene Bauern! Die sollten doch gewinnen! Das hört sich doch lächerlich an. Es ist jedoch keinesfalls selten, dass sich der verteidigende König zwischen den beiden Bauern festsetzt und den weiteren Vormarsch blockiert. Kling und Horwitz haben die entsprechenden Stellungen mit Springer- und Randbauer bereits im Jahre 1851 analysiert. Tatsächlich kann man, wenn die verteidigende Seite die Blockade errichtet hat, nicht mehr viel machen. Die verbundenen Bauern sind hier weit weniger gefährlich als die notorisch remisverdächtigen f- und h-Bauern.

Position 11.10



1. ♖d4 ♜b6 2. ♖d8!

Zunächst muss Weiß den König aus seiner starken Stellung vertreiben. Diesen Part übernimmt der Turm.

2... ♜b4+ 3. ♚e5

Wenn der weiße König zurückweicht, kann Schwarz weitere Schachgebote geben oder so wie in der Partie spielen.

3... ♜b7!

Ein paar weitere Schachgebote wären möglich, das einfachste ist jedoch, den g-Bauern anzugreifen. Gleichzeitig kontrolliert der Turm zwei wichtige Felder, g7 und h7.

3...♙xg5?? verliert wegen 4.h7+– auf der Stelle.

3...♜g4? verliert ebenso, wenngleich etwas komplizierter: 4.♜g8+ ♔h7 5.♙f5!+–. Mit **3...♜b5+?!** macht sich Schwarz nur das Leben schwerer: 4.♞d5 ♜b7 5.♙e6, und trotz der Fortschritte seitens des weißen Königs kann Schwarz immer noch remis halten: 5...♜b6+ 6.♙e7 ♜b7+ 7.♞d7 ♜b5 (droht ...♜g5) 8.h7 ♜b8!=.

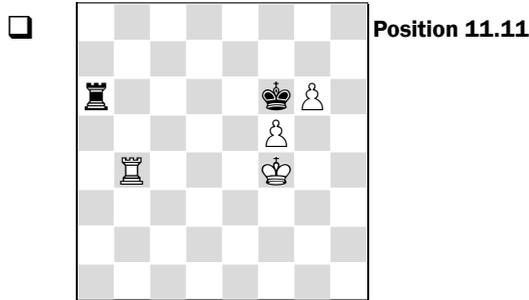
4.♜g8+ (4.♙f4 wäre Zugwiederholung) **4...♙h7 5.♜e8 ♙g6**

Da wären wir wieder. Schwarz konnte auch mit einem kleinen Trick Remis forcieren: 5...♜b5+ 6.♙f6 ♜xg5!.

6.♙f4 ♜b4+ 7.♙e5 ♜b7=

Wenn wir aber die komplette Stellung in Richtung Mitte verschieben, kann Weiß die Blockade brechen.

Verbundene Freibauern in der Mitte



Hier kann Weiß ein gewonnenes Bauernendspiel erzwingen.

1.♜e4 ♜b6 2.♜e6+!

Ziemlich einfach. Sie müssen nur die Stellung Ihres Königs ins Kalkül ziehen (mit einem König auf g4 wäre das Bauernendspiel beispielsweise remis).

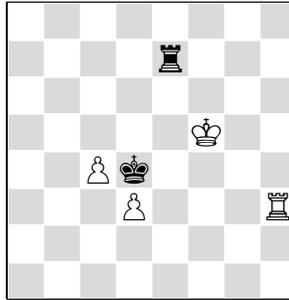
2...♜xe6 3.fxex6 ♙xe6 4.♙g5+–

Dieses Beispiel mag Sie Glauben machen, dass die Blockade nur nahe des Brettrands funktioniert, doch dem ist nicht so.

Ein Gegenbeispiel mit Bauern in der Mitte

Wir beenden diesen Abschnitt mit einem Beispiel, bei dem die Blockade gegen Bauern in der Mitte zum Erfolg führt – aber nur, weil der weiße König abgeschnitten ist.

Position 11.12



1. ♖f6 ♞e1 2. ♜g3 ♞e2, und Weiß kann offenkundig keine weiteren Fortschritte machen.

Dies war ein sehr einfaches Beispiel, das uns weit anwendbare Ideen vermittelt.

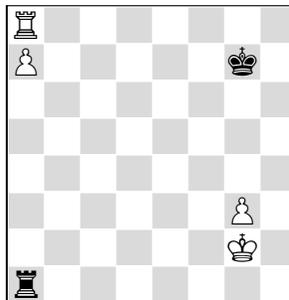
**Zwei verbundene Freibauern gewinnen in der Regel.
Schwierigkeiten für die stärkere Seite ergeben sich, wenn
sich der verteidigende König zwischen den Bauern festsetzt.
Um Remis zu halten benötigt der Verteidiger aber weitere
vorteilhafte Umstände: Entweder die Nähe des Brettrandes oder
die passive Stellung einer gegnerischen Figur.**

Viertes Szenario

ENDSPIEL 75 Der angreifende Turm steckt vor einem Bauern auf der siebten Reihe fest

Das ist das vielleicht bekannteste Remis-Szenario. Auch wenn die meisten von uns es schon einmal in einer eigenen Partie gesehen haben, mag es dennoch überraschend entstehen. Wenn ein Freibauer die siebte Reihe erreicht hat und der angreifende Turm vor ihm steht, wird dieser völlig passiv, und die stärkere Seite bekommt Schwierigkeiten, einen so großen Materialvorteil (zwei Bauern mehr) zum Sieg umzumünzen.

Position 11.13



Der bekannteste Fall hat einen Randbauern auf der siebten Reihe zum Gegenstand, doch dies ist nicht die einzige Möglichkeit.

Die Analyse ist recht einfach: Die schwarzen Figuren beziehen ihre bestmöglichen Positionen (der Turm auf der a-Linie und der König auf g7 oder h7) und warten ab. Der Turm muss bereit sein, Schachsalven abzufeuern, sobald der weiße König sich aufmacht, den a-Bauern zu decken.

Ein zweiter Bauer, so wie hier der g-Bauer, ändert nichts am Ausgang, da er den schwarzen König nicht aus der sicheren Zone vertreiben kann.

1. ♖f3 ♜a2 2. ♚e4 ♜a1 3. ♚d5 ♜a2 4. ♚c6 ♜a1 5. ♚b6 ♜b1+ 6. ♚c6 ♜a1 7. g4 ♜a2 8. g5 ♜a1 9. g6 ♜a2

Natürlich will Schwarz den Bauern gar nicht schlagen.

10. ♚b7 ♜b2+=

Wir können leicht sehen, dass Weiß mit dem zweiten Bauern auf der h-Linie ebensowenig gewinnen könnte. In beiden Fällen könnte der auf der siebten Reihe steckengebliebene Bauer auch auf jeder anderen Linie stehen.

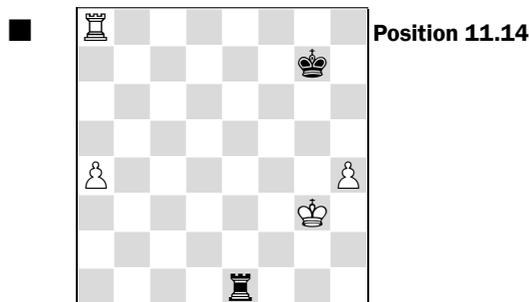
Es wäre noch zu sagen, dass das Endspiel gewonnen wäre, wenn der zweite Bauer von Weiß auf einer anderen Linie – etwa der f-Linie – stehen würde. Weiß gewinnt, indem er einfach diesen Bauern vorpreschen lässt.

Schlussfolgerung: Überlegen Sie es sich zweimal, bevor Sie mit einem Turm in Front des Bauern diesen Bauer auf die siebte Reihe vorrücken. Damit können Sie leicht eine Gewinnstellung verderben, auch wenn Sie noch andere Bauern haben.

Fünftes Szenario

ENDSPIEL 76 Vancura-Verteidigung gegen zwei Bauern

Das ist wahrscheinlich das am wenigsten bekannte, in der Praxis aber am häufigsten vorkommende Szenario.



Es gibt einige Remisstellungen mit a- und h-Bauer, die wichtigste davon ist eine Erweiterung der Vancura-Verteidigung.

1... ♜e4!

Der einzige Remiszug. Dieser Zug ist äußerst wichtig: Schwarz nimmt eine Vancura-Defensivformation ein und hindert den weißen Turm, aus seiner passiven Stellung vor dem Bauern zu kommen.

Von nun an ist die Verteidigung recht einfach, da Weiß keine echten Fortschritte erzielen kann. Wenn Schwarz indes die falsche Verteidigungsaufstellung wählt, gewinnt Weiß recht komfortabel. Wenn Sie rasch Ihre Datenbank befragen, werden Sie sehen, dass letzteres in der Praxis der häufigere Fortgang ist.

1...♖a1? 2.♗f4 ♘h7 3.♗e5 ♗g7 4.a5 ♘h7 5.a6, und Weiß gewinnt, wie wir von **Endspiel 66** wissen, selbst ohne den h-Bauern.

2.a5

Oder 2.h5 ♘h7 3.♗f3 ♖h4 4.♗e3 ♖xh5 (Schwarz hat nach Schlagen des Bauern genug Zeit, die richtige Verteidigungsformation einzunehmen) 5.♗d4 ♖g5 6.♗c4 ♖g4+! (der einzige Zug!) 7.♗b5 ♖g5+ 8.♗b4 ♖g4+ 9.♗c5 ♖f4 – Vancura.

2...♖e5!

Behauptet die Vancura-Stellung.

3.♗f3 ♖h5 4.♗g3 ♖c5 5.a6 ♖c6! 6.♗f4

Sobald Weiß seinen a-Bauern noch einen weiteren Schritt vorrückt, wechselt der schwarze Turm hinter den Bauern, und **Endspiel 75** ist erreicht.

6...♗h7 7.♗e5 ♖b6 8.♗d5 ♖g6 9.♗c5 ♖f6 10.♗b5 ♖f5+! 11.♗b6 ♖f6+!

Wenn der weiße König sich wieder weit vom a-Bauern entfernt, können sich die Schachgebote erschöpfen. Aber auch dann ist kein Fortkommen möglich.