

Stefan Gottuk

Instruktive Schachendspiele aus der Praxis

Die Entscheidung fällt nach dem 40. Zug



Joachim Beyer Verlag

Stefan Gottuk

Instruktive Schachendspiele aus der Praxis

Die Entscheidung fällt nach dem 40. Zug

Ein Arbeitsbuch mit Beispielen, Übungen und Testserien

Joachim Beyer Verlag

Inhalt

Geleitwort von GM Dr. Karsten Müller	9
Vorwort	10
1 Endspiele um die Meisterschaft	14
Beispiel 1.1: Endspiel zur Europameisterschaft 2022	15
Beispiel 1.2: Endspiel um Mannschaftsgold 2009	16
Beispiel 1.3: Endspieldrama bei der Seniorenmeisterschaft 2018	18
2 Bauernendspiele	22
Beispiel 2.1: Bauernkette auflösen	23
Beispiel 2.2: Seitliche Opposition	25
Beispiel 2.3: Blockadefelder	28
Beispiel 2.4: Opposition und Blockade	29
Übungen Bauernendspiele	32
3 Springerendspiele	34
3.1 Springer gegen Bauern	35
Beispiel 3.1.1: Der falsche Bauer läuft	35
Beispiel 3.1.2: Überlastung	37
3.2 Springer gegen Springer	39
Beispiel 3.2.1: Bewegliche Bauernmehrheit	39
Beispiel 3.2.2: Schwächen festlegen	42
Beispiel 3.2.3: Bauernhebel	46
Beispiel 3.2.4: Aktiver Springer und Bauernhebel	49
Übungen Springerendspiele	53
4 Läuferendspiele	55
4.1 Läufer gegen Bauern	56
Beispiel 4.1.1: Freibauern aufhalten	56
Beispiel 4.1.2: König blockiert Freibauern	58
4.2 Endspiele mit gleichfarbigen Läufern	60
Beispiel 4.2.1: Königswegen	60
Beispiel 4.2.2: Freibauern unterstützen	63
Beispiel 4.2.3: Läuferanzug	67
4.3 Endspiele mit ungleichfarbigen Läufern	69
Beispiel 4.3.1: Blockaden	69
Beispiel 4.3.2: Königswegen und Läuferblockaden	72
Beispiel 4.3.3: Königswegen 2	78
Beispiel 4.3.4: Bauernhebel	79
Übungen Läuferendspiele	81
5 Endspiele mit Läufer gegen Springer	83

5.1	Vorteil für den Läufer	84
	Beispiel 5.1.1: Beiderseitige Freibauern	84
	Beispiel 5.1.2: Beiderseitig entfernte Freibauern	87
5.2	Vorteil für den Springer	89
	Beispiel 5.2.1: Vorteil mit Freibauer verwerten	89
	Beispiel 5.2.2: Vorteil gegen Freibauer verwerten	91
5.3	Läuferpaar gegen Läufer und Springer	95
	Beispiel 5.3.1: Freibauern bilden	95
	Beispiel 5.3.2: Freibauern nutzen	101
	Übungen zu Endspielen mit Läufer gegen Springer	110
6	Turmendspiele	112
6.1	Endspiel mit Turm gegen Bauern	113
	Beispiel 6.1: Freibauern aufhalten	113
6.2	Endspiele mit Türmen für beide Seiten	115
	6.2.1 Freibauern kurz vor der Umwandlung	115
	Beispiel 6.2.1.1: Freibauer auf der 2. Reihe, aktive Figuren	115
	Beispiel 6.2.1.2: Freibauer auf der 7. Reihe, aktive Verteidigung	117
	6.2.2 Randfreibauern	123
	Beispiel 6.2.2.1: Randfreibauer 1	123
	Beispiel 6.2.2.2: Randfreibauer 2 – Meiers Mattfinale (von Karsten Müller)	124
	6.2.3 Aktive Figuren	125
	Beispiel 6.2.3.1: Aktive Türme	125
	Beispiel 6.2.3.2: Aktive Figuren	126
	Beispiel 6.2.3.3: Vier gegen drei Bauern am Königsflügel – König aktivieren	129
6.3	Doppelturmendspiele	133
	Beispiel 6.3.1: Dominante Türme nutzen zwei Schwächen	133
	Beispiel 6.3.2: Das Prinzip der zweiten Schwäche: Die zweite Schwäche schaffen	135
	Beispiel 6.3.3: Schwächen vermeiden	137
	Übungen zu Turmendspielen	141
7	Endspiele mit Turm gegen Leichtfigur	143
7.1	Turm gegen Springer	144
	Beispiel 7.1.1: Vorteil Turm	144
	Beispiel 7.1.2: Vorteil Springer	146
	Beispiel 7.1.3: Ausgleich vergeben	147
7.2	Turm gegen Läufer	149
	Beispiel 7.2.1: Die Festung halten oder einnehmen	149
	Beispiel 7.2.2: König zurückdrängen	154

Beispiel 7.2.3: Reihen abschneiden	159
Beispiel 7.2.4: Randbauer 1	162
Beispiel 7.2.5: Randbauer 2	167
Beispiel 7.2.6: Der g-Bauer	168
7.3 Turm gegen Springer und Läufer	175
Beispiel 7.3.1: Der Turm setzt sich durch	175
Beispiel 7.3.2: Die Leichtfiguren setzen sich durch	179
Übungen zu Endspielen mit Turm gegen Leichtfigur	181
8 Turm und Leichtfigur gegen Turm (und Leichtfigur)	183
8.1 Turm und Springer gegen Turm	184
Beispiel 8.1: Freibauern ausnutzen gegen den aktiven König	184
8.2 Turm und Läufer gegen Turm	188
Beispiel 8.2.1: Schwache Freibauern und ein abgeklemmter König	188
Beispiel 8.2.2: Der freie König	189
Beispiel 8.2.3: König aktivieren	195
8.3 Turm und Leichtfigur gegen Turm und Leichtfigur	201
8.3.1 Turm und Springer gegen Turm und Springer	201
Beispiel 8.3.1.1: Übergang zum Springerendspiel genutzt	201
Beispiel 8.3.1.2: Übergang zum Turmendspiel verpasst	207
8.3.2 Gleichfarbige Läufer mit Turm	209
Beispiel 8.3.2.1: Der schwache Läufer	209
Beispiel 8.3.2.2: Freibauern	221
8.3.3 Ungleichfarbige Läufer und Turm	223
Beispiel 8.3.3.1: Der aktive Turm gewinnt oder der aktive König verliert ..	223
Beispiel 8.3.3.2: Der aktive König	232
Beispiel 8.3.3.3: Aktive Figuren	234
8.3.4 Turm und Läufer gegen Turm und Springer	245
Beispiel 8.3.4.1: Der schwache Läufer	245
Beispiel 8.3.4.2: Der aktive Turm entscheidet	251
Übungen zu den Endspielen mit Turm und Leichtfigur gegen Turm und Leichtfigur	257
9 Lösungen zu den Übungen	259
9.1 Lösungen der Übungen zu Bauernendspielen	259
9.2 Lösungen der Übungen zu Springerendspielen	262
9.3 Lösungen der Übungen zu Läuferendspielen	268
9.4 Lösungen der Übungen zu Endspielen mit Läufer gegen Springer	270
9.5 Lösungen der Übungen zu Turmendspielen	273
9.6 Lösungen der Übungen zu Endspielen mit Turm gegen Leichtfigur	281
9.7 Lösungen der Übungen zu Endspielen mit Turm und Leichtfigur gegen Turm und Leichtfigur	284

10 Testserien: 8 mal 8 Aufgaben	288
10.1 Testserie 1	289
10.2 Testserie 2	291
10.3 Testserie 3	293
10.4 Testserie 4	295
10.5 Testserie 5	297
10.6 Testserie 6	300
10.7 Testserie 7	302
10.8 Testserie 8	304
11 Lösungen zu den Testserien	306
12 Register	338
12.1 Motivverzeichnis	340
12.1.1 Strategische Motive	340
12.1.2 Taktische Motive	344
12.2 Spielerverzeichnis	345
12.3 Quellenverzeichnis	354
13 Nachwort	356

Geleitwort von GM Dr. Karsten Müller

Endspielwissen praktisch angewandt

Es gibt schon so viele Endspielbücher. Warum hat Stefan Gottuk hier ein weiteres hinzugefügt? So höre ich Sie fragen und meine Antwort lautet: Es gibt vor allem Bücher zur Endspiel*theorie*. Also zu den Grundlagen von Bauernendspielen und Turmendspielen mit den Stellungen, die man als Turnierspieler unbedingt auswendig kennen sollten. Das vorliegende Buch ist nicht von dieser Art. Vielmehr werden darin Beispiele aus der aktuellen Turnierpraxis betrachtet, die eine Vielzahl lehrreicher Aspekte beinhalten. Außerdem gibt es in den nach Materialverteilung geordneten Beispielen auch zahlreiche Übungsaufgaben, was mir sehr wichtig erscheint.



Das Buch ist zum Selbsttraining gedacht. Lösen Sie also die Aufgaben zunächst

selbst und schauen Sie erst dann in die Lösungen, wenn Sie sich eine Meinung gebildet haben. Besonders oft kommen in der Praxis natürlich Turmendspiele vor (sowohl mit als auch ohne Leichtfiguren). Entsprechend wird diesen viel Platz eingeräumt, wobei auch der Bedeutung von Übergängen in andere Endspiele große Beachtung geschenkt wird.

Für besonders beachtenswert und gelungen halte ich die Hervorhebung von Motiven, die in den jeweiligen Partiebeispielen eine große Rolle spielen. Diese werden am Ende in einem umfangreichen Motivverzeichnis aufgelistet, so dass der Leser auch aus dieser umgekehrten Richtung an das Material herangehen kann. Dieses Extra ist einerseits fürs Selbsttraining sinnvoll, aber andererseits kann es einem Trainer auch eine Orientierung für die Gestaltung seiner Lehrinhalte an die Hand geben.

Nach eingehender Prüfung der Analysen habe ich auch allerlei nützliche Tipps zum Umgang mit dem umfangreichen Material gegeben. Ich kenne den Autor schon sehr lange und mitunter hatten wir sogar regelrechte Analyseduelle, aus denen unter anderem hervorging, dass Schach mitunter selbst für moderne Computerprogramme äußerst tiefgründig ist. Ich hoffe, dass dieses Buch Ihnen genauso viel Vergnügen bereitet wie mir!

GM Dr. Karsten Müller
Hamburg, April 2022

Vorwort

Können Sie sich noch an die letzte Hängepartie erinnern? – Nein, nein, ich meine nicht die Koalitionsverhandlungen nach den letzten Bundestagswahlen. In einem Online-Beitrag der Deutschen Welle vom 24.04.2020 wurde „Hängepartie“ als Wort der Woche bezeichnet und die Herkunft erklärt¹⁾.

Ich gehöre der „Generation Hängepartie“ an und erinnere mich an Team-Wettkämpfe, bei denen Partien nach fünf Stunden Spielzeit für eine Stunde unterbrochen wurden, um die aktuelle Stellung in getrennten Räumen mit dem Team zu analysieren oder von den Mitspielern analysieren zu lassen. Nach dieser Pause wurden die Partien noch für maximal zwei weitere Stunden fortgesetzt. Im „Vor-Computer-Zeitalter“ gab es so etwas sogar bei WM-Kämpfen, bei denen die Partien allerdings (wie auch bei vielen anderen Turnieren), erst am nächsten Tag fortgesetzt wurden. Dabei war es von Vorteil, wenn man selbst den „Abgabezug“ in den „Hängepartie-Umschlag“ gab, und zwar vor allem dann, wenn es viele Zugmöglichkeiten gab und die Gegenseite viel mehr analysieren musste.

So wurden Team-Wettbewerbe durch die Analyse-Arbeit zu echten Team-Erlebnissen. Bei der Deutschen Vereinsjugendmannschaftsmeisterschaft (DVJM) 1986 habe ich dieses Phänomen auch über Vereinsgrenzen hinaus erlebt, als sich rivalisierende Hamburger Mannschaften dennoch gegenseitig unterstützten, denn wie sonst konnten fünf Hängepartien gleichzeitig bearbeitet werden. – Heutzutage sind dies „Geschichten aus dem letzten Jahrtausend“ – vergleichbar etwa mit den Europacup-Endspielen mit Wiederholungsspiel oder mit dem Münzwurf aus der Zeit vor Einführung des Elfmeterschießens.

„Wenn Du ein Endspiel hast, musst Du das Endspiel beherrschen!“²⁾ Auf die Eröffnung können wir uns meist noch ganz gut vorbereiten, doch wenn die Partie über den 40. Zug hinausgeht und wir vielleicht schon vier Stunden am Brett sitzen, gibt es keine Unterbrechung mehr. Es gibt (hoffentlich) weder Hilfe von außen noch durch Computeranalysen, sondern nur noch das sportliche Ringen der Spielerinnen und Spieler um den besten Zug und den Gewinn der Partie oder der Meisterschaft.

Entsprechend kommt der Beschäftigung mit Schachendspielen heutzutage sicherlich eine noch größere Bedeutung zu als zu Zeiten von Hängepartien. Das gilt insbesondere aufgrund der mittlerweile eingeschränkten Zeitreserve zum Ende der Partie (meist 30 Sekunden pro Zug), was nach womöglich fünf oder mehr Stunden Spielzeit dazu führt, dass der ein oder andere Spieler nicht mehr in der Lage ist, noch alles lange und präzise zu berechnen. So ist neben Endspielwissen auch körperliche Fitness und Nervenstärke gefragt, besonders wenn es darum geht, praktische Probleme in bisher nicht bekannten Positionen zu lösen: Schach ist eben auch Wettkampfsport!

1) <https://www.dw.com/de/die-hängepartie/a-49020693> – zuletzt gesehen am 13.04.2022

2) Dieser Satz, der auch die Aussage eines Fußballtrainers sein könnte, ist „meine Aufforderung“ an alle, die um die Meisterschaft spielen (wollen).

Nach dem Ende der Partie kann man auch wieder mit anderen analysieren, im Erfolgsfall kann als Team gefeiert – oder bei Misserfolgen den verpassten Chancen nachgetrauert werden. Die Suche nach besseren Zügen beginnt oft direkt im Anschluss an die Partie, wenn eigene Ideen bezüglich alternativer Varianten noch frisch sind. Später folgt dann auch noch der zweite Teil der Aufarbeitung: „Mal sehen, was die Engines dazu sagen!“ – Mit Hilfe von Computerprogrammen lassen sich nicht nur grobe Fehler finden, sondern bei der Suche nach dem besten Zug lassen sich auch Verteidigungs-ideen und Gewinnmanöver entdecken. Dabei bewerten einige Programme gelegentlich einen Materialvorteil zu stark. Aus solch einer persönlichen Erfahrung nach einer spannenden Partie (vgl. Beispiel 1.3) ist der Impuls für die Arbeit an diesem Buch entstanden. Ich habe meine Analysen mit dem Endspielexperten GM Dr. Karsten Müller diskutiert, der in seiner Jugend mit mir für den SC Diogenes (Sieger der DVJM 1987) gespielt hat und heute gelegentlich dessen Mannschaften trainiert. Mit seiner Hilfe konnten Bewertungen kontrolliert und gegebenenfalls verändert werden. Mögliche Gewinnmanöver wurden von ihm überprüft oder ergänzt, wenn diese jenseits des Horizonts von mir selbst und auch von meiner Engine lagen.

Diese gemeinsame Analyse mit Karsten Müller hat mich dazu inspiriert, mich mit Partien zu beschäftigen, die erst in einem späteren Stadium entschieden werden – also mit: Entscheidungen nach dem 40. Zug. Dieser Ansatz führte einerseits zu der Suche nach typischen Gewinnverfahren bzw. Verteidigungs-ideen, aber andererseits gab es auch Fundstücke in den Bereichen ‘Taktikmotive’ und ‘Übergänge zu fundamentalen Endspielen’ (vgl. Müller/Lamprecht 2001).

Diese Entdeckungen möchte ich mit Ihnen teilen und ich empfehle sie Ihnen mit den Worten des erst kürzlich im Alter von 100 Jahren verstorbenen Großmeisters Juri Awerbach: „...für alle, die noch Fortschritte in ihren Schachkünsten machen wollen“ (Awerbach 1979, S.5). Entsprechend besteht das Ziel dieses Buches darin, dass die Beschäftigung mit Endspielen und ihren Eigenarten zum besseren Verständnis von Endspieltypen und zu richtigen Entscheidungen in kritischen Momenten führt.

Nach einem Einstiegskapitel zu besonderen Momenten aus verschiedenen Meisterschaften sind die Beispiele der Kapitel 2 bis 8 nach Materialverteilung gegliedert, die sich an der Struktur von „Fundamentale Schachendspiele“ (Müller/Lamprecht 2001) orientiert. Dabei gibt es keine eigenen Kapitel zu Endspielen mit Damen, die in den Partien nur nach Bauernumwandlung vorkommen. In den jeweiligen Kapiteln werden zunächst Beispiele analysiert, bei denen besondere strategische aber auch taktische Motive hervorgehoben werden. So können die Beispiele nicht nur für das persönliche Lernen genutzt werden, sondern auch für die Arbeit in Trainingsgruppen. Dazu sollen auch Übungen am Ende der einzelnen Themenkapitel beitragen. Zum Abschluss gibt es noch eine bunte Auswahl von „8 mal 8 Testaufgaben“, so dass dieses Buch auch als „Übungsbuch mit Testaufgaben“ bezeichnet werden kann.

Ich möchte den Lesenden empfehlen, es als „Arbeitsbuch“ zu nutzen und Beispiele am Brett nachzuspielen, denn für das Lesen ohne Brett ist die Anzahl der Diagramme zu gering. Entsprechend würden bei der Arbeit ohne Brett hohe Ansprüche an die Lesenden gestellt, obwohl natürlich auch das im Sinne des Trainingseffekts gewünscht sein kann.

Viele der in diesem Buch untersuchten Beispiele stammen aus dem Amateurbereich, denn auch dort wird interessantes Schach gespielt. Die Recherche hat ebenso gezeigt, dass auch Großmeister unter Zeitdruck nicht immer den besten Zug finden. Die Auswahl von Partien mit Fehlern soll niemanden abwerten, sondern nur die Komplexität unseres Spiels zeigen. Mit dem Computerprogramm im Hintergrund ist es leicht, Fehler zu finden und zu kritisieren. Manchmal sind Fehler jedoch auch unscheinbar und so haben mich viele dieser Endspiele als Fragenden und Forschenden fasziniert: Warum springt die Bewertung der Stellung nach dem letzten Zug so um? – Ist das wirklich so „einfach“ gewonnen, wie die Rechenmaschine es bewertet? – Was ist der menschliche Zug und warum schlägt das Programm einen anderen Zug vor?

Angesichts dieser Fragen gehe ich auf der Suche nach Verteidigungsideen oder Gewinnmanövern gelegentlich auch tiefer. Dabei droht natürlich ein Variantenschwungel und insofern bestand eine Hauptaufgabe darin, die Analysen gut zu strukturieren – also einerseits viele Diagramme in den einzelnen Varianten zu ergänzen und andererseits didaktisch zu reduzieren, also bei den wesentlichen Zügen zu bleiben und unwesentliche zu streichen. So enden vielleicht einzelne Varianten mit Einschätzungen, die Sie nicht teilen können. Das kann einerseits an Fehlern meinerseits liegen oder eine Aufforderung an Sie sein, selbstständig weiter zu forschen. Denn in der Praxis ist eine Stellung, die mit „Ausgleich“ bewertet wird, immer noch schwer zu spielen, wenn der Ausgleich nur in einer bestimmten Art und Weise realisiert werden kann, die von einem Menschen nicht unbedingt gesehen wird. Auch wenn die Beispiele intensiv analysiert und mittels Engines sowie einer Sieben-Steiner-Tablebase geprüft wurden, können aufgrund des großen Materialumfangs Fehler entstanden sein, wofür ich um Nachsicht bitte.

Ich hoffe, dass die von mir ausgesuchten Beispiele auch für Sie instruktive Endspiele und in diesem Sinne lehrreich sind, denn ich habe aus diesen praktischen Partien viel gelernt, und zwar nicht allein über die Bedeutung der Klassiker, sondern auch die der zahlreichen Endspielregeln. – Aber Vorsicht: Keine Regeln ohne Ausnahmen!

FM Stefan Gottuk, Windeby im Mai 2022

Kapitel 1

Endspiele um die Meisterschaft

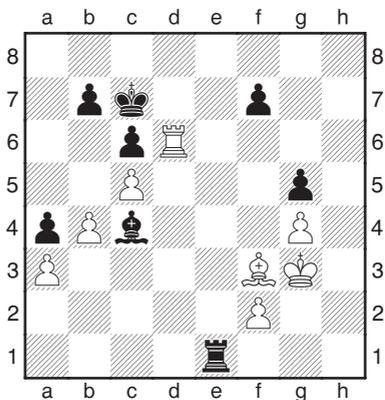
Bei einer Meisterschaft in der letzten Runde am ersten (oder zweiten) Tisch zu spielen, ist eine gute Voraussetzung, ein Turnier zu gewinnen oder zumindest gut abzuschneiden. Das erste Kapitel enthält Beispiele, die jeweils in der letzten Runde dieser oder jener Meisterschaft gespielt wurden – und zwar mit allen besonderen Momenten, allen richtigen und falschen Entscheidungen, wie sie untrennbar zu solch entscheidenden Situationen gehören. Ich freue mich besonders darüber, gleich vorneweg einen Höhepunkt der aktuellen deutschen Schachgeschichte präsentieren zu können.

Beispiel 1.1

Endspiel um die Europameisterschaft 2022

Nach einem Auftakt-Remis war GM Matthias Blübaum durch sechs aufeinander folgende Siege seit der sechsten Runde Spitzenreiter. Nach drei weiteren Punkte-teilungen spielte er in dieser 11. und letzten Runde der Europameisterschaft 2022 zwar an Tisch 2, aber GM Gabriel Sargisian, sein Konkurrent um den Titel, hatte an Tisch 1 bereits nach sechs Zügen remis gespielt. So wusste Blübaum schon früh, dass ihm ein Remis reicht, um dank besserer Wertung den Titel zu gewinnen. Das Hauptmotiv in diesem Beispiel ist Felderkontrolle.

Matthias Blübaum (2642)
Ivan Saric (2678)
Slowenien 2022



Seit dem 33. Zug ist dieses Endspiel mit Türmen und gleichfarbigen Läufer auf dem Brett. In einer Live-Übertragung hatte IM Georgios Souleidis („The Big Greek“) in seinem Twitch-Kanal Karsten Müller zu Gast und diskutierte dabei auch schwar-

ze Gewinnversuche. Mit seinem Turm auf der ersten Reihe hat Schwarz eine konkrete Drohung.

41.Td1

Weiß muss **Felderkontrolle** über die erste Reihe haben, um seinen Schwachpunkt a3 zu schützen.

41...Te8

Ein Turmtausch kommt für Schwarz nicht in Frage.

42.Td4 Lb3

Nun droht Schwarz Te1!

43.Te4 Le6 44.Td4 Lb3 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

Mit dieser Punkte-teilung wurde Matthias Blübaum Europameister 2022 – und zwar nach einem toll gespielten Turnier, bei dem er seine Nervenstärke nicht nur in diesem Endspiel aus der letzten Runde zeigen konnte.

Fazit: Bewahre die Ruhe und beachte nicht nur Deine Ziele, sondern auch Deine Schwachpunkte – so kannst Du die Kontrolle behalten.

Beispiel 1.2

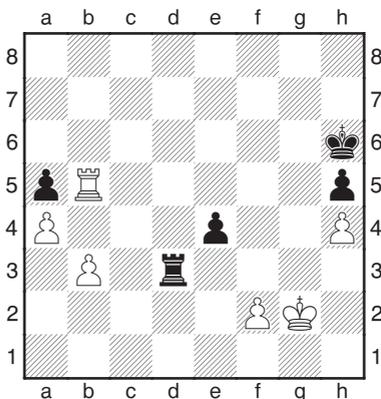
Endspiel um Mannschaftsgold 2009

„Ein falscher Zug ... bringt Aserbaidschan den EM-Titel“ hieß es in SCHACH 12/2009.

Aber jedes Partieende hat auch eine Vorgeschichte. Russland liegt bei der Team-EM 2009 vor der letzten Runde mit einem Brett-punkt vor Aserbaidschan. Russland spielt gegen Spanien und Aserbaidschan gegen die Niederlande. Russland geht gegen Spanien 2:1 in Führung, während Aserbaidschan nur dreimal Remis spielt. Doch Spanien gelingt der Ausgleich, so dass kurz nach der Zeitkontrolle nur noch eine Partie über Gold entscheiden sollte.

Wichtige Motive in diesem Beispiel sind Freibauern, Königsaktivierung, Zwischenangriff und Umwandlung.

Vugar Gashimov (2740)
Daniel Stellwagen (2630)
Novi Sad 2009



Weiß hat im Turmendspiel einen Bauern mehr, aber noch keinen Freibauern. Sein König kann noch nicht aktiv werden. Wie soll er Fortschritte machen?

48.Te5?

Weiß kann seinen Vorteil durch Abtausch des Bauern b3 gegen den Bauern a5 ausbauen.

1) Interessant ist 48.b4!? axb4 49.Txb4 e3 50.fxe3 Txe3 51.Kf2! Einziger Gewinnzug für diesen Sieben-Steiner – aber es ist sicherlich keine ‘menschliche’ Lösung, so viele Bauern zu tauschen.

2) Auf eine ‘menschliche Lösung’ hat GM Alexander Baburin auf *Chess Today* verwiesen (vgl. SCHACH 12/2009): 48.Txa5 Txb3 49.Te5 und jetzt ist der Tausch der e-Bauern verhindert. Nach 49...Tb4 50.a5 Ta4 hat Weiß einen **Freibauern** und kann siegreich seinen **König aktivieren**; z.B. 51.Kg3 Kg6 52.Tg5+ Kh6 53.Td5 Kg6 54.Kf4 und nun ist auch Bauerntausch kein Problem mehr.

a) 54...e3+ 55.Kxe3 Txb4 56.Td4 Th3+ 57.f3 Th1 58.Ta4+-

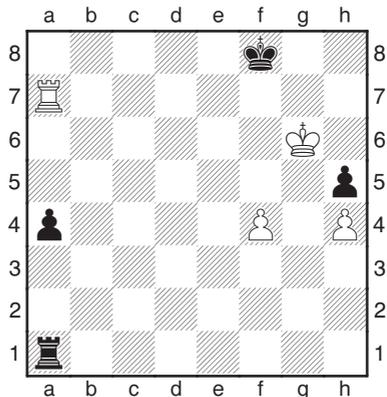
Mit dem **Turm hinter dem eigenen Freibauern** hat Weiß entscheidenden Vorteil. Nach 58...Te1+ 59.Kf2 Te7 60.a6 Ta7 61.Kg3 wird der weiße König den schwarzen h-Bauern gewinnen; z.B. 61...Kg5 62.Ta5+ Kh6 63.Kh4 Kg6 64.f4 mit **Zugzwang**. Nun kann der Vorteil verwertet werden, da Schwarz überhaupt kein Gegenspiel mehr hat.

b) Nach 54...Ta2 55.Kxe4 Txf2 ist der Sieben-Steiner gewonnen; z.B. 56.a6 Ta2 57.Td6+ Kf7 58.Th6 Kg7 59.Tb6 Ta4+ 60.Kd5 Txb4 61.Kc6. Der weiße König kann seinen Freibauern unterstützen und der schwarze h-Freibaueer kann nicht verwertet werden.

In der Partie gibt es so eine Gelegenheit nicht mehr.

48...Txb3 49.Txe4 Ta3 50.f3 Kg6 51.Kg3 Kf6 52.Kf4 Ta1 53.Tc4 Ta3 54.Ke4 Ke6 55.f4 Ta1 56.Tc6+ Kf7 57.Tc4 Ke6 58.Tc6+ Kf7 59.Kf5 Txa4 60.Tc7+ Kf8

61.Ta7 Ta1 62.Kg6 a4



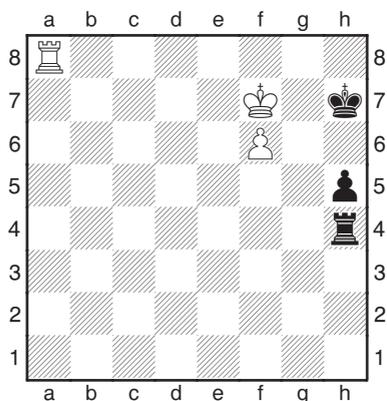
63.f5

Nach 63.Kxh5 Tg1 64.Txa4 Kf7 entsteht ein theoretisches Remis-Endspiel, obwohl Weiß durchaus noch Gewinnversuche anstellen könnte.

63...Tg1+ 64.Kf6

Hier beantwortet Schwarz den Versuch 64.Kxh5 mit 64...a3 65.Txa3 Kf7=.

64...Kg8 65.Txa4 Tg4 66.Ta8+ Kh7 67.Ta7+ Kg8 68.Ta8+ Kh7 69.Kf7 Txf4 70.f6



Wir erreichen den kritischen Punkt der Partie. Ohne den h-Bauern wäre Schwarz verloren, aber *mit* diesem sichert jeder Turmzug einen halben Punkt – oder besser gesagt: *fast* jeder!

70...Tf4?

Durch diesen Fehler verliert Schwarz und Aserbaidschan wird Mannschafts-Europameister 2009!

Das Absperren der e-Linie mit 70...Te4! ist gut genug für die Punkteteilung, da Schwarz selbst mit dem h-Bauern laufen kann; z.B. 71.Te8 Tb4 72.Kf8 h4 73.Te7+ Kg6 74.f7 Tb8+ 75.Te8 Tb7 76.Te6+ Kf5 77.Te7 Tb8+ 78.Kg7 h3 79.Te8 Tb7 80.Kg8 Txf7= und der schwarze König kann seinen Freibauern unterstützen.

Auch andere Turmzüge wie z.B. 70...Th1 reichen zum Ausgleich. Der schwarze Turm kann sich maximal entfernen, um aus der Ferne die Umwandlung zu stören.

71.Ke6 h4

Nach 71...Te4+ ist der weiße König zu dicht am schwarzen Turm und Weiß gewinnt mit dem **Zwischenangriff** 72.Kf5 das entscheidende Tempo zur **Umwandlung** des f-Bauern; z.B. 72...Te1 73.f7 Tf1+ 74.Ke6 Te1+ 75.Kd5 und der weiße König kann sich dem schwarzen Turm nähern.

72.f7 Kg6 73.f8D Txf8 74.Txf8 Kg5 75.Ke5 1–0

Da der weiße König zu dicht am h-Bauern ist, kann Weiß die Umwandlung verhindern und gewinnen.

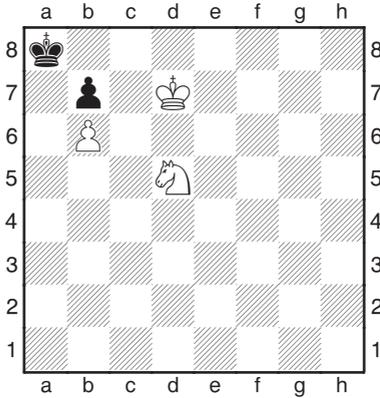
Fazit: Auch zum Ende einer Partie kann Geduld noch buchstäblich *Gold* wert sein! – Der am Ende überraschende Sieg war auch vorher schon ganz ohne Überraschung möglich. Durch verpasste Chancen sollte man also nicht das weitere Spiel beeinflussen lassen.

Der EM-Titel war ein großer Triumph für Aserbaidschan und für GM Vugar Gashimov, der im Januar 2014 den Kampf gegen einen Gehirntumor verlor und im Alter von 27 Jahren verstarb.

Übungen Springerendspiele

(Lösungen ab Seite 262)

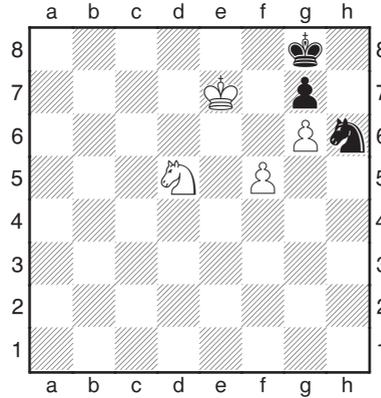
3.E1



Weiß am Zug

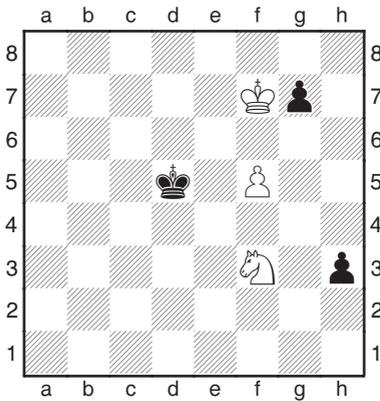
Hat Schwarz eine Festung?

3.E3



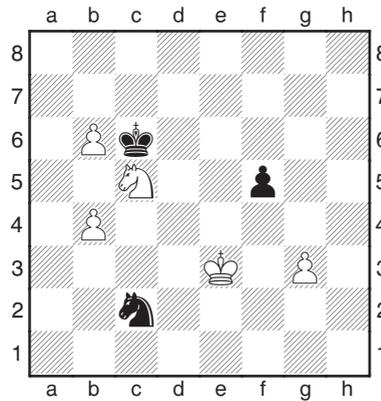
Kann Weiß noch gewinnen?

3.E2



Weiß am Zug

3.E4



Wie soll Weiß auf das Schach reagieren?

Kapitel 4

Läuferendspiele

Der Läufer kann schnell auf beiden Flügeln zum Einsatz kommen. Ebenso kann er auch über große Distanzen eigene Bauern schützen. Doch sein Nachteil ist, dass er nur die Hälfte aller Felder betreten kann. Wie auch im Bauernendspiel kann Zugzwang aufgrund festgelegter Bauern eine entscheidende Rolle spielen. In diesem Kapitel werden zunächst Endspiele betrachtet, bei denen nur eine Seite einen Läufer hat. Im Anschluss folgen Partien mit gleichfarbigen Läufern und abschließend Partien mit ungleichfarbigen Läufern. Übungen zu Läuferendspielen runden das Kapitel ab.

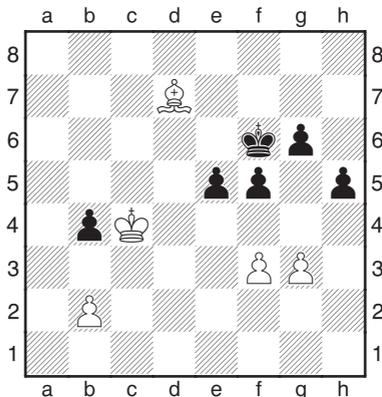
4.1 Läufer gegen Bauern

Zunächst zwei Beispiele für das Duell eines Läufers gegen mehrere Bauern. Dabei geht es um die Frage, ob die Figur in der Lage ist, die Bauernschar zu bändigen. Gelingt es der Seite, die nur noch Bauern hat, die eigenen Freibauern in Szene zu setzen oder durch Eliminierung des letzten gegnerischen Bauern das Remis zu retten? Dabei spielt auch die Frage eine Rolle, ob der Läufer mit einem Randbauern die richtige Farbe für das Eckfeld hat.

Beispiel 4.1.1 Freibauern aufhalten

Wichtige Motive in diesem Beispiel sind Freibauernbildung, entfernter Freibauer, Wettrennen, Zwischenschach, Zwischenzug, Quadrat und Felderkontrolle.

Gerald Hertneck (2482)
Michael Kopylov (2418)
Bundesliga 2018



Nach 40 Zügen hat Weiß einen Läufer gegen zwei schwarze Bauern. Schwarz hat noch keinen Freibauern, plant jedoch schon, den h-Bauern auf die Reise nach

h1 zu schicken. Auf dem Damenflügel gibt es noch beide b-Bauern, doch der schwarze verschwindet im nächsten Zug.

41.Kxb4 g5

Wie soll Weiß den h-Bauern stoppen?

42.Lb5 h4 43.gxh4 gxh4 44.Lf1

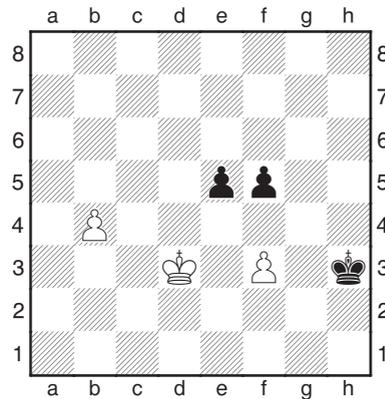
Der direkte Vormarsch des h-Bauern konnte gestoppt werden.

44...Kg5 45.Kc3 Kf4 46.Lh3?

46.b4! „Freibauer muss laufen!“ (vgl. Beispiel 3.1.1)

Weiß muss drei prinzipielle Antworten berechnen:

1) Unterstützung des h-Bauern mit 46...Kg3 und der möglichen Folge 47.Kd3 h3 48.Lxh3 Kxh3

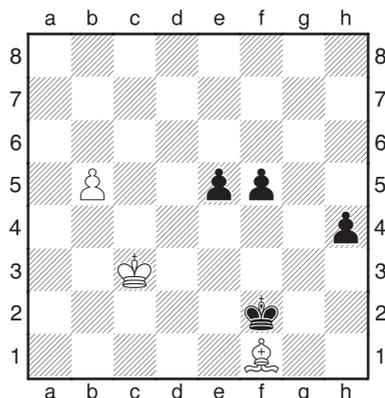


49.b5+- und der b-Bauer ist zu schnell: 49...e4+ 50.Ke3

(Nach 50.fxe4? f4 gelingt Schwarz die Umwandlung.)

50...Kg3 51.f4+-

2) Angriff auf den Läufer mit 46...Kxf3 und der möglichen Folge 47.b5 Kf2



Was soll Weiß nun machen?

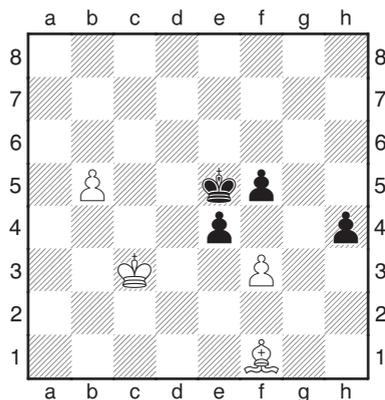
a) Mit 48.Lh3? den h-Bauern blockieren führt nach 48...e4 49.Lxf5 e3 50.Ld3 h3 zum Ausgleich.

b) Mit 48.Ld3? den Läufer zum König bringen führt nach 48...e4 49.b6 h3 50.b7 h2 51.b8D h1D zum Ausgleich.

c) Mit 48.b6! den b-Bauern durchziehen; z.B. 48...Kxf1 49.b7 h3 50.b8D h2.

Weiß hat das **Wettrennen** klar gewonnen und Schwarz verliert, da er noch weitere Bauern hat und der sonst übliche Patt-Trick nicht funktioniert; z.B. 51.Db7 Kg1 52.Dg7+ Kf2 53.Dh7 Kg1 54.Dg6+ Kf1 55.Dxf5+ Kg1 56.Dg4+ Kf2 57.Dh3 Kg1 58.Dg3+ Kh1 59.Df2 e4 60.Df1#.

3) Rückkehr des Königs zum b-Bauern: 46...e4 47.b5 Ke5

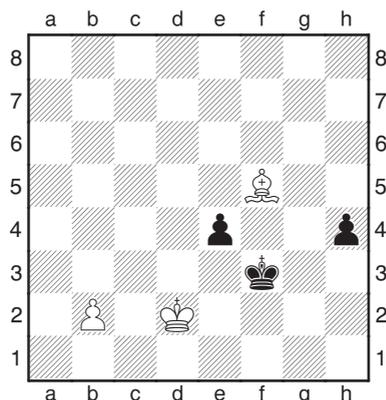


Das **Zwischenschach** 48.f4+! hält den f-Bauern am Leben oder der b-Bauer läuft durch: 48...Kd5 (48...Kxf4 49.b6+-) 49.Lh3 Kc5 50.Lxf5 e3 51.Kd3 und Weiß gewinnt mit dem f-Bauern.

46...Kxf3 47.Lxf5

Der Bauerntausch ist eigentlich zu langsam für Weiß.

47...e4 48.Kd2



48...e3+?

Der **Zwischenzug** 48...Kf4! beruht auf der entscheidenden Ausgleichsidee – nämlich der studienartigen Königswanderung zum b-Bauern.

Nach 49.Lc8 e3+ 50.Ke2 Ke4= kann Weiß nicht mehr mit dem b-Bauern laufen, da der König zum Einsammeln bereit steht. Da sich das Problem mit den schwarzen Freibauern nicht von einer Figur allein lösen lässt, kommt Weiß nicht voran. Schwarz würde gern Kd4–c4–b3 spielen, aber nach 51.Lb7+ Kd4 behält 52.La6 die Felder c4, d3 und e2 unter Kontrolle; z.B. 52...h3 53.Kf3 h2 54.Kg2 Kc5 55.Le2 Kb4 56.Ld1 e2=.

49.Ke1 Kf4 50.Lh3?

Nur 50.Ld3! gewinnt! Der Läufer kann die Diagonale c8–h3 verlassen, da der weiße König ins **Quadrat** des h-Bauern gelangt. Auf der Diagonale a6–f1 unterstützt der

Läufer siegreich den b-Bauern; z.B. 50...h3 51.Kf1

1) 51...Kg3 52.Kg1 h2+ 53.Kh1 Kf2 54.b4+–

2) Nach 51...Ke5 52.b4 Kd4 53.Le2 Kd5 54.Kg1 kommt der schwarze König nicht an den b-Bauern heran, da der Läufer auf e2 die **Felderkontrolle** über c4 und b5 hat.

50...Ke4 51.Ke2

Nach 51.Lf1 Kd4 52.Le2 Kc5 kann Weiß den Angriff auf den b-Bauern nicht verhindern. Und nach 52.b4 h3 ist der weiße König abgesperrt, so dass der Läufer die Diagonale f1–a6 verlassen muss, was zum Remis führt.

51...Kd4 52.Le6 Ke5 53.Lc8 Kd4 54.La6 h3 55.Kf3 h2 56.Kg2 Kc5 57.Le2 Kb4 58.Ld1 e2 59.Lxe2 Kb3 60.Kxh2 Kxb2 1/2–1/2

Fazit:

In diesem Endspiel hatte Weiß großen Vorteil, da er zusätzlich zur Mehrfigur auch noch einen Freibauern hatte. Mit 46.b4 musste der Freibauer sofort loslaufen. Doch Schwarz nutzte seine Remischance zunächst nicht. Mit 48...Kf4 wäre ein sicheres Remis möglich gewesen. Stattdessen ermöglichte 48...e3 Weiß noch einen Gewinnweg, der mit 50.Ld3! zu erreichen war, denn so war der Schutz des letzten weißen Bauern möglich und gleichzeitig das Aufhalten des schwarzen e-Bauern. Nach 50.Lh3 konnte Weiß seinen b-Bauern nicht mehr schützen und Schwarz sicherte den halben Punkt.

Beispiel 4.1.2

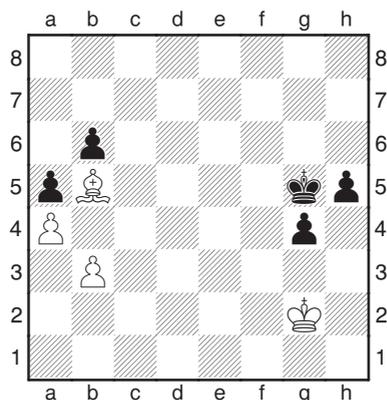
König blockiert Freibauern

Wichtige Motive in diesem Beispiel sind Blockade von Freibauern, Vermeidung von Bauerntausch, Zugzwang und Bauerntausch.

Patrick Burkart (2298)

Alexander Naumann (2551)

Bundesliga 2018



Schwarz hat für die Figur zwei verbundene Freibauern am Königsflügel. Sollte das für ein Remis reichen? Auf dem Damenflügel sind ebenfalls noch je zwei Bauern. Der Läufer beherrscht das Eckfeld a8, falls nur noch der weiße a-Bauer übrig bleibt.

66.Ld7 Kf4 67.Lc8 Ke5?

67...h4! verhindert die Annäherung des Königs; z.B. 68.Ld7 Kg5 69.Kf2 Kf4 70.Lc8

(70.Lc6 Ke5 71.Ke3 Kd6 72.La8 Kc5=)

1) Nach 70...Kg5? 71.Ke3 h3 72.Ld7 gerät Schwarz in **Zugzwang** und verliert.

2) Zum Ausgleich führt 70...g3+! 71.Kg2 Ke4, denn Schwarz gelingt der **Abtausch der Bauern** am Damenflügel.

a) 72.Le6 Kd4 73.Kh3 Kc5 74.Lc4 Kd4 75.Lf1 Kc3=

b) 72.Lb7+ Kd4 73.Kh3 Kc3 74.Ld5 Kb4 75.Kxh4

(Mit 75.Lc4 verhindert Weiß b6–b5, doch dann kann sein König nicht aktiv werden.)

75...b5 76.axb5 Kxb5 77.Kxg3 a4=

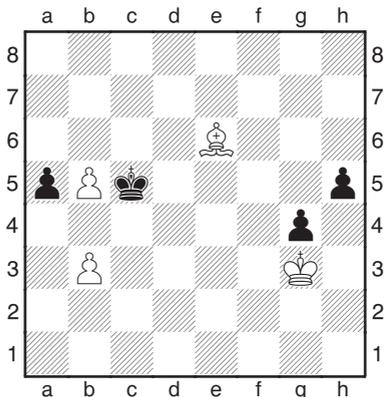
68.Kg3+-

Die **Blockade der Freibauern** ist entscheidend, denn der Unterschied besteht darin, dass Weiß nun den h-Bauern mit dem Läufer schlagen kann und auf die Diagonale a4–e8 zurückkommt.

68...Kd4 69.Le6 b5

Nach 69...Kc5 70.Lf7 b5 71.Lxh5 bxa4 72.bxa4 Kb4 73.Le8+- beherrscht der Läufer das richtige Eckfeld für den a-Bauern.

70.axb5 Kc5



71.Ld7 Kb6 72.Le8 Kc5 73.Lxh5 Kxb5 74.Le8+ Kb4 75.La4 1-0

Nun kann Weiß den letzten **Bauern-tausch vermeiden** und gewinnen.

Fazit:

Als Verteidiger ist es meistens günstiger, die eigenen Bauern nicht auf die Felderfarbe des gegnerischen Läufers zu stellen. Hier haben wir gesehen, dass der schnelle Läufer einen wichtigen Bauern schlagen konnte, so dass sich der weiße König nicht bewegen musste, um die Königsflügelbauern zu schlagen. Danach kam er noch rechtzeitig, um den letzten eigenen Bauern zu schützen.

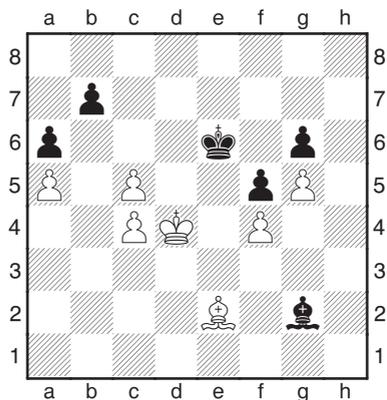
4.2 Endspiele mit gleichfarbigen Läufern

Die Beispiele, bei denen beide Seiten einen Läufer besitzen, beginnen mit gleichfarbigen Läufern. Hier kommt es darauf an, ob Bauern festgelegt oder beweglich sind. Das Verteidigen der eigenen Bauern auf der Felderfarbe des Läufers ist nicht immer einfach. Ein Mehrbauer reicht häufig aus, um den Vorteil gewinnbringend umzusetzen. Bei der Verwertung eines Vorteils ist die Aktivität des Königs entscheidend. Der Verteidiger sollte versuchen, mit seinem Läufer und seinen Bauern Einbruchsfelder zu kontrollieren.

Beispiel 4.2.1 Königswege

Wichtige Motive in diesem Beispiel sind schwache Bauern, Räumungsoffer, Zugzwang, Dominanz, Überlastung, Bauernhebel und Opposition.

Hendrik Reichmann (2336)
Steffen Dettmann (2194)
Oberliga Nord 2017



Weiß hat zwar einen Mehrbauern, doch der Doppelbauer auf der c-Linie ist nicht

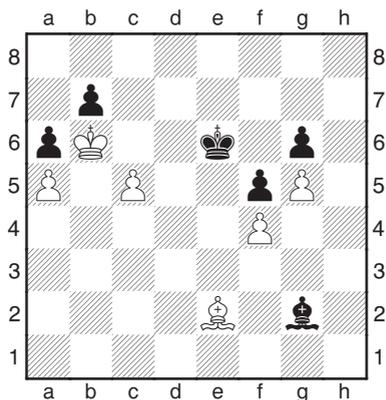
viel wert. Der schwarze König hat das Zentrum versperrt und der schwarze Läufer ist mit Deckungsaufgaben beschäftigt. Wie soll Weiß vorankommen? – Er muss erkennen, dass Schwarz aufgrund der festgelegten Bauern schon **zwei Schwächen** auf b7 und g6 hat, die nun angegriffen werden müssen!

53.Ld1?!

Weiß lässt eine erste Gewinnmöglichkeit aus, steht aber noch immer auf Gewinn. Der Vorstoß 53.c6!!+- ist ein starkes **Räumungsoffer**, um dem König den Weg zum Damenflügel zu öffnen. Das Nehmen mit dem Bauern lässt die Bauernschwäche auf a6 zurück, also bleibt nur 53...Lxc6 54.Kc5

I) Nach 54...Kd7 55.Kb6 Kc8 56.c5 Ld5 57.Ld1 kann Schwarz die beiden Bauernschwächen b7 und g6 nicht mehr schützen. Auf 57...Lc6 folgt 58.Lb3 Le8 59.Ld5+- und auf 57...Kb8 folgt 58.La4 Lf7 59.Ld7!+-, wonach 59...Ka8 60.c6 bxc6 61.Lxc6+ Kb8 62.Ld7! dank **Zugzwang** zunächst einen Bauern und dann die Partie gewinnt. Und wenn Schwarz seinen Läufer auf f7 stehen lässt, wird der König in der Ecke mit dem Läufer und dem a-Bauern mattgesetzt.

II) 54...Lh1 55.Kb6 Lg2 56.c5



6.3 Doppelturmenspiele

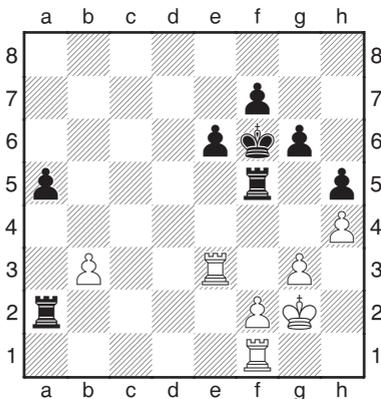
Bei den drei Beispielen zu diesem Thema wird zuerst 'Dominanz zwecks Vorteilsverwertung' erläutert. Dabei spielt (wie auch beim zweiten Beispiel) das Prinzip der 'zweiten Schwäche' eine wichtige Rolle. Im dritten Beispiel geht es um die Abwicklung in ein Turmenspiel und somit bietet dieses gewissermaßen noch einen Rückblick zu Kapitel 6.2.

Beispiel 6.3.1

Dominante Türme nutzen zwei Schwächen

Wichtige Motive in diesem Beispiel sind Dominanz des Turmpaares, Bildung eines Freibauern, Übergang in ein Turmenspiel und Aktivierung des Königs.

Stefan Gottuk (2178)
Max Borgmeyer (2192)
Oberliga Nord 2015



Nach der Zeitkontrolle ist Schwarz deutlich im Vorteil, denn er hat einen Mehrbauern auf dem Königsflügel und aktive Türme. Weiß hat nur einen beweglichen

Turm und muss seine Bauern auf f2 und b3 schützen. Der Tausch des b- gegen den a-Bauern wäre für ihn optimal.

41. Te4

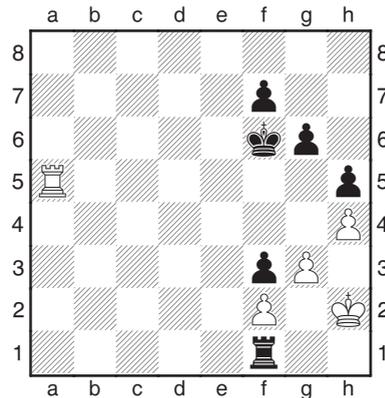
Welcher Zug ist am zähesten? – Womöglich 41. Tc3!? Die Abwicklung in ein einfaches Turmenspiel mit 41. Tf3 Txf3 42. Kxf3 ist jedenfalls schlecht; z.B. 42... Tb2 43. Ta1 Txb3+ 44. Ke2 Tb5--.

41... Tb2 42. Te3 e5 43. Tc3 e4 44. Kg1 Tf3

Schwarz spielt konsequent. Die Alternative 44... Te2 45. Tc6+ Kg7 46. Tc3 Td5 belässt alle Türme auf dem Brett und hält das Druckspiel aufrecht.

45. Tc5

1) Der **Übergang in ein einfaches Turmenspiel** bringt keine Entlastung: 45. Txf3+ exf3 46. Ta1 Txb3 47. Txa5 Tb1+ 48. Kh2 Tf1--



Jetzt hat Weiß nur noch die Wahl zwischen zwei gleichermaßen aussichtslosen Varianten.

a) Passives Abwarten führt zur **Aktivierung des schwarzen Königs**. Nach 49. Ta2 Ke5 50. Td2 Ke4 51. Ta2 Kd3 (51... Te1? 52. Ta3=) 52. Tb2 kann Schwarz die Blockade auf der zweiten Reihe sowohl mit 52... Td1-- als auch mit 52... Te1 brechen; z.B. 52... Te1 53. g4 hxg4 54. Tb3+ Ke2 55. Tb2+ Kf1 56. Kg3 f5 57. Tb5 Kg1

58.h5 gxh5 59.Txf5 h4+ 60.Kxg4 Kg2
61.Kxh4 Te4+ 62.Kg5 Kxf2--.

b) Richtig ist die Aktivierung des weißen Königs mit 49.g4 Txf2+ 50.Kh3 hxg4+ 51.Kxg4 Tf1 52.Kg3 f2 53.Ta4 (53.Kg2 Th1 54.Kxf2 Txb4--), wonach Schwarz noch gute Technik abverlangt wird, aber nach 53...Kg7 54.Kg2 Tb1 55.Kxf2 ist der Sieben-Steiner für ihn gewonnen.

2) Die Alternative 45.Tc4!? kann mit 45...Kf5 beantwortet werden.

a) Nach 46.Ta4 Te2 47.Txa5+ Kg4 48.Tg5+ Kh3 kann Schwarz zwecks Angriff auf den a-Bauern verzichten.

b) Auch nach 46.Kg2 f6 47.Ta4 Te2 48.Txa5 Kg4 49.Ta6 Txb3 setzt Schwarz sich durch.

45...Ta2 46.Tc4?!

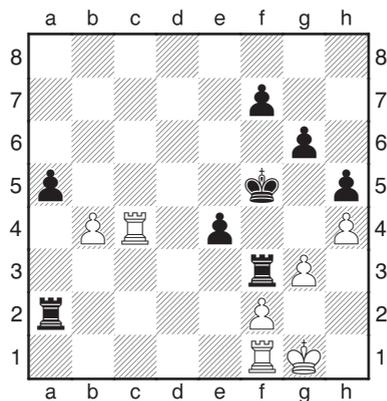
46.Tb5 Ke6 47.Kg2 wäre zäher, da einerseits der schwarze König nicht direkt vorgehen kann und auch e4–e3 noch nicht möglich ist. Aber nach 47...Td3 ist die **Dominanz der schwarzen Türme** erdrückend.

46...Kf5 47.b4

Weiß kann den b-Bauern nicht mehr halten.

Das Zwischenschach 47.Tc5+ erlaubt dem schwarzen König den Zugang 47...Kg4 48.Tb5 Kh3--.

Und auch das Abwarten mit 47.Td4 Txb3 48.Te1 Tbb2 49.Txe4 Txf2-- führt zu keiner echten Entlastung, da Schwarz auf beiden Flügeln einen Bauern mehr hat und klar auf Gewinn steht.



47...a4!

Schwarz lässt sich nicht auf Bauerntausch ein und hat jetzt einen **Freibauern**, der nicht mehr zu stoppen ist. Der weiße Freibauer kann dagegen leicht aufgehalten werden.

48.b5 a3 49.Tb4

Auch die Alternativen 49.Ta4 Tb2-- und 49.b6 Tb2 50.b7 Txb7-- sind klar gewonnen.

49...Tb2 50.Tb1 Txf2 51.b6 Txb1+

Mit dem **Übergang ins Turmendspiel** wählt Schwarz die pragmatische und etwas langsame Lösung, obwohl es auch andere Gewinnwege gab; z.B. 51...a2! oder 51...Tg2+! 52.Kh1 a2 53.T1xb2 Txb2 54.Ta4 e3 55.Kg1 Tb1+.

52.Txb1 Tb2 53.Ta1 Txb6

53...e3!

54.Txa3 Kg4 55.Te3 f5-- 0–1

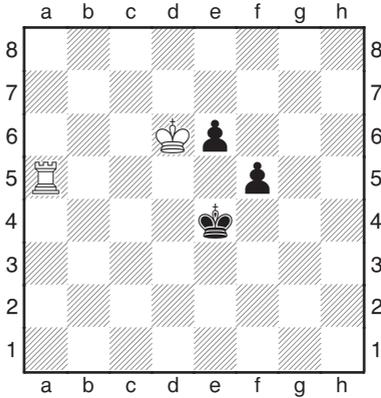
Fazit:

Die schwarzen Türme waren dominant und hatten alles im Griff. Weiß musste nicht nur die Schwäche f2 verteidigen, sondern auch b3 und außerdem die Felderschwächen am Königsflügel. Das hat Schwarz konsequent ausgenutzt. Nach dem Zug b3–b4 konnte Schwarz einen Freibauern

Übungen zu Turmendspielen

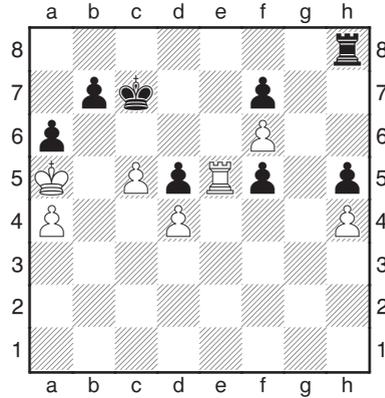
(Lösungen ab Seite 273)

6.E1



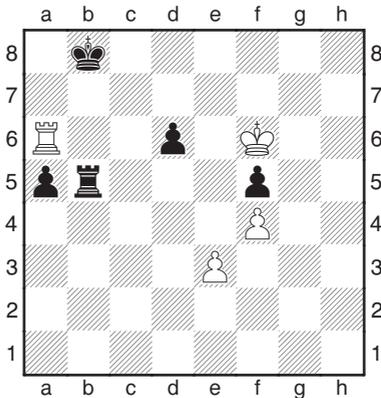
Wie kann Weiß die Bauern aufhalten?

6.E3



Wie sollte Weiß nach Sprengung der Bauernkette fortsetzen?

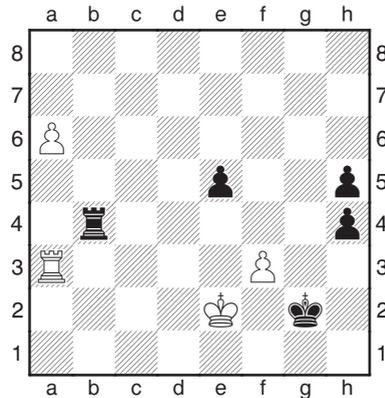
6.E2



Schwarz am Zug

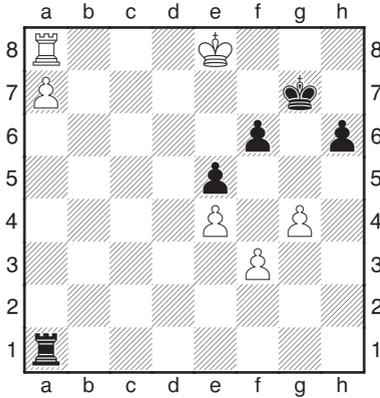
Warum war der letzte Zug
Ta6 ein Fehler?

6.E4



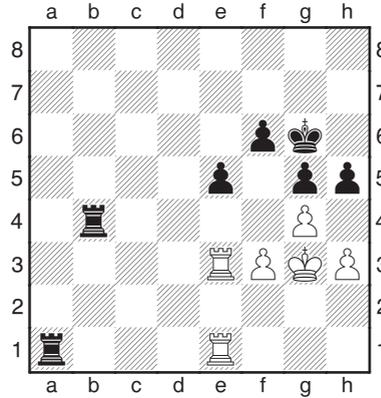
Kann Schwarz auf Gewinn spielen
oder muss er Remis akzeptieren?

6.E5



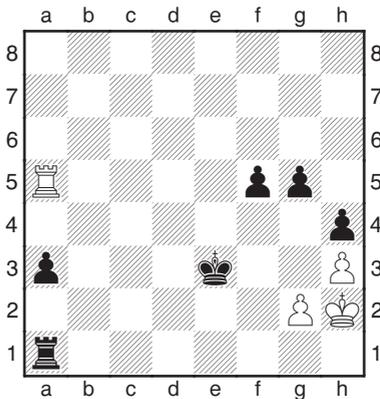
Wie lautet die weiße Drohung?
Kann Schwarz diese noch abwehren?

6.E7



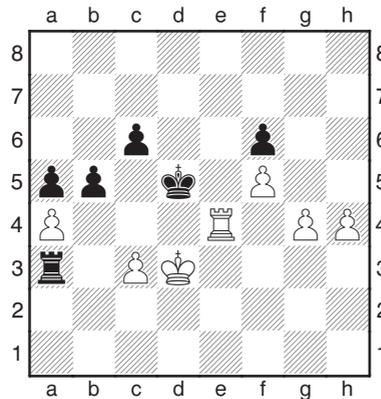
Kann Schwarz seinen Vorteil ausbauen?

6.E6



Wie lautet der einfachste Gewinnweg für Schwarz?

6.E8



Wie soll Weiß auf den gerade erfolgten Vorstoß des b-Bauern reagieren?

Kapitel 7

Endspiele mit Turm gegen Leichtfigur

In Endspielen, bei denen ein Turm gegen ein oder zwei Leichtfiguren spielt, hängt sehr viel von der Bauernverteilung und deren Struktur ab. Schon im Einleitungskapitel (Beispiel 1.3) wurde das Thema „Festung“ genannt. Hier wird dieses Motiv wieder aufgegriffen und es werden typische Fragen gestellt: Kann der Turm die Leichtfigur dominieren und der König siegreich ins Spiel kommen? Gibt es Freibauern, die den materiellen Vorteil (Qualität mehr) relativieren?

Im ersten Abschnitt gibt es drei Beispiele, in denen ein Turm gegen einen Springer spielt. Im zweiten folgen sechs Beispiele mit Turm gegen Läufer und im dritten noch zwei Beispiele, bei denen der Turm gegen ein Duo aus Springer und Läufer spielt. Übungen unterschiedlicher Schwierigkeitsstufe beenden das Kapitel. – Weitere Aufgaben zu Endspielen mit Turm gegen Leichtfigur sind im Kapitel mit den Testaufgaben zu finden.

7.1 Turm gegen Springer

Bei den ersten beiden Beispielen in diesem Abschnitt ist eine Seite klar im Vorteil und es geht nur noch um dessen Verwertung. Zunächst entsteht aus einer Unterverwandlung ein Endspiel mit Springer gegen Turm, in dem der Turm sich durchsetzt. Im zweiten Beispiel verfügt die Springerseite über starke Freibauern, die von Turm und König nicht aufzuhalten sind. Das dritte Beispiel zeigt ein zunächst ausgeglichenes Endspiel, bei dem ein Gewinnversuch widerlegt werden konnte.

Beispiel 7.1.1 Vorteil Turm

Wichtige Motive in diesem Beispiel sind Linien abschneiden, Zwischenschach, Gabel, seitliche Schachgebote, König aktivieren, Zugzwang und 'Turm dominiert Springer'.



Stellung nach 53.e8S+

Weiß hat im Turmendspiel seinen Turm gegen den b-Bauern geopfert und versucht nun, mit der Unterverwandlung e7–e8S+ einen halben Punkt zu erkämpfen. Bei richtigem Spiel steht Schwarz allerdings klar auf Gewinn.

53...Kd8 54.Sf6 Ke7?!

Mit dem Partiezug macht Schwarz es sich unnötig schwer. 54...Te1+! war besser.

1) Nach 55.Kf4 Tf1+ 56.Ke5 Ke7 57.Sxh7? Tf5+ 58.Ke4 Th5-- ist der weiße Springer gefangen.

2) Nach 55.Kd5 h5 behält Schwarz beide Bauern und hat den weißen König auch schon **auf der e-Linie** vom Königsflügel **abgeschnitten**. Nach beispielsweise 56.Se4 Ke7 57.Sg5 Te3 58.h4 Ta3 59.Ke5 Tg3 gewinnt Schwarz den Bauern auf h4.

55.Sxh7 Th1

Schwarz hat das Schlagen auf h7 zugelassen und will jetzt den Bauern auf h3 gewinnen.

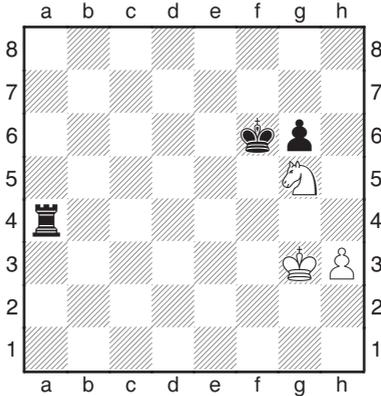
56.Sg5 Kf6 57.Kf4 Kg7 58.Kg3 Tg1+ 59.Kf4

Der weiße König ist vom h-Bauern **über die g-Linie abgeschnitten**.

Weiß konnte stattdessen mit 59.Kh4 den König an den Rand stellen und auf allerlei Patt-Tricks hoffen.

1) Mit 59...Tg2 wartet Schwarz ab, ohne den weißen König aus seiner Falle herauszulassen, doch Vorsicht, denn 60.Se4 Kh6 61.Sg5 Txg5? endet mit einem Patt!

2) Nach 59...Ta1 soll der weiße König mit **seitlichen Schachgeboten** zurückgedrängt werden; z.B. 60.Kg4 Ta4+ 61.Kg3 Kf6



62.Sf3 (62.h4 Kf5 63.Sf3 Ta3--+) 62...Tb4
63.Sh4 g5 64.Sf3 Kf5

Turm und Bauer kontrollieren die vierte Reihe, so dass der Springer kein Schach hat. Zieht der weiße König zurück, kann der **schwarze König aktiv** werden.

65.Sg1 Tb3+ 66.Kg2 Ke4

Mit weiteren Schachgeboten kann der schwarze König weiter vorkommen, doch der weiße h-Bauer muss noch erobert werden.

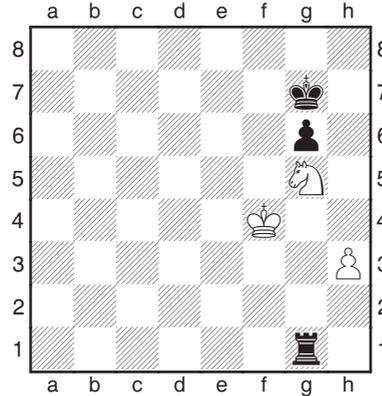
67.Kf2 Tb2+ 68.Kg3 Td2!

Zugzwang! Der weiße **Springer** ist eingeschnürt und **wird vom Turm dominiert**.

69.h4 g4! 70.h5 Kf5 71.h6 Kg6

Schwarz fängt den weißen Bauern ein, während der schwarze Bauer unantastbar ist und der Springer nach 72.Kf4 Tg2 trotzdem verloren geht.

Zurück zur Hauptpartie nach **59. Kf4**.



59...Kh6 60.Sf3 g5+

Zwischenschach

61.Kf5 Tg3

Gabel

62.Se5 Kh5 0-1

Schwarz darf nicht sofort auf h3 schlagen und kann nun nach 63.Sf7 mit dem **Zwischenschach** 63...Tf3+ den weißen König vertreiben und dann 64...Txh3 spielen.

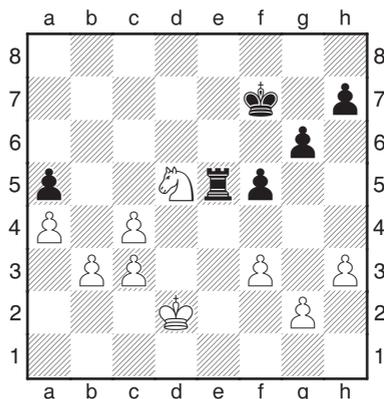
Fazit:

Der Turm ist dem Springer überlegen, wenn dieser sich zu weit vom König entfernt. Um mit jeweils einem Bauern gewinnen zu können, muss der Spieler mit dem Turm auch seinen König ins Spiel bringen können, damit der letzte gegnerische Bauer erobert werden kann.

Beispiel 7.1.2 Vorteil Springer

Wichtige Motive in diesem Beispiel sind Freibauern, Umwandlung und Gabel.

Rolf Luckow (2200)
Peter Anderberg (2013)
Oberliga Nord 2018



Weiß hat Springer und drei Bauern gegen den Turm und damit klaren Vorteil.

41.b4 Ke6 42.Kd3

42.Sf4+ Kd7 43.Sd3

42...Te1

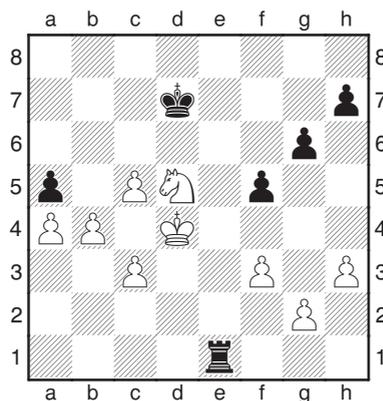
Nach 42...Kd6 43.Kd4 Te2 44.c5+ Kd7 45.b5 kann Schwarz zwar den Bauern g2 schlagen, doch die weißen Bauern sind nicht mehr aufzuhalten.

43.Kd4 Kd6

43...Ta1 44.b5 Txa4 45.Kc5 Ta2 46.Kc6+- und der b-Bauer läuft durch. Jetzt kann Weiß seine Bauern mit Schachgeboten voranbringen.

44.c5+ Kd7

Falls Schwarz mit 44...Ke6 am Springer bleibt, muss Weiß mit Springer oder König die d-Linie verlassen; z.B. 45.Sb6 oder 45.Kc4.



45.b5!

Die weißen **Freibauern** sind nicht mehr zu stoppen, woran auch die Turmstellung **hinter** den Freibauern nichts mehr ändert.

45...Ta1 46.c6+ Kd6 47.c7 Kd7

Die drohende **Umwandlung** beschäftigt den schwarzen König und Schwarz kann sich auch kein Zwischenschach leisten: 47...Txa4+ 48.c4 Kd7 49.Sb6+ und die **Gabel** kostet den Turm.

48.Kc5 Td1 49.b6 Tb1 50.Se7 1-0

Der Springer erzwingt die Umwandlung des c-Bauern.

Fazit:

Drei Bauern und Springer sind hier deutlich stärker als der Turm. Die Bauern auf dem Königsflügel spielen keine Rolle. Der Turm hat keine Chance, wenn Springer und König die Freibauern unterstützen.

12.1 Motivverzeichnis

12.1.1 Strategische Motive

Abschirmung	3.E2, 4.E2, 8.1
Abschneiden des Königs von Linien	6.2.1.2, 6.2.3.2, 7.2.4, 8.2.1, 8.3.3.1, 8.3.4.1 6.2.3.3, 7.1.1, 7.2.3, 10.3T7
von Reihen	6.2.1.1, (6.E3), 6.E7, 7.2.3, 7.2.5, 10.5T7
Abwartezug (Reservetempo)	2.4, (2.E2) (3.1.1), (5.3.2), (7.2.6), 8.1, (8.3.2.1), 8.3.3.3, 10.3T4, 10.4T1, 10.4T2, 10.6T2
Aktivität	
Aktivierung des Königs	8.2.3, 8.3.2.1, 8.3.3.1 1.2, 4.2.2, 4.2.3, 5.1.2, (5.3.2), 6.2.2.2, (6.2.3.2), 6.2.3.3, (6.3.1), (6.3.3), (7.1.1), 7.2.3, 7.2.6, 7.E2, 7.E6, 8.3.3.2, (8.3.3.3), (8.3.4.2), 10.2T4, 10.3T3, 10.3T7, 10.4T3, 10.4T4, 10.4T6, (10.5T3), 10.7T1
der Figuren	6.2.1.1, 6.2.1.2, 6.2.3.1, 6.3.2, 8.1, 8.2.2, 8.3.3.3, 8.3.4.1, 8.3.4.2, 10.5T2, 10.8T7, 10.8T8
Bauern auf beiden Flügeln	7.2.2, (3.2.2), (3.2.3)
Bauern festlegen	6.2.2.1
Bauerndurchbruch	2.2, (2.4), 2.E4, (3.1.1), (3.2.1), (3.E3), (3.E7), (3.E8), 4.3.2, 4.E5, 7.3.2, (8.3.3.3), 10.2T3, 10.2T4, 10.5T4, 10.5T5, (10.7T8)
Bauernhebel	2.1, 2.E5, 3.2.2, 3.2.3, 3.2.4, (4.2.1), 4.3.2, 4.3.4, 4.E4, 6.2.2.1, 6.3.2, 7.1.3, 8.4.3.2, 8.E5, 10.1T8, 10.2T1, 10.3T1, 10.4T2, 10.4T6, 10.6T2, 10.7T2
Bauernmehrheit	3.2.1, 8.3.1.1, 8.3.3.3
beweglich	8.3.4.2
blockiert	2.E1, 8.3.4.2
Bauernstruktur	6.E7, 8.2.1, 8.3.3.1, 10.3T4, 10.5T7, 10.7T4
Bauerntausch	8.3.2.1
zur Entlastung durchführen	(7.2.2), 8.3.3.3, 10.3T7
zur Gewinnführung vermeiden	4.1.2, 4.E3, 7.2.3, (7.E2), 8.2.2., 10.1T4, 10.5T2, 10.5T5, 10.8T4

Blockade	2.4, 2.E1, 3.1.1, 3.E2, 3.E5, 3.E7, 4.1.2, 4.2.2, 4.3.1, 4.3.2, 4.3.3, 5.1.1, 6.1, 6.E1, 7.2.4, (8.2.2), (8.3.3.1), (8.3.3.3), 10.3T3, (10.3T6), 10.5T6, 10.6T1, 10.6T3, 10.7T3,
Bodycheck	5.E4, (6.1), (6.E2)
Dominanz	3.2.1, 3.2.4, 3.E3, (3.E8), 4.2.1, (5.1.1), (5.2.1), 5.3.1, 5.3.2, (5.E2), 6.3.1, (7.1.1), 7.2.3, (7.2.6), 7.E1, 8.2.3, (8.3.1.1), 8.3.2.1, 8.3.3.3, 10.3T4, 10.3T5
Dreiecksmanöver	(3.E5), (3.E8), (7.2.1), (8.3.3.3), (8.3.4.1)
Eckfeld falsch	4.3.1, 4.E2, 5.E5
Eckfeld richtig	4.E6, (8.2.2), (8.2.3), 10.2T3
Einsperren des Königs – siehe Abschneiden	
Felderkontrolle	1.1, 2.3, 3.E5, 4.1.1, 4.E2, 4.E5, (5.2.1), 5.3.2, 6.1, 7.2.5, 7.2.6, 7.E5, 8.3.2.1, (8.3.3.1), (8.3.3.3), 10.3T6, 10.5T2, 10.5T8, 10.6T1, 10.6T6
Festlegung von Schwächen:	
siehe auch Bauern festlegen	3.2.2, 3.2.4, 5.3.1, 8.E5
Festung	1.3, (3.E7), 6.2.1.2, 6.2.2.1, 7.2.1, (7.2.2), 8.3.3.3, (10.3T2), (10.5T4)
Freibauern	
aufhalten – siehe auch Blockade	4.E1, 4.E2, 4.E3, 5.E2, 5.E3, 5.E5, 6.E1, 6.E3, 6.E4, , 7.E6, 8.E3, 10.2T5, 10.2T6, 10.3T6, 10.4T3, 10.5T3, 10.5T4, 10.7T1, 10.7T5
bilden	1.2, 2.1, 2.2, 3.2.1, 3.E1, 3.E5, 3.E6, 4.1.1, 4.3.2, 4.3.3, 4.3.4, 4.E6, 5.3.1, 6.3.1, 6.E3, (7.2.2), (7.E2), 7.E5, 8.4.3.2, 10.1T3, 10.1T4, 10.1T6, 10.3T5, 10.3T7, 10.4T3, 10.4T4, 10.4T7, 10.5T4, 10.5T5, 10.6T5, 10.6T7
nutzen	1.2, 2.E1, 3.1.1, (3.E4), 3.E5, 3.E6, 3.E7, 4.E5, 5.E2, 5.E3, 5.E4, 5.E5, 6.E4, 6.E6, 6.E8, 7.E6, (8.3.2.1), 8.3.3.3, 8.E2, 8.E4, 10.1T2, 10.1T4, 10.2T2, 10.2T3, 10.2T4, 10.3T5, 10.3T6, 10.8T5
entfernter	3.2.3, (3.2.4), 3.E6, 4.1.1, 4.2.3, 4.3.2, 4.3.3, 4.3.4, 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.E2, 6.1, (8.3.3.3) 10.1T7, 10.2T8, 10.3T1, 10.3T7, 10.4T4, 10.5T1, 10.5T2, 10.6T4, 10.7T6
gedeckter	2.E2, 2.E6, 5.3.2, 7.2.1, 6.2.3.3, 10.3T1
verbundene	2.E1, (2.E2), (3.E8), 4.3.1, 5.E1, 5.E2, 5.E6, 6.1, 6.2.1.2,

12.1.2 Taktische Motive

Ablenkung	2.E1, 2.E6, 3.1.1, (3.2.2), (3.2.3), 3.E5, 4.3.2, (5.E5), (8.3.1.1), (8.3.2.1), (8.3.4.1), 10.3T5, 10.4T3, (10.5T3)
Abtausch	
zur Gewinnführung	2.1, 2.2, 2.E4, 2.E6, 3.1.2, 8.2.1, (8.2.2), 8.3.1.1, 8.3.1.2, (8.3.2.1), 8.3.4.1, 10.1T1, 10.3T2, 10.6T7, 10.8T5
zur Verteidigung	2.3, 3.E5, 3.E6, 8.E6, (4.1.2), 8.2.3, (8.3.3.1), 10.4T5, 10.7T2
Abzugsangriff	1.3, (8.2.1), (8.3.1.1), 10.7T8
Dauerschach	6.2.1.1, 8.2.3, 8.3.2.2, 10.5T6, 10.6T3, 10.8T2
Fesselung	(7.2.6), (8.3.2.1), 8.E3, 10.7T7
Gabel	1.3, 3.E6, 7.1.1, (7.1.2), (7.3.1), (7.E3), 8.1, 8.3.2.2, 8.3.4.1, 10.1T2, 10.1T4, 10.4T7, (10.5T3), 10.8T1, 10.8T7
Hinlenkung	8.3.2.2, 10.2T4, 10.2T8
Mattangriff	2.1, 2.E1, (2.E2), 3.E1, 6.2.2.2, (8.3.2.1), (8.3.3.1), 8.3.3.2, (8.3.3.3), 8.E1, (8.E2), 8.E6, 10.1T7, 10.6T8, 10.8T2, 10.8T3
Opfer	4.3.1, 8.3.2.2, 10.3T2, 10.3T7, 10.8T2
zur Beseitigung von Verteidigern	6.3.3, (8.3.4.1), 7.E3, 8.E3, 8.E4, 10.3T8,
zur Bildung von Freibauern	3.E1, (3.E5), 3.E6, 3.E8, 5.E1, 5.E4, 5.E6, 7.1.3, (7.2.1), (7.2.2), 10.1T3, 10.4T7, 10.6T7, 10.6T8, (10.7T4)
Räumungsoffer	(2.3), 4.E1, 4.2.1, 4.3.4, (7.2.1), 8.3.3.3
Patt	3.E3, (6.E8), 10.5T6, 10.5T8
Spieß	7.E3, (10.2T2), (10.2T5), 10.2T7, 10.3T8, 10.6T3
Unterverwandlung	(3.E6), (6.E8)
Verstellung	7.E3, (8.3.2.2), 8.3.3.3, 8.E3, (10.1T4), 10.2T7, 10.3T8
Zwischenschach	(2.4), 4.1.1, 4.2.3, 4.E1, 5.2.2, (5.E2), 6.1, 6.E1, 6.E4, 6.E7, 7.1.1, 7.1.3, 7.E2, 7.E5, (8.3.1.1), 8.3.2.2, 8.3.3.1, 8.4.3.2, 10.1T1, 10.1T5, (10.2T1), 10.2T5, 10.2T7, 10.2T8, 10.8T1, 10.8T6, 10.8T7

12.2 Spielerverzeichnis

Abdusattorov, N	10.1T3
Akech Mareu, G	5.E6
Aleksandrov, A	10.6T1
Anderberg, P	7.1.2
Andersson, U	10.1T1
Apitzsch, L	8.2.2, 10.5T2, 10.8T7
Arman, D	10.4T4
Aronjan, L	6.E8
Averbakh, Y	(2.E5)
Barsov, A	(2.E5)
Bartolomäus, C	3.E6
Bendfeldt, T	2.4, 6.E3
Bensch, P	7.2.4
Bente, B	3.E4, 8.3.1.2
Benzen, M	8.2.1
Berezovsky, I	4.3.3
Berg, K	8.E6
Blübaum, M	1.1, 7.E3
Boe, M	5.3.1, 8.3.4.1
Böhm, T	4.E6, 10.2T3
Boetzer, D	10.6T7
Bogner, S	10.4T4
Bok, B	10.6T8
Bokelbrink, U	8.3.3.1
Borgmeyer, M	6.3.1, 8.3.2.2, 8.3.4.1, 10.8T2
Brack, P	3.E5
Bracker, A	10.6T6
Braun, A	10.6T8