

Endspieltraining

Literaturnachweis:

Alle im Kurs angebotenen Diagramme werden aus folgenden Quellen bezogen:

- M. Dvoretsky: Die Endspiel-Universität Tragikomödien im Endspiel
- K. Müller & F. Lamprecht: Grundlagen der Schachendspiele
- J. Nunn: Understanding chess endgames
- J. Silman: Silman's complete endgame course
- M. Duchamp & V. Halberstadt: Opposition und Schwesterfelder
- G. Löwenfisch & W. Smyslow: Theorie der Turmendspiele
- V. Kortschnoi Praxis des Turmendspiels
- J. de la Villa: 100 Endspiele, die Sie kennen müssen
- L. Cheron: Lehr- und Handbuch der Endspiele
- L. Polgar: Chess endgames

Warum sollte man sich ein Endspielstudium antun?

1. Die Anzahl theoretischer Endspiele ist klein, im Verhältnis zur Eröffnungstheorie
2. Wenn es um Eröffnungen, Taktik, Strategie geht, erreichen viele Spieler ein ansprechendes Niveau, aber relativ wenige haben ähnliche Fertigkeiten, wenn es ums Endspiel geht. (und das hinauf bis zu sehr guten Schachspielern)

Warum wird weniger Zeit für Endspieltraining, dafür aber unzählige Stunden beim Studium der Eröffnungen verbracht?

Antworten, wie: „ich komm sowieso nicht ins Endspiel, meine Partien enden, bevor es zum eigentlichen Endspiel kommt!“, oder: „Endspieltraining ist langweilig!“, oder: „solch eine Stellung kommt ja nie vor!“ und, und....

Gerade Spieler, die so denken, sind anfällig im Mittelspiel oft riskante Manöver durchzuführen, die häufig zu einer Verluststellung führen, weil sie nicht rechtzeitig erkennen, welches Endspiel am Brett stehen wird.

Wie sollte ein Endspieltraining aussehen:

1. Es sollte in mehreren Etappen eingeteilt sein
2. In erster Linie Studium von häufig in der Praxis vorkommenden Endspielen
3. Vorrangig solche, bei denen eine eindeutige Analyse möglich ist

Sollten Endspiele eindeutigen Analysen nicht zugänglich sein, enthalten sie doch Ideen, die helfen könnten, bei komplizierteren Stellungen einen „Faden“ zu finden.

So, nun viel Spaß (das ist nämlich nicht unmöglich einen solchen beim Endspielstudium zu erleben)!

Bauernendspiele:

1. Quadratregel:
2. Regel von der Opposition
3. Randbauer (Turmbauer) ist wertlos
4. Regel der wirksamen Felder
5. Regel über das Nehmen blockierter Bauern
6. Regel vom Kopfrechnen-Verfahren

(nachdem die Punkte 1. – 4. bereits „abgearbeitet“ wurden, aber keine Online-Version vorliegt, wird dies in den nächsten Wochen Schritt für Schritt nachgeholt und auch an entsprechender Stelle mit Diagrammen, incl. Übungsdiagrammen eingefügt werden)

4. Regeln über das Nehmen blockierter Bauern:

Die Regeln dienen dazu, rechtzeitig vorausszusehen, ob einer der Könige den gegnerischen Bauern, in Blockadestellung stehend, nehmen kann.

Stellung 1.:

Die beiden Könige befinden sich auf verschiedenen Seiten der Senkrechten, auf der ihre Bauern in Blockadestellung stehen.

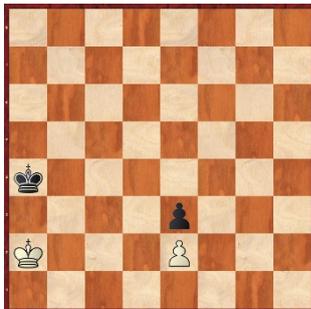


Derjenige, der am Zug ist, gewinnt.

Regel: der jeweilige König muss den gegnerischen Bauern von HINTEN angreifen und nicht von derselben Reihe des gegnerischen Bauern aus.

Stellung 2.:

Die beiden Könige befinden sich auf derselben Seite der Senkrechten, auf der ihre Bauern in Blockadestellung stehen.

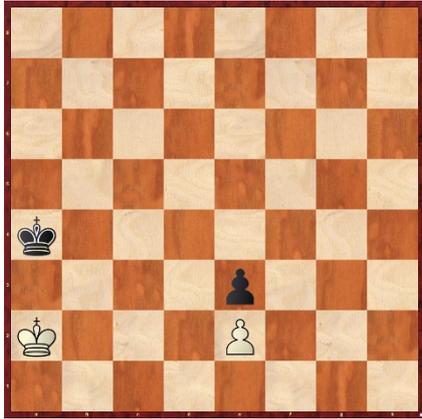


Weiß am Zug

Regel: Ein auf derselben Reihe seines Bauern stehender König kann die Grenzfelder (kennt ihr die?) verteidigen, auch wenn er nicht die Opposition besitzt!

Lösungen: Stellung 1.: Kf4 (Kf3 wär natürlich falsch)

Stellung 2.: Ka2-b2 Ka4-b4, Kb2-c2 Kb4-c4, Kc2-b2=

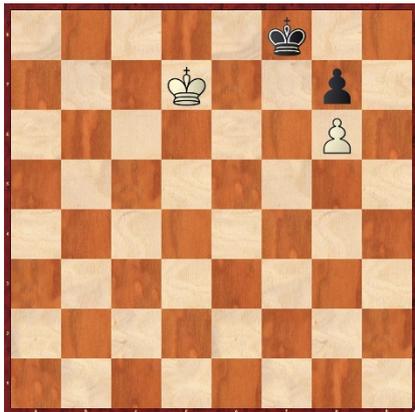


Schwarz am Zug

Ein König, der auf einer Reihe steht, die unmittelbar hinter der Reihe seines Bauern liegt, die Grenzbereiche seines Bauern nicht verteidigen kann, wenn der König die reelle Opposition besitzt

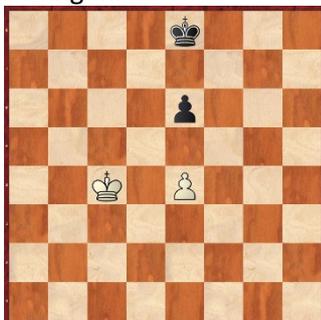
Lösung: ..Ka4-b4 Ka2-b2, Kb4-c4 Kb2-c2, Kc4-d4 (damit wird ein Feld des Grenzbereiches frei und der gegnerische König erobert den Bauern), aber das muss nicht gleichbedeutend mit dem Gewinn der Partie sein! Es hängt davon ab, um welche Reihe es sich handelt, in der der gegnerische Bauer erobert wird.

Ausnahme:



Obwohl der weiße König ein Feld des Grenzbereiches erobert hat, kann er wegen der Pattstellung des schwarzen Königs den Bauern nicht nehmen.

Übungen:

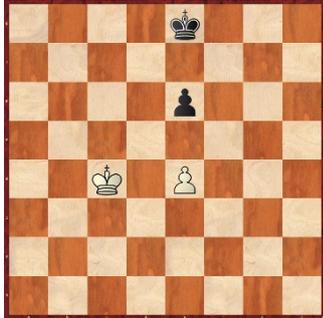


Mit Schwarz am Zug?
Mit Weiß am Zug?



V. Bologan – E. Dizdarevic
Schwarz am Zug

Lösung zu den Übungen:



Schwarz zieht: ..e4-e5, danach kann Weiß zwar den Bauern auf e5 gewinnen, aber es entsteht eine theoretische Remisstellung.

Weiß zieht: e4-e5, danach kann Schwarz nicht verhindern, daß Weiß eines der Felder im Grenzbereich des schwarzen Bauern auf e6 besetzt, diesen erobert und gegen einen weißen König vor seinem Bauern auf der sechsten Reihe gibt es keine Verteidigung mehr.



V. Bologan – E. Dizdarevic

Schwarz zog seinen König zurück im 64. Zuge auf e8 und gab nach Ke5-e6 auf, weil die Opposition bei Weiß blieb.

Er erkannte daß die möglichen weiteren Spielverläufe zu seinem Nachteile ausgehen würden, z.B: 65. ..Kd8, 66. Kd6 Kc8, 67. Kc6 (beiderseitiger Zugzwang) Kd8, 68. Kb7...; oder 67...Kb8, 68. Kd7 Ka8, 69. c6 (einseitiger Zugzwang, da Weiß auch Kd8 spielen könnte) und auch gewinnt.

Die gleiche Stellung des beiderseitigen Zugzwanges, aber mit Weiß am Zug hätte Schwarz nach 64...Kd7 leicht bekommen!

65. Kf6 Kd8, 66. Ke6 Ke8, (66..Kc7=), 67. Kd6 Kd8, 68. Kc6 Kc8 (jetzt wäre Weiß im Zugzwang), 69. Kd6 Kd8, 70. c6 Kc8=

5. Regel über das Kopfrechen-Verfahren:



Stellen wir uns vor, wir befinden uns in einer Turnierpartie unter allen praktischen Bedingungen des Spiels, insbesondere alle möglichen Züge im Kopf durchführen zu müssen.

Als erster Versuch als Spieler mit Weiß fällt uns wahrscheinlich folgender ein: Kc6
Gewinn des schwarzen Bauern auf a5, Verlust des eigenen Bauern auf h3 und es beginnt ein Bauernrennen. Wenn man nun die Züge folgendermaßen abhakt, indem abwechselnd die Züge von Weiß und Schwarz in Gedanken durchgespielt werden, kann man sich leicht irren und die Stellung falsch einschätzen.

Hier ist das Kopfrechen-Verfahren die geeignetste Denkweise:

Man spiele in Gedanken alle Züge von Schwarz, als ob Weiß nie ziehen würde und zähle die Züge, die Schwarz braucht, um seinen Bauern nach h2 zu ziehen. Es sind sieben Züge (1.Kg3, 2.Kh3, 3.h5, 4.h4, 5.Kg3(4), 6.h3, 7.h2), dann macht man im Kopf sieben Züge für Weiß, ohne über Schwarz nachzudenken und schaut, wo der weiße Bauer im 7. Zuge stehen würde. (In diesem Falle auf a6! Prüfe nach!)

Jetzt kommt folgende Regel zur Anwendung: **Nach einer gleichen Anzahl von Schwarz und von Weiß ist jener Spieler am Zuge, der es zu Beginn war!**

Weiß würde also im obigen Diagramm dann 8.a7 ziehen können, aber man sieht sofort, dass er mit 8...h1D verlieren würde.

Sichere Schlussfolgerung: 1. Kc6 verliert.

2. Versuch: 1. Ke6,

Schwarz hat jetzt mehrere Möglichkeiten.

1. Mit 1. ..Ke4, 2.Kf5 kann er versuchen, den Bauern a3 zu gewinnen, seinen Bauern nach a1 zur Dame zu führen und zulassen, dass Weiß den Bauern h6 nimmt und seinen von h3 nach h8 zur Dame zu führen. Was wird passieren?

In neun Zügen wird der weiße Bauer auf h7, der schwarze auf a2 stehen. Weiß ist am Zuge und wandelt um, aber gewinnt er auch? (Prüfe nach!) Welche theoretische Stellung würde erreicht werden?

2. Mit 1...Kg3, 2.Kf5 kann er versuchen, a.: den Bauern h3 gegen seinen auf h6 einzutauschen, zum weißen Bauern a3 zu laufen und seinen Bauern von a5 zur Dame zuführen. Was passiert? Nach dem Schlagen beider Bauern trennen beide Könige nur (und NUR) eine Senkrechte im richtigen Abstände (Springerabstand oder Opposition) kommt der weiße König gerade rechtzeitig, um nach Kxa3 Kc3 ziehen zu können, um eine Remisstellung zu erreichen.

Oder b.: nach 1.Ke6 Kg3, 2.Kf5 mit ..a4 zunächst den Bauern auf b3 zu blockieren und dann erst nach 3.Kg6 Kh3, 4.Kh6 zum Damenflügel laufen, aber es wird wieder remis (Prüfe nach, welche theoretische Remisstellung entsteht)

Aber nach c: 1. Ke6 Kg3, 2. Kf5 kann Schwarz auch mit 2.. h5! fortsetzen und nach 3.a4!! Kh3, 3.Kf4 h4 (wenn ..Kg2, 3.Kg5), 5.Kf3 Kh2, 6. Kf2 h3, 7.Kf1 Kg3, 8. Kg1, Kf3, 9. Kh3 kommt der Weiße nicht mehr rechtzeitig nach 13.. Ka4 zu 14. Kc4 aber er hält trotzdem noch remis, weil

der weiße König das Rettungsfeld c1 besetzen kann und damit ist die Umwandlung des schwarzen Bauern unmöglich geworden.

Aber es ist die Variante C, die zur Erleuchtung führt, wie Weiß nach 1. Ke6 verlieren würde:
Wenn Schwarz den Bauern anstatt auf a4, wie in Variante C beschrieben, auf a3 nehmen könnte, wäre Weiß nicht in der Lage, nach c1 zu kommen und verlieren!

1. Ke6? a4!! Weiter wie in Variante C
(Prüfe nach!)

Und somit kommen wir zum sicheren Remiswege:

1. a4!! (um ..a4 selbst von Schwarz gespielt zu verhindern) Kg3, 2. Ke6 Kh3, 3. Kf5 h5 (...Kg3, 4. Kg6 Kf3, 5. Kh6), 4. Kf4 h4, 5. Kf3 Kh2, 6. Kf2 h3, 7. Kf1, Kg3, 8. Kg1 Kf3, 9. Kh2 ke3, 10. Kh3, Kd3, 11. Kg3 Kc3, 12. Kf3 Kb3, 13. Ke3 Ka4, 14. Kd2 Kb3, 15. Kc1 und Remis.

Sicherlich eine schwere Kost, die mehrmals angeschaut und auch durchgespielt (auch in Gedanken) werden muss, damit es halbwegs sitzt, aber ich glaube, dass es bei Stellungen, in denen es um Bauernrennen geht, hilfreich ist, das Kopfrechen-Verfahren anzuwenden.

So nun wieder zwei Aufgaben (auch nicht leicht!), bei denen Wissen aus den ersten Lektionen parat sein sollte:



Weiß am Zuge gewinnt

(Hasek, 1928, dt. Schachzeitung)



Weiß am Zuge hält remis

(G.S.Fischer 1963)

Vorschau Lektion 6: Turm gegen Läufer, die falsche Ecke

Korrektur zu Lektion 5: das fehlerhafte Diagramm zu den Aufgaben wurde korrigiert.

6. König+Turm gegen König+Läufer

Die „richtige“ und die „falsche“ Ecke

Diese Figurenkonstellation führt normalerweise zum Remis. Es ist sogar ungefährlich, wenn sich der verteidigende König an den Rand drängen lässt. Wichtig ist nur, dass er nicht in die „falsche“ Ecke flüchtet.

Aber: so einfach ist es auch nicht!

Der verteidigende König ist an den Rand gedrängt.

1. Gewinnstellung: zwei Merkmale sind notwendig, um den Gewinn zu sichern; die Könige stehen in Opposition auf Feldern, die nicht von der Farbe des Läufers sind (hat zur Folge, dass der angreifende König NICHT durch ein Läuferloch aus dieser verdrängt werden kann!) und der Angreifer ist am Zug!

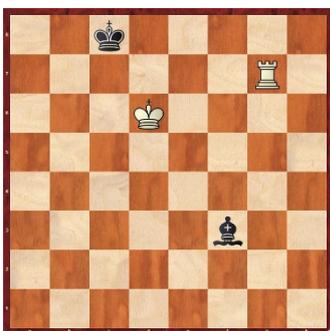
Es gibt nur eine einzige Ausnahme: der verteidigende König ist in der „richtigen“ Ecke, das ist jene, in welcher das Eckfeld eine andere Farbe als der Läufer hat (der Läufer darf natürlich nicht sofort verloren gehen und es muss gewährleistet sein, dass er die richtigen Diagonalen besetzen kann).



1. Gewinnstellung (Kling&Horwitz 1851)



einzige Ausnahme=2. Remisstellung



1. Remisstellung: der Läufer hindert den angreifenden König die Opposition einzunehmen

2. Gewinnstellung: der verteidigende König ist in die Ecke gedrängt, mit dem Eckfeld der Farbe seines Läufers. Hier spielen Anzug und Position des Läufers keine Rolle (außer er greift den Turm an UND ist am Zuge)! Der Gewinn wird ausnahmslos erzwungen.



2. Gewinnstellung (Kling&Horwitz 1851)
Anzug beliebig, Weiß gewinnt

Die 2. Remisstellung ergibt sich aus der Ausnahme, die vorher schon beschrieben wurde.

Aufgaben:



11-2 Dvoretzky Enspieluniversität
Vaslij Platov, 1925



Platoff (Dtsch. Schachzeitung 1906)
Weiß am Zuge gewinnt (Cheron 1/29)



Sackmann 1898 (Cheron 1/30)
Weiß am Zuge gewinnt

Vorschau: Lektion 7: Turm gegen Springer am Brettrand und in der Ecke

Lösungen zu Lektion 6:



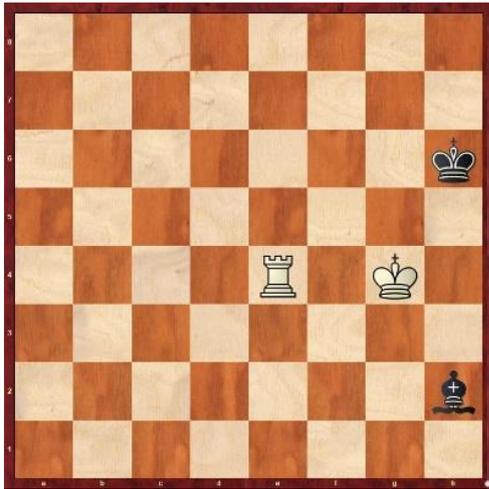
11-2 Dvoretzky Enspieluniversität
Vaslij Platov, 1925

1. Kf5 Kg8
2. Ta4! Der einzige Weg zum Gewinn, indem die schlechte Lage des Läufers ausgenutzt wird.
Nach 2. Kg8? Kann der schwarze König durch ..Kf8 aus der gefährlichen Ecke verschwinden.
...L zieht, egal wohin, er geht verloren, oder Matt.



Platoff (Dtsch. Schachzeitung 1906)
Vaslij Platov, 1925

1. Kc3 Lf2 (..Le3, 2.Kc2 +-; ..Lh2, 2.Ta6+ Kb1, 3. Kb3+-)
2. Te6 Kb1 (..Lh4, 3.Kc2 Ka3, 4.Te3+, oder ..Lc5, 3.Ta6+ Kb1, 4. Kb3 +-)
3. Te2 Lh4
4. Tc2 nebst 5. Kb3 +-



Sackmann (1898); Cheron 1-30

1. Kg4—f5 Kh6—g7!
 Falls 1. . . . Lh2—b8 2. Te4—e8
 Lb8—g3! 3. Te8—g8 Lg3—f2 (oder
 e1 oder c7) 4. Tg8—g6† Kh6—h7
 (nach 4. . . . Kh6—h5 würde Weiß die
 „1. Gewinnstellung“ erreichen) 5. Kf5
 —f6 nebst Kf6—f7, womit die „2. Ge-
 winnstellung“ erreicht ist.
 Falls 1. . . . Lh2—g3 2. Te4—g4 L~
 3. Tg4—g6† siehe die vorige Anmer-
 kung.
 2. Te4—d4! Kg7—f8

Falls 2. . . . Lh2—b8 3. Td4—d7†
 Kg7—h6 4. Td7—d8 Lb8—c7 5. Td8—
 c8 Lc7—a5 (5. . . . Lc7—g3 6. Tc8—
 g8 usw.) 6. Kf5—f6 Kh6—h7 7. Kf6—
 f7 Kh7—h6 8. Tc8—c6† und erreicht
 die „2. Gewinnstellung“.

Falls 2. . . . Kg7—f7 3. Td4—d7†
 Kf7—e8 (3. . . . Kf7—g8 4. Kf5—f6
 gefolgt von Td7—f7 und Kf6—g6 mit
 Erreichung der „2. Gewinnstellung“.
 3. . . . Kf7—f8 4. Kf5—f6 usw.) 4.
 Kf5—e6 Ke8—f8 5. Td7—f7† mit Er-
 reichung der 1. oder 2. Gewinnstellung.

Falls 2. . . . Kg7—g8 3. Kf5—f6
 Lh2—c7! 4. Td4—d7 L~ 5. Td7—f7
 mit Erreichung der 2. Gewinnstellung.
 3. Kf5—e6 Lh2—g3!

Falls 3. . . . Kf8—g7 4. Td4—g4† Kg7
 —f8 5. Tg4—h4 wie im Text.
 4. Td4—c4

Jetzt ist Schwarz im Zugzwang.

4. . . . Lg3—h2
 Falls 4. . . . Lg3—e1 5. Ke6—f6
 Kf8—g8 6. Kf6—g6 Kg8—f8 7. Tc4—
 f4†, womit die 2. Gewinnstellung er-
 reicht wird.

5. Tc4—h4! Lh2—g3
 Falls 5. . . . Lh2—c7 6. Th4—h7, ge-
 folgt von Th7—f7† usw.

6. Th4—h3 Lg3—e1
 7. Ke6—f6 Kf8—g8
 8. Kf6—g6 Kg8—f8
 9. Th3—f3† mit Erreichung der
 2. Gewinnstellung.

Ausführliche Analyse, Quelle: Cheron 1. Band, Seite 33

Lektion 7: König+Turm gegen König+Springer

Diese Figurenkonstellation führt normalerweise zum Remis.

Allerdings wird der Springer oft erobert, wenn er sich:

1. Vom König entfernt, bzw. von ihm angedrängt wird (das ist aber nur in Ausnahmefällen erzwungen)
2. In der Ecke befindet (meist geht er da durch Zugzwang verloren).

Außerdem steht der Springer auch sehr unglücklich auf g2/g7/b2/b7

Pos 1.19 (Jesus de la Villa)



Weiß hat keinerlei Problem, obwohl König und Springer an den Rand gedrängt sind. Diese Position ist nicht ohne Belang, denn für gewöhnlich entsteht sie aus einem Endspiel Turm gegen Bauer, daher ist das Motiv gut zu kennen.

1. Sf2+ Ke3
2. Sd1+Kf3 (auch 2. Sg4+ ginge)
3. Sc3 (Kf1 Te2, 4.Sc3 und entweder König oder Springer werden im nächsten Zug wieder zurückkehren. Das ist die einzige Situation, in der König und Springer kurzzeitig getrennt sind) ..Tc2
4. Sd1..usw

Warum 4. Sd5?? verliert, sollte durch Eigenstudium und regelmäßiges Üben verinnerlicht werde. (Auflösung dazu in der nächsten Lektion)

Turm gegen Springer in der Ecke:

Wenn sich König und Springer in der Ecke befinden, egal welcher Stein am Eckfeld steht, ist die Lage hoffnungslos. Auch, wie oben schon erwähnt, geht der Springer, wenn er das Feld g2 (oder sein Ebenbild) besetzt, verloren.

Eine genaue Analyse zu unten angeführten Stellung erübrigt sich, es ist egal, wer am Zuge ist. (In Stellung zwei ist klar, wer am Zuge ist)



Fazit:

Im Kampf gegen der Turm sollte die Springerpartei zwei Situationen vermeiden.

1. Trennung des Springers vom König
2. Stellung mit König und Springer gemeinsam in einer Ecke, selbst wenn der Springer auf g/b2 oder g/b7 zum Stehen kommt)

Aus einer Partie:

Kamsky – Bacrot, 2006



Diese Stellung entstammte aus einem, von Bacrot genau verteidigtem Endspiel Turm+Bauer und Turm+Bauer, dann Turm gegen Bauer. Die Unterverwandlung des Bauern in einen Springer (das Motiv, das oben erwähnt wurde) sollte, da eine theoretische Remisstellung entstanden ist, zur Punkteteilung führen. Aber selbst Großmeister sind fehleranfällig, vor allem in Zeitnot (hier dürfte es sich um eine solche gehandelt haben, oder die bekannte Situation, lange unter Druck gestanden zu sein, das Endspiel zu verlieren, dann den Remishafen erreicht zu haben und schon passiert!)

Hier ist aber auch noch ein besonderer Umstand zu erkennen! Der Springer befindet sich unweit vom „blöden“ Feld g2 und der König steht gleich daneben. Das muss zur Vorsicht warnen!

1. Kg3 Sd3, 2. Td2 Se1, 3. Tf2+ Kg1, 4. Tf8 Sg2 (da steht er nun auf dem besagten blöden Feld, 4...Sd3? hätte nach 5. Kf3 Se1+ 6. Ke2 zum Verlust geführt, aber 4...Sc2 führt zum Remis. 5. Kf3 Kf1 und Weiß kommt nicht weiter! ABER: wer trennt sich so leicht vom König, wenn im Hinterkopf die Warnung: ACHTUNG! Nicht vom König trennen, laut wird?)

5. Kf3 Kf1 (das ist der eigentliche Verlustzug

(richtig wäre gewesen 5...Sh4+, 6. Ke3 Kg2, 7. Tg8+ Kh3, 8.Kf2 Kh2)

Nach beiderseitigen ungenauen Zügen brauchte es noch bis zum 29. Zug zum 1:0 (z.B. verpasste Kamsky bereits mit 6. Kg3? den Gewinn, es gewinnt 6. Tf7!)

Es wurden schon in mittelalterlichen arabischen Schriftstücken solche Endspielpositionen untersucht. Damals wurde noch Chatrang gespielt, das sich vom heutigen Schach unterscheidet, aber die Springer und Türme zogen genauso wie heute.



Averbachs Analyse:

1. Td1 Kb8, 2. Ka6! Sc5, 3. Kb6 Sa4, 4. Kc6 Sc3, 5. Te1 und der Springer geht bald verloren

Es ginge auch nach: 2...Kc8, 3. Tc1 Kb8, 4. Tb1 Ka8, 5. Kb6 Sd6 (oder 5 ..Kb8, 6.Kc6 Ka8, 7. Kc7), 6. Td1 +- nicht besser

Auch 3...Sb7, 4. Td7 Ka8, 5. Th7 +- hilft nicht

Aufgaben:



Dvoretsky Endspieluniversität

10-3 Weiß am Zuge

(ebenfalls aus dem 9. Jhdt, Zajrab)



arabisches Manuskript, 1257

Cheron 1-4, Schwarz zieht

Lektion 8

König und Bauer gegen König und Figur

Nach den in Lektion 1-6 erläuterten elementaren Endspielen, kommen wir zu jenen, in denen Figuren gegen Bauern kämpfen.

Ganz einfach natürlich König und Läufer gegen König und Bauer. Die Partei mit dem Läufer braucht nur zu schauen, ob am Weg des Bauern zur Umwandlung ein Feld durch den Läufer beherrscht werden kann.

Schwierig König und Turm, gegen König und Bauer, dazwischen sind die Endspiele König und Dame gegen König und Bauer, sowie König und Springer gegen König und Bauer.

L8: König und Springer gegen König und Bauer

A. Springer gegen Bauer auf der siebten (7.) Reihe der vier (4) mittleren Linien (c/d/e/f):

Regel: wenn der Springer vor das Feld des Bauern gelangt, ohne geschlagen zu werden, hält er alleine leicht das Remis.



1.Sd1 (einziger Zug!) Kc2, 2. Sf2 (am einfachsten, der Springer entfernt sich vom König – allerdings wäre Se3 auch remis) und der König kann sich nicht annähern.

Dieses Manöver gelingt natürlich auch auf allen anderen Reihen.

Anders verhält es sich, wenn der König das Feld vor seinem Bauern besitzt (wieder auf den vier mittleren Linien).



Hier ist es nicht egal, von welchem Feld aus der Springer versucht, das Feld c1 zu kontrollieren. Im Zweifelsfalle sollte man sich merken, es ist besser den Bauern von derselben Reihe, auf der er sich befindet zu kontrollieren, als von hinten. Warum ist 1.Sd3 falsch?

Richtig: 1.Se2! Kd2, 2. Sd4! c1D 3. Sb3+ und =

Schlussfolgerung: selbst bei einem Bauern auf der siebten Reihe der vier mittleren Linien hält die Springerpartei remis, wenn

1. der Springer vor dem Bauern steht
2. der Springer das Umwandlungsfeld seitlich kontrolliert.

Wenn allerdings eine dieser beiden Bedingungen nicht gegeben ist, wandelt sich der Bauer um.

B. Der Springerbauer:

Wegen des Brettrandes gibt es sowohl beim Springer- als auch beim Randbauer einige Besonderheiten.

Regel: gegen einen Springerbauern auf der siebten Reihe kann man sich nur verteidigen, wenn es gelingt, den Springer vor den Bauern zu stellen.



1..b2! (..Kc2 scheint logisch zu sein, aber warum ist es falsch und verschenkt den Gewinn?), 2.Sd2+ Kc1! (die Pointe!), 3.Sb3+ Kd1 und -+

C. Der Randbauer

C1. Der Randbauer auf der sechsten Reihe

Wie so oft, ist beim Randbauern besondere Vorsicht geboten. Er ist der gefährlichste Gegner des Springers. Aber glücklicherweise gibt es ein Rezept gegen diesen zu bestehen, wenn die Umstände es zulassen. Wenn sich der Bauer noch auf der sechsten Reihe befindet, verhält es sich ähnlich, wie bei einem Mittelbauern auf der siebten Reihe. Allerdings muss man sich eine besondere Route des Springers merken. (stellvertretend für die anderen identen Stellungen die Stellung mit dem Bauern auf h6)

Route des Springers: g4-e3-f1!



Überprüfe selbst, wie leicht es ist, remis zu halten.

(natürlich hält die Springerpartei auch remis, wenn der Springer vor dem Bauern steht)

C2. Der Randbauer auf der siebten Reihe.
Die Barriere!

Alleine auf sich gestellt, kann der Springer den Randbauern auf der siebten Reihe nicht aufhalten! Seine Fähigkeit Barrieren aufzustellen, kann den Gegner allerdings solange aufhalten, bis der König zu Hilfe kommen kann – vorausgesetzt er ist nicht zu weit weg.



Wohin muss sich der Springer bewegen, um diese Barriere aufzubauen und wie geht's weiter zum Remis?



Wie sind die Barrieren nach 1. ...Kc2 und 1..Kd3 oder 1..Kd4?

Blöd gelaufen: wie geht's aus?



Weiß am Zug

Die nächste Lektion kommt erst in der zweiten Septemberwoche!

Viel Spaß, vielleicht kann ja der Eine oder Andere die bisher behandelten Endspiele wiederholen und das Erlernete festigen.

Lektion 9

König und Bauer gegen König und Figur

L9: König und Dame gegen König und Bauer

Dieser Endspieltyp ist relativ einfach. Gründliches Studium vorausgesetzt, sollten Abwicklungen aus etwas komplizierteren Endspielen heraus rasch einzuschätzen, sowie Ideen daraus auch auf Stellungen mit mehreren Bauern anzuwenden sein.

- A. Dame gegen Bauer auf der siebten (7.) Reihe mit Ausnahme der Rand- und Läuferbauern.

Regel: die Dame gewinnt gegen einen Bauern (b/d/e/g-Linie) auf der siebten Reihe immer, sofern sie sofort Schach geben kann.

Ausnahmen: Pattsituationen beim Läufer- und Randbauern bzw. wenn der eigene König seiner Dame im Wege steht und damit kein sofortiges Schach möglich ist (bei einem Läufer- bzw. Randbauern gilt dies auch, selbst wenn der Bauer sogar noch auf der sechsten (6.) Reihe stehen sollte).

Pos.: 1



Manöver: es ist relativ einfach, die Dame nähert sich mit Schach und zwingt den schwarzen König vor seinen Bauern, wodurch sich der weiße König Schritt für Schritt nähern kann und der Bauer erobert wird. Versuch es selbst.

Anders verhält es sich, wenn der König der Dame im Wege steht, wie in Position zwei (2), in drei (3), bei einem Randbauern bzw. in Pos. vier (4), wenn es sich um einen Läuferbauern handelt.

Pos.:2



Pos.:3



Pos.:4



Natürlich ist es hier nur Remis, wenn Weiß am Zug ist! Wie gewinnt Schwarz, wenn er am Zug ist?

Dieser erste Teil des Endspiels König plus Bauer gegen König und Dame ist leicht und kann daher kurz gehalten werden, aber die Positionen, in denen auch bei einem Rand- bzw. Springerbauern ein Gewinn für die stärkere Partei möglich ist, haben es in sich! Diese Positionen kommen nächste Woche dran.

Einfache Übungen:

Weiß am Zug. Kann Schwarz in folgender Position gewinnen?

Pos.: 5



Weiß am Zug, kann er remis halten?

Pos.: 6



Lektion 9, 2. Teil

König und Bauer gegen König und Figur

L9/B: König und Dame gegen König und Bauer

1. Dame gegen Randbauer auf der siebten (7.) Reihe mit dem König der stärkeren Seite in der Nähe:

Regel: die Dame gewinnt gegen einen Randbauern auf der siebten Reihe immer, sofern ihr König höchstens zwei (2) Schritte von einem der beiden Schlüsselfelder entfernt steht.

In Pos. 1, sind die Schlüsselfelder g6 und f7:



Um schnell beurteilen zu können, ob sich der König der stärkeren Seite in der Gewinnzone befindet, bediene dich der Regel: bestimme das erste Quadrat außerhalb des geviertelten Spielfeldes, vom Einzugsfeld des Bauern aus. Wenn sich der König der stärkeren Seite innerhalb dieses Quadrates, mit Ausnahme des Feldes, welches sich schräg gegenüber des Umwandlungsfeldes befindet, ist die Stellung für die stärkere Seite gewonnen

GEWINNWEG: 1...Dd7 2. Kg6 De6+ 3.Kg7 De7+ 4. Kg8 (Kg6 Df8) Kf6 5.h8D Kg6 +-
(In der Ausgangsstellung geht auch sofort 1...De7+)

2. Dame gegen Läuferbauer auf der siebten (7.) Reihe:

2a: König auf der „richtigen“ Seite: wenn der verteidigende König auf der richtigen Seite, nämlich zur Ecke hin steht, darf der König der stärkeren Seite nur einen (1) Schritt von den Schlüsselfeldern entfernt stehen.



Pos. 2a: Schlüsselfelder sind: g6 und e7

Gewinnweg: 1...Da7 2. Kh8 (Kg8), Kg6 3. f8D Dh7++

Pos. 2b: König auf der „falschen“ Seite: König steht abgewandt vom Eckfeld, hier darf der König der stärkeren Seite zwei (2) Schritte entfernt von seinen Schlüsselfeldern stehen.

Pos. 2b1: Schlüsselfelder sind: g6, d7

Gewinnweg: 1..Da7+ 2. Ke8 Db8+ 3.Ke7 De5+ 4.Kd7 Df6 5. Ke8 De6+ 6.Kf8 Kg5 7.Kg7 De7 8.Kg8 Kg6+-

Pos. 2b2: Schlüsselfelder sind: d7 g6



Gewinnweg: 1...Da3+! 2. Ke8 (Kf6 Df8) Da8+ 3. Ke7 De4+ 4.Kf8 Dh7! 5. Ke8 Kc6 6. f8D Dd7++

Hier ein etwas schwierigeres Beispiel, Weiß ist am Zug:



Lektion 10 Teil 1

König und Bauer gegen König und Turm

Allgemeines: normalerweise ergibt sich ein sehr scharfer Kampf, wenn in Endspielen ein Turm gegen einen (oder mehrere) Bauern kämpfen muss. Fast immer zählt dabei jedes Tempo. Daraus ergibt sich, dass es sehr wichtig ist, die Varianten genau zu berechnen. Im Vorfeld dazu ist es aber notwendig, die technischen Grundmanöver zu beherrschen, um die Berechnung zu erleichtern und vor allem typische Fehler zu vermeiden.

Grundmanöver:

1. Abschneiden des Königs
2. Umwandlung des Bauern in einen Springer
3. Zwischenschach für einen Tempogewinn
4. Patt
5. Bodycheck
6. Umgehungsmanöver
7. Spezialfall: Rolltreppe fahren (Dvoretsky M.)

1. Abschneiden des Königs:

Wenn König und Bauer noch weit entfernt vom Umwandlungsfeld stehen (im Allgemeinen, wenn sie die Brettmitte noch nicht überschritten haben), kann der König von seinem Bauern abgesperrt werden. Wenn das funktioniert, ist alles andere nicht mehr von Belang. Am besten gelingt die Methode dann, wenn sich der König auf seiner dritten und sein Bauer auf der vierten Reihe befinden. Wenn es noch dazu ein Randbauer ist, oder der Bauer vom König getrennt ist, gelingt das Absperren leicht, etwas schwieriger, aber auch zumeist erfolgreich, wenn es sich nicht um einen Randbauern handelt und der König um ihn herumlaufen kann, dazu braucht der König normalerweise zu viel Zeit, ausreichend für den König der stärkeren Seite um zu helfen.



1. Tg5+- , wie leicht ersichtlich, ist der Bauer nicht zu verteidigen

2. Umwandlung des Bauern in einen Springer

Diese Möglichkeit steht bei allen Bauern, mit Ausnahme des Randbauern zu Verfügung. Wichtig dabei ist allerdings, dass sich der Springer in der Folge nicht zu weit von seinem König entfernt, da er sonst verloren geht (ist nicht leicht zu bewerkstelligen, wie wir bemerken werden, aber gegen einen Gegner mit guter Endspieltechnik ist der Verlust der Partie sehr wahrscheinlich).



1. Th4+ Kc3, 2. Kc5 (mit Kb5 könnte der König versuchen den Bauern zu umgehen (ein Manöver, welches wir noch kennen lernen werden), doch die Zeit dazu reicht nicht aus. Remis!
 2...b3, 3. Th3+ Kc2, 4. Kc4 b2, 5. Th2+ Kc1, 6. Kc3, b1S! einziger Zug, aber ausreichend, um remis zu halten. Versuche es!

Beim Springerbauern gibt es noch eine zweite Möglichkeit ein Remis zu erzielen, indem bei obigem Beispiel der schwarze König nach 5. Th2+ nach b1 zieht und dann 6. Kc3 Ka1 (Pattmotiv).

Achtung: Die Unterverwandlung gelingt bei einem Randbauern nicht.



Versuchen wir es!



Wie geht's aus?