

# **Theoretisches** **Endspielwissen** **für Niveau 2300**

Zielgruppe: B-Kader (der Frauen)

**B-Trainerarbeit**

von Fiona Sieber, 04.09.2019

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
1.1 Ziel der Arbeit.....	3
1.2 Einordnung.....	3
1.2.1 Einordnung in den Rahmentrainingsplan und vorausgesetztes Vorwissen.....	3
1.2.2 Aktueller Stand der Literatur.....	4
1.3 Relevanz der verschiedenen Endspieltypen.....	4
2. Figur gegen Bauern.....	5
2.1 Springer gegen Bauern.....	5
2.2 Läufer gegen Bauern.....	7
2.3 Turm gegen Bauern.....	8
3. Springerendspiele.....	10
4. Läuferendspiele.....	11
4.1 Ungleichfarbige Läuferendspiele.....	11
4.2 Gleichfarbige Läuferendspiele.....	14
5. Turmendspiele.....	16
5.1 Turm und Bauer gegen Turm.....	16
5.2 Turm und zwei Bauern gegen Turm.....	18
5.3 Turm und zwei Bauern gegen Turm und einen Bauern.....	21
5.4 Mehrbauer bei Bauern an einem Flügel.....	22
5.5 Gleichgewicht auf einem und Freibauer auf dem anderen Flügel.....	23
6. Damenendspiele.....	25
6.1 Dame und Bauer gegen Dame.....	25
6.2 Mehrere Bauern.....	26
7. Ungleiche Materialverhältnisse ohne Bauern.....	26
7.1 Turm gegen Springer.....	26
7.2 Turm und Springer gegen Turm.....	27
7.3 Turm und Läufer gegen Turm.....	27
8. Ungleiche Materialverhältnisse mit Bauern.....	29
8.1 Läufer gegen Springer.....	29
8.2 Turm gegen Springer.....	29
8.3 Turm gegen Läufer.....	32
8.4 Dame gegen Turm.....	36
9. Anhang.....	39
10. Literaturverzeichnis.....	41
11. Eigenständigkeitserklärung.....	41

# **1. Einleitung**

## **1.1 Ziel der Arbeit**

Das Ziel meiner Trainerarbeit zum Thema „Theoretisches Endspielwissen für Niveau 2300“ ist die Zusammenstellung des für die Praxis notwendigen, theoretischen Wissens in allen Endspieltypen für einen Kaderspieler<sup>1</sup>. Dabei wird davon ausgegangen, dass elementare Vorkenntnisse vorhanden sind. Die folgende Arbeit soll somit dem Zweck dienen, eventuelle Lücken im Endspielwissen des Kaderspielers zu schließen und den Grundstein für die Verbesserung dessen Endspieltechnik zu legen. Da theoretische Endspielstellungen nicht so sehr spielstärkeabhängig sind wie andere Lehrinhalte im Schach, kann die Arbeit auch für ambitionierte Spieler ab etwa Niveau 2000 ELO zur Aufbesserung des eigenen Endspielwissens auf Niveau 2300 genutzt werden.

Die folgende Abhandlung beschränkt sich auf die relevanten theoretischen Stellungen und wichtigen Ideen. Um die erwünschte Kürze zu wahren sind nur wenige Anwendungsaufgaben zu den Wissensinhalten eingebaut, sodass ich bei der Verwendung meiner Trainerarbeit weitere Aufgaben zur Festigung des erlernten Wissens z.B. aus der Endspieluniversität ([1]) oder der Tigersprungreihe ([2], [3], [4]) empfehlen kann.

## **1.2 Einordnung**

### **1.2.1 Einordnung in den Rahmentrainingsplan und vorausgesetztes Vorwissen**

Im Rahmentrainingsplan wird das Endspiel „Dame gegen Turm“ bereits für D1-Kader empfohlen, was, meiner Meinung nach, erst auf einem viel höheren Niveau, z.B. D4-Kader benötigt wird. Dennoch setze ich die Kenntnis dieses Endspiels oder das nötige Spielverständnis, sich den Gewinn am Brett herzuleiten, im Folgenden voraus. Auch die Endspieltypen „Turm gegen Springer“, „Turm gegen Läufer“, „Turm und Läufer gegen Turm“ sowie „Turm und Springer gegen Turm“ sieht der Rahmentrainingsplan bereits für D2-Kader vor. Dennoch wäre ich sehr überrascht, wenn diese Endspiele auf einem solchen Niveau vollständig verstanden werden würden und werde sie daher auf einem geringfügig höheren Niveau noch einmal behandeln. Des Weiteren wird auch elementares Wissen bei „Turm gegen Bauern“, „Turm und Bauer gegen Turm“ sowie „Turm und mehrere Bauern gegen Turm“ vorausgesetzt, was der Rahmentrainingsplan für D3-Niveau vorsieht. Bei der Empfehlung für D4- bzw D/C-Kader wird im Folgenden nur der erste Teil, „Dame gegen Bauern“, nicht aber der zweite Teil, „Dame und Bauer gegen Dame“, als bereits bekannt eingestuft. Eine weitere Grundlage, die im Rahmentrainingsplan keine Erwähnung findet, jedoch in meiner Arbeit vorausgesetzt wird, ist das Mattsetzen mit Springer und Läufer. Für den A/B-Kader werden Endspiele im Rahmentrainingsplan gar nicht mehr erwähnt.

Generell sind die Endspielvorkenntnisse nach dem Rahmentrainingsplan nicht gerade realistisch, daher besteht mein Versuch darin, eher an tatsächliche Vorkenntnisse (u.a.

1 Das Niveau B-Kader bezieht sich auf den B-Kader der Frauen und geht mit einer Spielstärke von etwa 2300 ELO einher. Die Abkürzung Kaderspieler steht für eine/n ambitionierte/n Spieler/in diesen Niveaus und wird nicht geschlechterspezifisch verwendet.

aus eigener Erfahrung) anzuknüpfen.

## 1.2.2 Aktueller Stand der Literatur

Das Must-Have für jeden ambitionierten Schachspieler im Bereich der Endspiele ist „Die Endspieluniversität“ von Dvoreckij ([1]), welche auf 518 Seiten Lehrbuch und Nachschlagewerk vereint. Viele meiner Beispiele entstammen diesem Werk, wobei mein Augenmerk darauf lag, nur das wirklich notwendige theoretische Wissen aufzunehmen, Basiswissen und detaillierte Beispiele herauszufiltern, sowie Stellungen mit analogen Ideen zusammenzufassen. Für den Amateurspieler gibt es relativ viele gute Endspielwerke, eines davon ist z.B. „100 Endgames You Must Know“ von Jesus de la Villa ([5]), welche jedoch vor allem solche elementare Stellungen behandeln, welche in meiner Arbeit als bekannt vorausgesetzt werden. Ein weiteres, empfehlenswertes Werk für Kaderspieler ist die DVD-Reihe „Schachendspiele“ von Karsten Müller ([6], [7], [8]), welche zusätzlich zu den theoretischen Stellungen sehr viele praktische Beispiele liefert und sich auch mit weiterführenden Endspieltypen wie etwa „Turm und Springer gegen Turm und Läufer“ und allgemeinen Endspielprinzipien auseinandersetzt. Auch in der Lehrbuchreihe „Tigersprung auf DWZ 2100“ von Artur Jussupow ([2], [3], [4]) wurden einige grundlegende Endspieltypen gut lektionsweise aufgearbeitet.

## 1.3 Relevanz der verschiedenen Endspieltypen

Die Relevanz der einzelnen Endspieltypen in der Praxis war für mich das Hauptkriterium für die Ausführlichkeit deren nachfolgender Behandlung. Natürlich spielt neben der praktischen Relevanz auch eine Rolle, wieviele Stellungen von theoretischem Belang ein jeweiliges Materialverhältnis eigentlich vorzuweisen hat. Dies führt dazu, dass manche, weniger häufige Endspieltypen, wie etwa „Turm gegen Läufer“ oder „Dame gegen Turm“, doch überproportional ausführlich behandelt werden. Denn was nützt es einem, nur zwei von zehn Festungen zu kennen, wenn alle zehn Festungen mit gleicher Wahrscheinlichkeit auftreten? Aber keine der zehn Festungen zu kennen, würde dem Endspieltyp auch nicht gerecht werden.

Im folgenden Abschnitt werde ich die Ergebnisse meiner Auswertung der Mega Database in Bezug auf die praktische Relevanz der einzelnen Endspieltypen darlegen. Die folgenden Prozentzahlen beziehen sich jeweils auf alle Partien, in denen beide Spieler eine ELO über 2100 besaßen, was Mitte 2019 etwa 2,7 Mio Partien waren. Diese ELO-Bedingung soll den Bezug der Relevanz auf die Zielgruppe, den ambitionierten Kaderspieler, herstellen. Mit der Annahme, dass der Kaderspieler etwa 100 Turnierpartien pro Jahr spielt, ergibt sich bei einer Relevanz von 0,3%, dass dieser Endspieltyp im Schnitt alle drei Jahre auftritt. Meiner Meinung nach, lohnt es sich nur begrenzt, Endspiele zu untersuchen, die seltener als alle drei Jahre Anwendung finden, da innerhalb längerer Zeitspannen viel vom angeeigneten Wissen (ohne Auffrischung) in Vergessenheit gerät. Nun ist diese Begrifflichkeit „Anwendung finden“ schwer in Zahlen zu fassen, denn für mich, würden Abwicklungen in bestimmte Endspieltypen, die nur bei der Vorausberechnung, nicht aber in der eigentlichen Partie zum Tragen kommen, auch als Anwendung zählen. Da sich diese Art der Anwendung nicht ohne weiteres quantifizieren lässt, fließt sie nur subjektiv in die Ausführlichkeit, mit der ein Endspieltyp behandelt wird, ein.

Die Auswertung ergab, dass Turmendspiele in 9,5% der Partien auftreten, weshalb diese zum zentralen Thema meiner Arbeit wurden. Da in Turmendspielen häufig Übergänge zu „Turm gegen Bauern“ vorkommen, wird auch diese Konstellation, obwohl sie mit

0,3% nur eine geringe faktische Relevanz besitzt, betrachtet.

Genauso verleihen Übergänge aus Springer- bzw. Läuferendspielen den Materialverhältnissen „Springer gegen Bauern“ und „Läufer gegen Bauern“ über deren faktischer Relevanz von lediglich 0,2% hinaus eine gewisse Wichtigkeit. Dagegen tritt das Endspiel mit zwei Springern gegen einen Bauern bei unserem Kaderspieler nur alle 100 Jahre auf, was dessen Untersuchung für die Praxis hinfällig macht.

Auch „Dame gegen Bauern“ besitzt nur eine geringe faktische Relevanz von 0,1%, da diese jedoch hauptsächlich aus Bauernendspielen entstehen, deren faktische Relevanz mit 2,5% schon eher hoch ist (wozu aus unzähligen Übergängen anderer Endspiele noch eine hohe subjektive Relevanz kommt), ist die Kenntnis der Grundlagen dieses Endspieltypes schon von praktischer Bedeutung. Dieser Endspieltyp gehört jedoch zu den Basics, die ich für meine Arbeit als bekannt voraussetze.

Genauso werde ich Bauernendspiele nicht thematisieren, da die theoretischen Stellungen elementar sind und alles weitere, in der Regel, auf konkreten Berechnungen beruht.

Springerendspiele treten mit 1,6% schon gelegentlich auf, ähnlich häufig wie ungleichfarbige bzw. gleichfarbige Läuferendspiele, jedoch bedürfen sie weniger theoretischem Wissen. Damenendspiele sind mit 2,2% ein bisschen wahrscheinlicher, allerdings handelt es sich in diesen nur sehr selten um die theoretischen Stellungen „Dame und Bauer gegen Dame“, weshalb ich auch dieses Kapitel kurz gehalten habe.

Bei unserem Kaderspieler treten die ungleichen Materialverhältnisse ohne Bauern, also „Turm gegen Springer“, „Turm und Springer gegen Turm“, sowie „Turm und Läufer gegen Turm“ nur etwa einmal im Jahr auf, weshalb deren Betrachtung keine hohe Priorität genießt. Lediglich beim Verhältnis „Turm und Läufer gegen Turm“ werde ich, aufgrund des hohen Fehlerpotenzials und dessen Ruf als Allgemeinbildung eines jeden aufstrebenden Schachspielers, etwas ins Detail gehen.

Im Kapitel „Ungleiche Materialverhältnisse mit Bauern“ genießt das Verhältnis „Läufer gegen Springer“ mit 3,3% eine hohe praktische Relevanz, allerdings konnte ich dieser in meiner Ausführlichkeit nur nachstehen, da es an Stellungen theoretischer Relevanz mangelt. „Turm gegen Springer“ kommt mit 1,2% ab und zu vor; „Turm gegen Läufer“ ist mit 1,8% ein wenig häufiger anzutreffen. In beiden Fällen gibt es jedoch haufenweise theoretische Stellungen, weshalb diese Kapitel, trotz vieler Kürzungen von meiner Seite aus, überdurchschnittlich lang ausfallen. Ähnlich sieht es bei „Dame gegen Turm“ aus, dessen geringe praktische Relevanz von lediglich 0,6% nur eine rudimentäre Kenntniss des Theoriedschungels vertretbar macht.

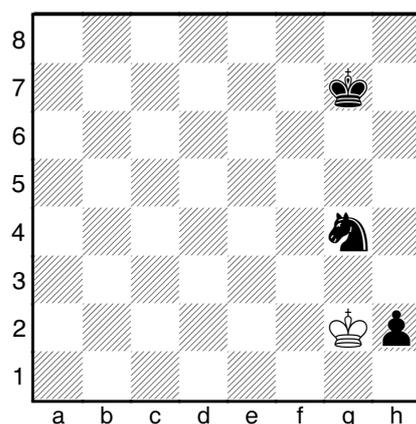
Zum Abschluss möchte ich darauf hinweisen, dass das Lösen von Studien eine sehr gute Methode für das Erlernen und Vertiefen theoretischen Wissens ist, von welcher auch ich in der folgenden Arbeit gelegentlich Gebrauch mache. Folgendes Zitat von Judith Polgar bildet eine perfekte Überleitung zum Hauptteil meiner Arbeit:

„Working with theoretical and artistic endgames can be very interesting, but one may ask, whether one will ever reach these known endgame positions in practice. My personal experience refutes these doubts: I had many games where concrete knowledge accumulated over the years allowed me to win or save endgames.“ [10, S.164]

## 2. Figur gegen Bauern

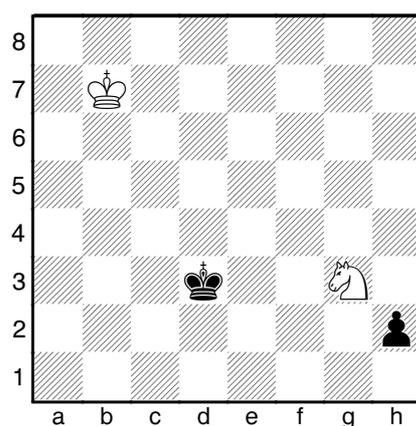
### 2.1 Springer gegen Bauern

Wie folgende Festung zeigt, können selbst Springer und Randbauer zusammen nicht gegen den bloßen König gewinnen, wenn der Randbauer bereits zu weit (ein Feld vor der Umwandlung) fortgeschritten ist.



Der schwarze König kann aufgrund der Pattidee in der Ecke nicht nah genug herankommen. Auch mit dem Springer auf f1 wäre die Stellung remis.]

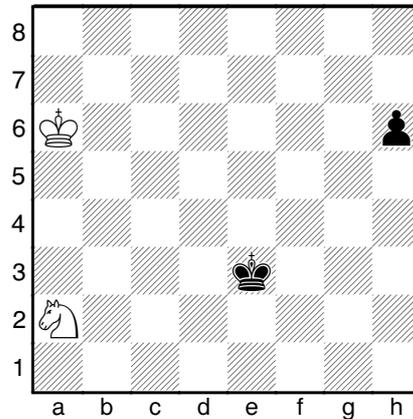
Nun betrachten wir den Fall, dass der Springer gegen einen Randbauern kämpft: Generell hält der Springer einen Randbauern alleine auf, wenn er ein Feld auf seinem Weg, welches nicht das Umwandlungsfeld ist, kontrolliert. Aber selbst wenn der Springer das Umwandlungsfeld kontrolliert, ist die Stellung nicht automatisch verloren.



**1...Kd4** [Der Springer errichtet hier eine Barriere gegen den schwarzen König, welcher so entweder über e5 oder e1 laufen muss. Aber in dieser Zeit kommt der weiße König schnell genug heran.]

**2.Kc6 Ke5 3.Kc5 Kf4 4.Sh1 Kf3 5.Kd4 Kg2 6.Ke3 Kxh1 7.Kf2=**

Die folgende Studie zur selben Thematik verdeutlicht die optimalen Abstände von König und Springer, um Schachgebote zu vermeiden: Einmal den Botwinnikabstand von 2 Feldern bei Position von König und Springer auf der selben Linie (oder Reihe). Zum anderen den Springerschachschatten, bei dem König und Springer mit einem Feld Abstand diagonal voneinander stehen.



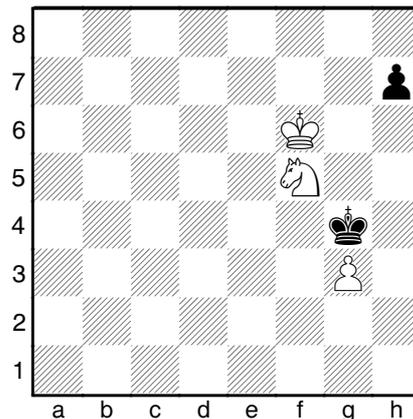
Weiß am Zug

(Die Lösung befindet sich im Anhang.)

Auch bei der Konstellation Springer und Bauer gegen Bauer sollte man als Angreifer Vorsicht walten lassen, wie diese Partie zeigt:

### Ebralidze - Bondarevskij

UdSSR ch Tbilisi, 1937



**1.Ke5!** [1.Ke6? war die Partiefortsetzung. 1...Kg5 2.Ke5 h5 3.Ke6 (3.Ke4 Kg4=) 3...Kg6 4.Se3 Kg5 5.Ke5 h4 6.g4 h3=]

**1...Kg5** [1...h6 2.Kf6 Kh5 3.Sxh6!+-; 1...Kf3 2.Ke6 Kg4 3.Kf6 Kh5 4.Se3+-]

**2.Se3 h5 3.Ke4 h4 4.g4 h3 5.Kf3+-**

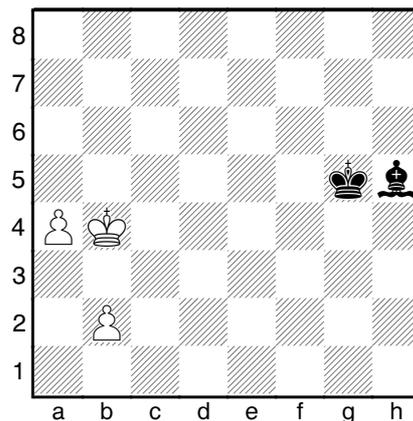
Da ein Springer keine Tempi verlieren kann, sind Zugzwangstellungen keine Seltenheit bei diesem Materialverhältnis.

[1, S.77 ff.]

## 2.2 Läufer gegen Bauern

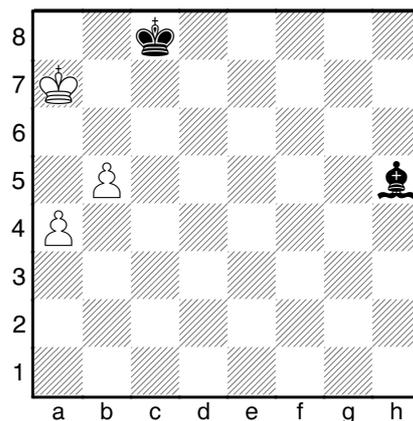
Das typische Beispiel zu diesem Thema ist „Falsche Ecke“ bei Läufer und Randbauer gegen König. Auf dieser Verteidigungsidee basieren viele weitere Stellungen, z.B. Stellungen, in denen der Verteidiger auch einen Randbauern besitzt, der den des Angreifers blockiert. Aber meiner Meinung nach, lassen sich derartige Stellungen auch ohne weiteres Theoriewissen am Brett spielen.

Ein wichtiges Szenario, wo jedoch konkretes Wissen von Vorteil ist, ist das Endspiel Läufer gegen zwei verbundene Freibauern.



**1.Ka5** [1.Kc5 Kf6 2.Kd6 Ld1! Bauern im Visier (2...Kf7? 3.b4 Ke8 4.Kc7 Ld1 5.b5+–)  
3.a5 Le2 4.b4 Lf1 5.Kc6 Ke7 6.b5 Kd8= (6...Lxb5+=) ]

**1...Kf6 2.b4 Ke5!** [2...Ke7 3.b5 Kd7? (3...Kd6!=; 3...Ld1? 4.b6 Kd7 5.Ka6+–) 4.Ka6!  
Kc8 5.Ka7+–



Diese Zielstellung für die Seite mit den Bauern wird bei Dvoreckij „Autopilot“ genannt, da Schwarz keine Möglichkeit mehr hat, um das Vorrücken der beiden Bauern zu verhindern.] **3.b5 Kd4 4.Kb6**

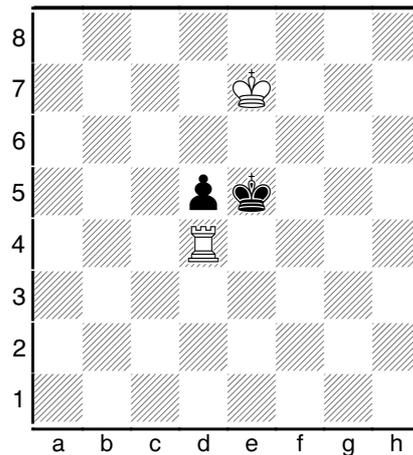
[Autopilot funktioniert hier nicht mehr: 4.b6 Lf3 5.Ka6 (5.Kb5 Le2+ 6.Kc6 Kc4 nebst Lf3) 5...Kc5 6.a5 Kb4=] **4...Lf3 5.a5 Kc4** [Dieses „In den Rücken fallen“ des

schwarzen Königs ist eine sehr wichtige Verteidigungsmethode gegen die verbundenen Freibauern.] **6.a6 Kb4 7.a7 La8! 8.Ka6 Kc5 9.b6 Kc6=**

[1, S.95 ff.]

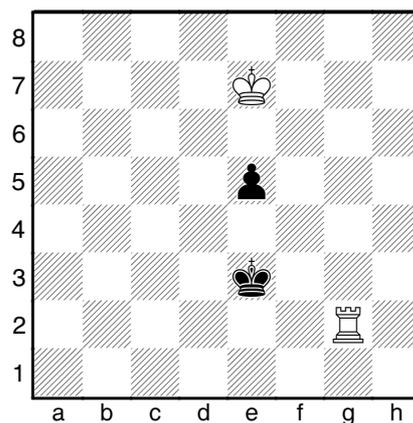
## 2.3 Turm gegen Bauern

Generell hängt der Ausgang von Stellungen dieser Art sehr stark von einzelnen Tempi und damit von konkreten Berechnungen ab. Grundlegende Motive sind Zugzwang und ein Umgehungsmanöver des angreifenden um den verteidigenden König, welche durch die folgende Stellung verdeutlicht werden.



**1.Td2!** [1.Td1? d4 2.Kd7 Kd5 3.Kc7 Kc5=] **1...d4 2.Td1 Kd5 3.Kd7** [Zugzwang] **3...Kc4** [3...Ke4 4.Kc6+–] **4.Ke6+–** [Der weiße König umgeht den schwarzen.]

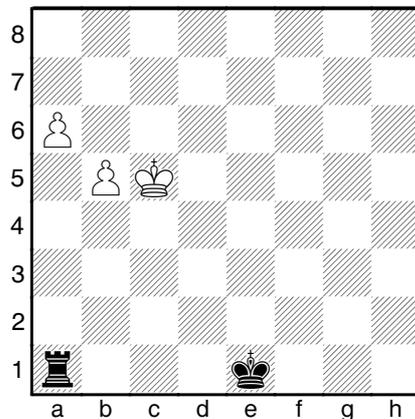
Ein weiteres wichtiges Element ist das Zwischenschach mit Tempogewinn:



**1.Ke6** [1.Tg5? Kf4 2.Kf6 e4=] **1...e4 2.Tg5!!** [Der einzige Gewinnzug! Die Idee ist es, den Turm hinter dem Bauern zu postieren und dann das Umgehungsmanöver mit dem König durchzuführen.] **2...Kd2** [2...Kf2 3.Tf5+ Kg2 4.Te5 Kf3 5.Kd5+–; 2...Ke2 3.Ke5 e3 4.Ke4+–] **3.Td5+** [Zwischenschach mit Tempogewinn.] **...Kc2 4.Te5 Kd3 5.Kf5!+–**

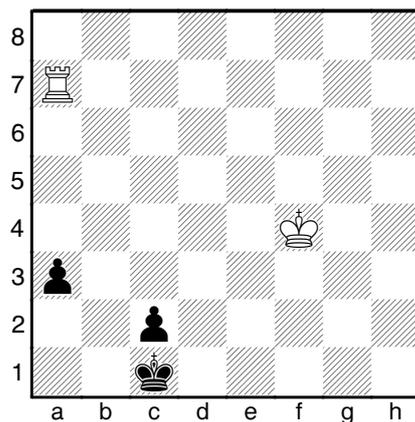
Auch die Motive Bodycheck, Patt und Abschneiden des angreifenden Königs kommen oft zum Tragen.

Die berühmteste Methode, mit der die Seite mit dem Bauern gewinnen kann, ist das „Rolltreppfahren“, welches auch oft aus Stellungen mit mehreren Bauern gegen den Turm entstehen kann, wie aus dem folgenden Beispiel mit zwei verbundenen Freibauern.



- 1.Kb6** [1.b6? Ta5+= (1...Txa6? 2.b7 Ta5+ 3.Kc4+- Rolltreppe fahren.) ] **1...Kd2**  
**2.Ka7!** [Führungswechsel: Der hintere Bauer übernimmt die Führung auf dem Weg zur Umwandlung.] [2.a7? Kc3 3.Kb7 Kb4 4.b6 Kb5=]  
**2...Kc3 3.b6 Kc4 4.b7 Tb1 5.b8D Txb8 6.Kxb8+-**

Bei vereinzelt Bauern ist zu beachten, dass der Turm alleine auf der Grundreihe zwei Bauern nur aufhalten kann, wenn zwischen ihnen mindestens vier Linien liegen. Wie man sonst beim Aufhalten vereinzelter Bauern agiert, soll durch die folgende Aufgabe näher gebracht werden.



Weiß am Zug

(Lösung im Anhang)

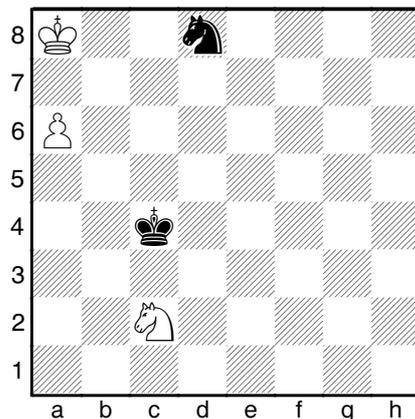
[1, S.173 ff.], [3, S.99 ff.]

### 3. Springerendspiele

Die Endspiele „Springer und Bauer gegen Springer“ sind „ziemlich kompliziert und [...]etwas chaotisch“ [1, S.87], weshalb die folgende Studie zur Verdeutlichung der typischen Motive, des ablenkenden Springeropfers und des Zugzwangs, genügen soll.

#### Studie von Reti

1929

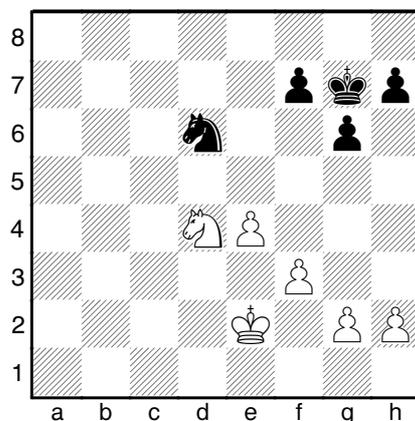


Weiß am Zug

(Lösung im Anhang.)

Botwinnik bemerkte einmal: „Springerendspiele sind wie Bauerendspiele“. Hinter dieser Aussage steht, dass sich viele Regeln der Bauernendspiele auf Springerendspiele übertragen lassen. Beispielsweise sind die Aktivität des Königs und entfernte Freibauern von großem Wert. Des Weiteren sind auch typische Methoden, wie Bauerndurchbruch, Bodycheck und Zugzwang, analog anwendbar.

In Stellungen mit Mehrbauer an einem Flügel liegt (nach den Bauernendspielen) die zweitgrößte Gewinnwahrscheinlichkeit vor. Bei genauer Verteidigung sollten die Endspiele „Zwei gegen Eins“ und „Drei gegen Zwei“ haltbar sein, während hingegen „Vier gegen Drei“ bereits gewonnen ist. Ein typisches Beispiel für letzteren Fall:



1...Kf6 2.g3 Ke5 3.Sc6+ Ke6 4.Ke3 f5 [4...Kd7 5.Sd4 f6 6.f4 Weiß verstärkt sein

Position maximal, indem er die Bauern vorrückt. 6...Ke7 7.h4 Sf7 8.g4 Kd7 9.Kd3 Ke7 10.Kc4 Kd6 11.g5! fxg5 12.hxg5 h6 (12...Ke7 13.e5 Sd8 14.Kd5 Sf7 15.Sc6+ Ke8 16.e6 Sh8 17.Ke5 Kf8 18.Kf6+–) 13.e5+ Ke7 14.gxh6 Sxh6 15.Kd5 Sg4 16.Sc6+ Kd7 17.e6+ Ke8 18.Kd6 Sf6 19.Sb4 Se4+ 20.Ke5 Sf2 21.Sd5 Sg4+ 22.Kd6+–; 4...g5 5.Sd4+ Kf6 6.f4! gxf4+ 7.gxf4 Sc4+ 8.Kf2 Kg7 9.e5 Kg6 10.Ke2 Sb2 11.Kf3 Sc4 12.Ke4 Sd2+ 13.Kd5 Sf1 14.f5+ Kg5 15.e6 fxe6+ 16.Kxe6+–]

**5.Sd4+** [5.e5? Sc4+ 6.Kf4 (6.Kd4 Sd2=) 6...Kd5=] **5...Kf6** [5...Ke7 6.e5 Sc4+ 7.Kf4 h6 8.h4 Sb2 9.Sxf5+ gxf5 10.Kxf5+–]

**6.exf5 gxf5 7.Kf4 Kg6 8.Ke5 Sf7+ 9.Ke6 Sd8+ 10.Ke7 Sb7 11.Se6! Sa5 12.Sf4+ Kg5 13.h4+ Kh6 14.Kf6+–**

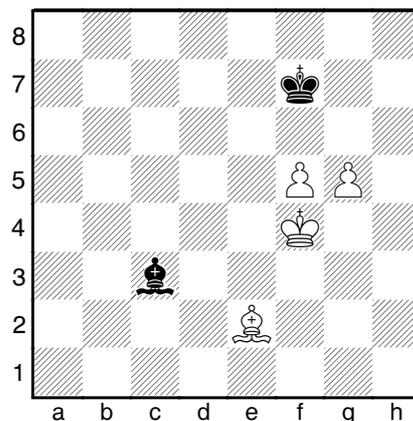
[1, S.87 ff.], [3, S.50 ff.]

## 4. Läuferendspiele

### 4.1 Ungleichfarbige Läuferendspiele

Ungleichfarbige Läuferendspiele sind berüchtigt für ihre hohe Remistendenz, sodass sogar 2-3 Mehrbauern manchmal nicht zum Gewinn ausreichen. Wichtige Methoden sind der Aufbau von Festungen, positionelle Bauernopfer, das Prinzip der einen Diagonale und Bauern im Visier.

Zunächst wenden wir uns Stellungen zu, wo eine Seite zwei verbundene Freibauern besitzt. Dafür als erstes eine kleine Vertiefung der klassischen Verteidigungsstellung gegen die verbundenen Freibauern.



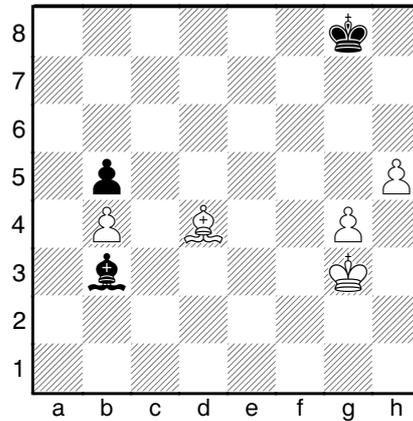
[Der schwarze Läufer ist misplatziert, daher wäre die Stellung um eine Linie nach links verschoben gewonnen. Hier wäre der analoge Versuch Lh5+ (um g6 unter Kontrolle zu halten).]

**1.Kg4** [mit der Idee, den schwarzen König erst zur Verteidigung nach g7 zu locken und dann doch von der anderen Seite zu kommen.]

[1.Lc4+ Kg7 2.Ke4 Ld2 3.f6+ Kg6 Dies ist der Grund, warum das Schach mit den Bauern eine Linie nach links verschoben von der anderen Seite gegeben werden muss, um den Gewinn zu erreichen. An dieser Variante ändert sich durch die Verschiebung nichts. 4.f7 Lb4=; 1.Lh5+ Ke7 2.Kg4 Lb2 3.Lg6 Lc3 4.Kh5 Lg7! Nun fehlt dem König die i-Linie um seinen Vormarsch zu vollenden. 5.Lh7 Kf7 6.Lg6+ Ke7=]

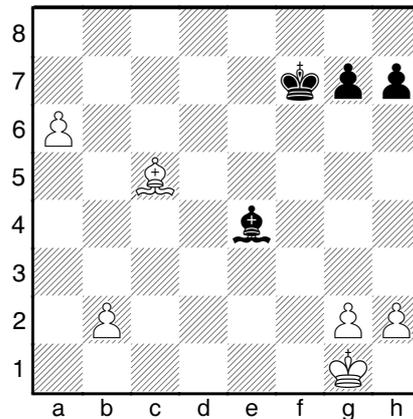
1...Lb2 2.Kh5 Kg7 3.Lb5 Lc3 4.Le8 Ld4 5.Lg6 [5.Kg4 Kf8! 6.Lh5 Ke7=]  
 5...Lc3 6.Kg4 La5!! [Mit dem Läufer auf g6 ist gerade in diesem Zug f6 nicht  
 möglich.] 7.Lh5 Ld8=

Die folgenden beiden Beispiele zeigen weitere Verteidigungsideen, wenn aufgrund  
 weiterer Bauern, die auf Läuferopfer basierende Verteidigungsidee nicht mehr möglich  
 ist.



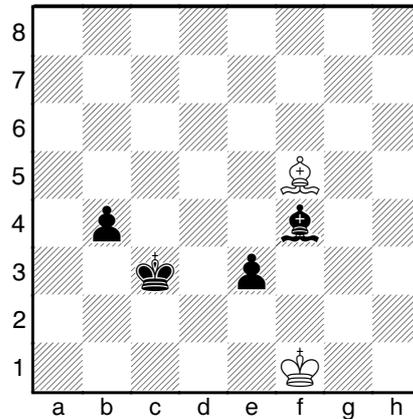
1...Ld1! [Bauern im Visier!] 2.Kh4 Kf7 3.g5 Ke6! 4.g6 Kf5 5.g7 Lb3 6.h6 Lg8=

**Euwe - Yanofsky**  
 Groningen, 1946



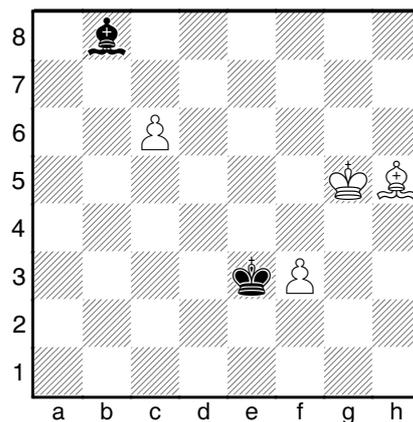
1...h5! 2.Kf2 Ld3? 3.a7 Le4 4.g3? [4.h4 g6 5.g4 hxg4 6.Kg3 Lf3 7.Kf4 Ke6 8.Kg5 Le4  
 (8...Kf7 9.Lf2 Kg7 10.Ld4+ Kf7 11.Le5+- Zugzwang) 9.Kxg4 Kd7 10.Kf4 Lg2 11.Kg5  
 Le4 12.a8D Lxa8 13.Kxg6+-; 4.g4 hxg4 5.Kg3 Lf3 Stunde der König schon auf e6,  
 hätte Kf5 die Stellung noch zusammengehalten. 6.Kf4 Ke6 7.Ld4 g6 8.h3 Lg2 (8...Kf7  
 9.hxg4 Lg2 10.Ke5 Ke7 11.b4 Lf3 12.g5 Lg2 13.b5 Lf3 14.b6 Lg2 15.Lc5+ Kd7  
 16.Kf6+-) 9.Kxg4!+- Und die Verwertung erfolgt analog zum Partieverlauf.]  
 4...Ke6 5.Ke3 Lg2? [5...Kf5! 6.Lf8 g6 7.Kd4 Lg2 8.Kc5 Ke6 9.Kb6 Kd7 10.b4 La8  
 11.b5 Kc8!= (11...Lg2? 12.a8D Lxa8 13.Ka7 Lg2 14.Kb8+-) ]  
 6.Kf4 g6 7.g4! hxg4 8.Kxg4 Lh1 9.Kg5 Kf7 10.Ld4 Lg2 11.h4 Lh1 12.b4 Lg2 13.b5  
 Lh1 14.Lf6 Lg2 15.h5! gxh5 16.Kf5 1-0

Bei zwei vereinzelt Freibauern müssen zwischen ihnen mindestens zwei Linien liegen, um den Gewinn zu ermöglichen. Generell ist die Gewinnidee immer, mit dem König den Bauern, den der gegnerische Läufer stoppt zu unterstützen. Folgende Stellung ist eine wichtige Remisstellung, da beim Springerbauern der angreifende König nicht genug Raum für sein Umgehungsmanöver besitzt.



**1.Ke2 b3 2.Kd1 Kb4 3.Lh7 Ka3 4.Lg6 Kb2** [4...b2 5.Lb1 Hier ist wieder wichtig: Würde es sich hier um zwei Läuferbauern handeln, hätte der schwarze König noch eine weitere Linie für sein Umgehungsmanöver und diese Stellung wäre gewonnen. 5...Kb3 6.Ke2=] **5.Lf7!** [Bauern im Visier um Ka1 zu verhindern.] **5...Ka2 6.Le6 Ka3 7.Lf5! =**

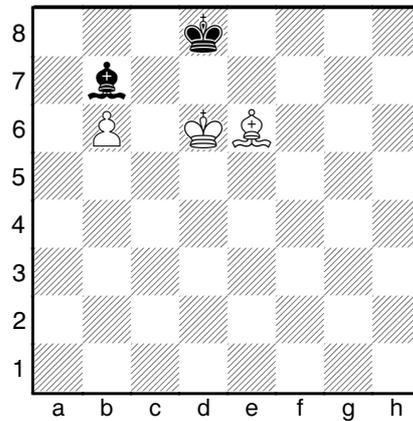
Eine weitere Verteidigungsmethode basiert darauf, dass der verteidigende König das Eindringen seines Opponenten verhindern kann. Der König verteidigt also sein Gebiet und der Läufer hält die Freibauern auf.



**1...Lc7!** [Der Läufer muss zwischen b8 und c7 pendeln!] **1...Ld6 2.Kf5 Kd4 3.Ke6 Kc5 4.Kd7+-;** **1...Lh2? 2.Kf5 Kd4 3.f4+-]**  
**2.Kf5 Kd4 3.Ke6 Kc5 4.Kd7 Kb6** [Der schwarze König hat erfolgreich sein Gebiet verteidigt.] **5.Le8 Lb8!** [5...Lh2? 6.Ke6 Kc5 7.Kf5 Kd4 8.f4+-] **6.Ke6 Kc5 7.Kf5 Kd4 8.Kg4 Ke3=**  
 [1, S.109 ff.], [2, S.175 ff.]

## 4.2 Gleichfarbige Läuferendspiele

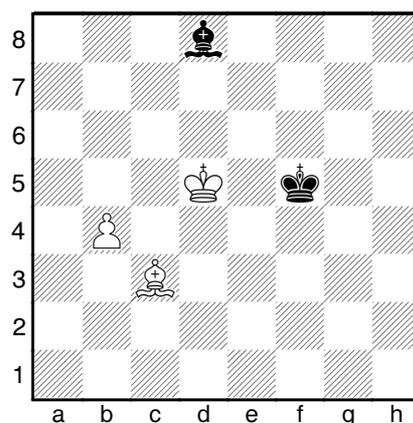
Bei gleichfarbigen Läufern sind lediglich die Stellungen „Läufer und Bauer gegen Läufer“ von theoretischer Bedeutung. In Stellungen mit weiteren Bauern greifen die typischen Grundsätze, wie gegnerische Bauern auf der Farbe des Läufers festzulegen. Folgende Stellung verdeutlicht ein Motiv, was auch in Endspielen mit gleichfarbigen Läufern von großer Bedeutung ist: Zugzwang.



[Eine Stellung beiderseitigen Zugzwangs.] **1...La6** [1...-- 2.Lf5 (2.Ld5 Kc8=) 2...Lf3 3.Le6 Lb7 4.Kc5 Lf3 5.Ld5 Le2 6.Lb7 Kd7=] **2.Kc6 Lc8 3.Lc4 Lg4 4.Kb7 Lf3+ 5.Ka7+-** [nebst La6-b7.]

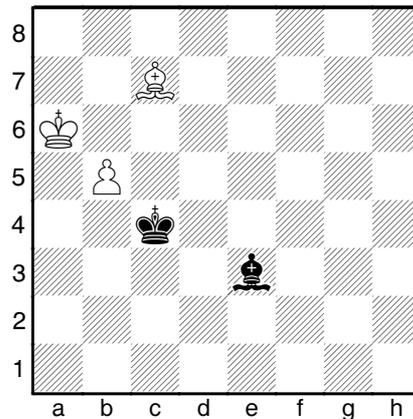
Des Weiteren sind bei „Läufer und Bauer gegen Läufer“ die Verdrängung von und die Sperrung einer Diagonalen zentrale Aspekte. Generell ist eine Diagonale (die benutzt wird, um einen Bauern am Voranschreiten zu hindern) lang genug, wenn sie mindestens vier Felder besitzt, da sonst der verteidigende Läufer in Zugzwang gebracht werden kann.

Das folgende Beispiel dreht sich um die Methode den eigenen „König im Rücken“ des angreifenden Königs zu postieren, um so die Sperrung des eigenen Läufers nicht zuzulassen.



**1...Kf4!! 2.Ld4** [2.Le5+ Ke3 3.b5 Kd3 4.Kc6 Kc4=] **2...Kf3 3.b5 Ke2 4.Kc6 Kd3 5.Lb6 Lg5 6.Lc7 Le3 7.Kd5!** [Ein weiterer Gewinnversuch.] [7.Ld6 Kc4=]

7...Ld2!! [7...Kc3? 8.Ld6 Kb3 (8...Lb6 9.Kc6+–) 9.Lc5 Ka4 10.Kc6+–] **8.Ld8** [8.b6 La5=] **8...Le3** [Nun ist der weiße Läufer auf d8 schlechter platziert.]  
**9.Lc7** [9.Le7 Lb6 10.Kc6 La5 Wäre der Läufer nicht gezwungen gewesen nach d8 zu weichen, wäre Lc7 in einem Zug möglich, was den Gewinn einbringen würde. 11.Ld6 Kc4=] **9...Ld2 10.Kc6 Le3 11.Kb7 Kc4 12.Ka6** [



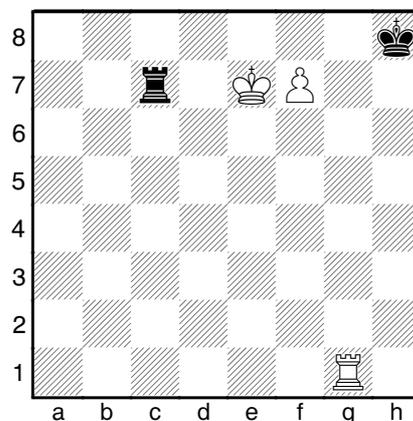
**12...Kb3!!** [Der König muss in den Rücken seines Opponentens, um zu verhindern, dass Weiß den verteidigenden Läufer über a5 aussperren kann.] [12...Lf2? 13.Lb6 Lh4 14.Le3 Ld8 15.Ld2+– gefolgt von La5.]  
**13.Lb6 Lg5 14.Lf2 Ld8 15.Le1 Ka4=**  
 [1, S.129 ff.], [2, S.120 ff.]

## 5. Turmendspiele

Turmendspiele treten von allen Endspieltypen mit deutlichem Abstand am häufigsten auf, daher wird ihnen hier das längste Kapitel gewidmet. Die Grundlagen, wie beispielsweise Lucena und Vancura, werden als bekannt vorausgesetzt.

### 5.1 Turm und Bauer gegen Turm

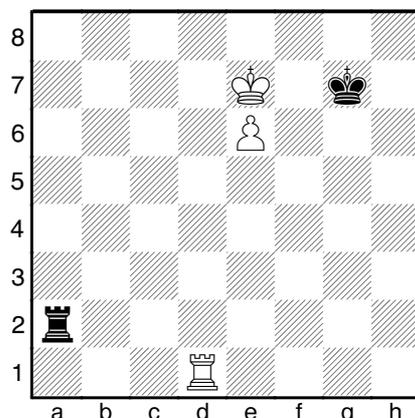
Zur Erweiterung der Grundlagen geht es in der folgenden Aufgabe darum, die schlechte Stellung des schwarzen Königs (auf h8 statt h7) und die mangelnde Schachdistanz des schwarzen Turmes auszunutzen.



Weiß am Zug

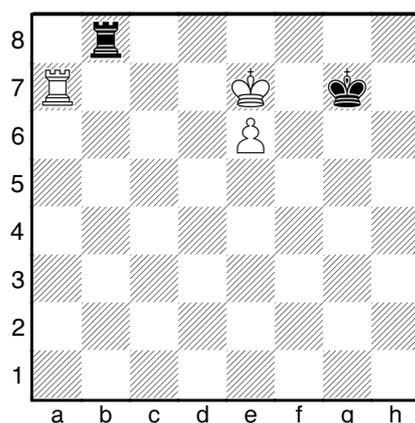
(Die Lösung ist im Anhang zu finden.)

Die folgende Stellung mit dem Bauern auf der 6. Reihe sollte schon bekannt sein, dennoch möchte ich Ihre Aufmerksamkeit auf mögliche Gewinnversuche von Weiß lenken, die in einer praktischen Partie durchaus zum Erfolg führen könnten.



**1...Ta7+ 2.Td7 Ta8** [2...Ta6?? 3.Ke8+ Kf6 4.e7 Ke6 5.Kf8+-; 2...Ta1 ist auch möglich 3.Ke8+ (3.Td6 Ta8!) 3...Kf6 4.e7 Ke6 5.Kf8 Tf1+=] **3.Td6!?** [3.Tb7 Kg6= (3...Ta1=) ] **3...Kg6!** [Einzigiger Zug!] [3...Tb8? 4.Td8 Tb7+ 5.Kd6 Tb6+ 6.Kd7 Tb7+ 7.Kc6+-; 3...Ta1? 4.Ke8 Kf6 5.e7+- Der Bauer kann mit Tempo vorrücken.] **4.Td7 Kg7 5.Td8** [Der nächste Gewinnversuch.] **5...Ta7+ 6.Kd6 Ta6+ 7.Ke5 Ta5+ 8.Td5 Ta8 9.Td7+ Kg6!=[9...Kf8? 10.Kf6+-]**

Aufbauend auf der vorherigen Stellung, wird nun der Fall betrachtet, in dem dem Schwarzen nicht die volle Schachdistanz auf der a-Linie zur Verfügung steht. Hier ist der weiße Gewinn nicht ganz trivial:



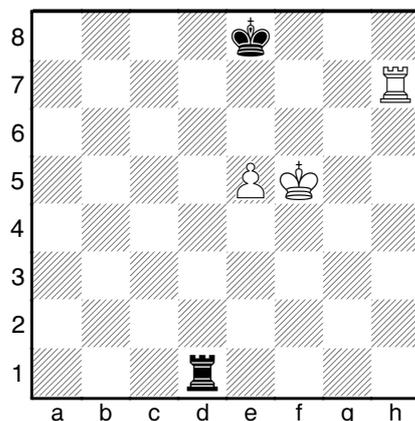
[Wäre in dieser Stellung Schwarz am Zug, dann müsste er entweder seinen Turm oder seinen König verschlechtern.] **1.Kd6+!** [Dreiecksmanöver] [1.Ta1? Tb7+ 2.Ke8 Tb8+ 3.Kd7 Tb2 4.Tf1 Ta2 5.e7 Ta7+=] **1...Kf6** [1...Kg6 2.Ta1+-] **2.Kd7 Kg7 3.Ke7 Kg6** [3...Tb1 4.Ta8 Tb7+ (4...Tb2 5.Ke8+-) 5.Kd6 Tb6+ 6.Kd7 Tb7+ 7.Kc6 Te7 8.Kd6 Tb7 9.e7+-] **4.Ta1 Tb7+ 5.Kd8 Tb8+** [5...Kf6 ist eine wichtige Alternative. 6.e7! Tb8+ 7.Kc7 Te8 8.Kd6! Tb8 9.Tf1+ Kg7 10.Kc7 Ta8 11.Ta1!+-] **6.Kc7 Tb2 7.Te1!** [Jetzt kommt der schwarze König nicht rechtzeitig vor den Bauern.]

7...Tc2+ 8.Kd7 Td2+ 9.Ke8 Ta2 10.e7+–

Die folgende Aufgabe basiert auf den vorherigen theoretischen Erörterungen und bringt zusätzlich noch das Motiv des Angriffes aus dem Hinterland ins Spiel. Die Lösung ist wieder im Anhang zu finden.

### Rohde - Cramling

Innsbrück wch jr, 1977



Zur Verteidigung aus dem Hinterland ist es nützlich zu wissen, dass bei Zentralbauern diese auch mit dem verteidigenden König auf der langen Seite funktioniert.

Eine kurze Bemerkung zu senkrecht abgeschnittenem, schwarzen König:  
Wenn Schwarz die Aufstellung zum Frontalangriff (Bauer auf der 4. Reihe) eingenommen hat, genügt beim Springerbauern selbst die Absperrung um 2 Linien nicht zum Gewinn.

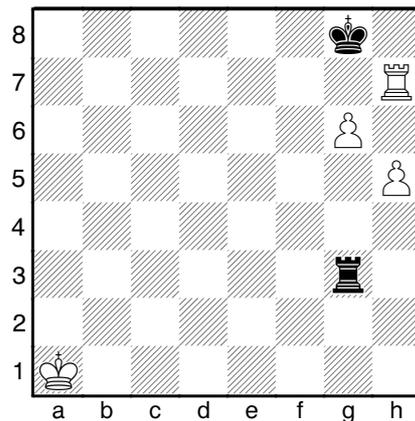
Wenn der Bauer erst auf die 2. oder 3. Reihe vorgerückt ist, muss im Gewinnsinne der gegnerische König um ganze 3 Linien abgesperrt sein.

[1, S.185 ff.], [6]

## 5.2 Turm und zwei Bauern gegen Turm

Generell bieten zwei Bauern sehr gute Gewinnchancen, dennoch gibt es viele Stellungen, in denen der Gewinnweg kompliziert werden kann.

Bei zwei verbundenen Bauern ist die grundlegende Remisstellung die Stellung von Horwitz und Kling, bei der sich der verteidigende König im Loch der Bauer eingenistet hat. Im folgenden Beispiel verhindert der angreifende Turm, dass sich der verteidigende König ins Loch der Bauern begibt, doch aufgrund der Tatsache, dass der verteidigende Turm den eigenen König auch absperrt, ist der Gewinn sehr kompliziert.

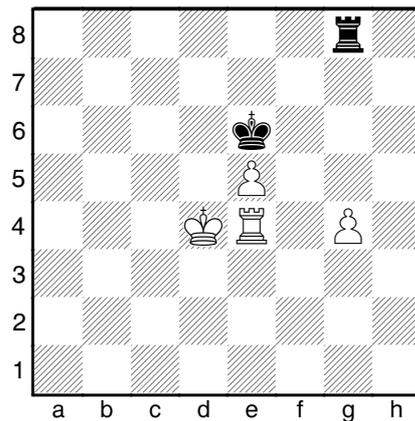


Wenn der weiße Turm auf die 5. Reihe überführt werden kann, ist die Stellung gewonnen. Um dies zu verhindern, muss Schwarz also mit seinem Turm zwischen g3 und h3 pendeln. Also könnte Weiß versuchen, mit seinem König zum Königsflügel zu laufen, aber so einfach ist die Stellung doch nicht: Denn, wenn beispielsweise Kg2 käme, muss nach Ta3 Tb7 Ta5 der weiße Turm doch wieder passiv nach h7 zurückkehren, da nach h6 Tg5+ einen Bauern gewinnt. Also geht es in dieser Stellung darum, die Stellung mit Kf2 und Th3 zu erreichen, so, dass Schwarz am Zug ist und seinen Turm gezwungenermaßen wegbewegen muss, sodass Weiß seinen Turm auf die 5. Reihe überführen kann.]

**1.Ka2!!** [1.Tb7? Tg5 2.Th7 Tg2!= und Schwarz wird nicht in Zugzwang kommen.; 1.Kb2? Th3 2.Kc2 Tg3 3.Kd2 Th3 4.Ke2 Tg3 5.Kf2 Th3 und Weiß ist im Zugzwang. 6.Kg2 Ta3 7.Tb7 Ta5=; 1.Kb1? Tb3+! der Turm gibt solange Schach bis der König auf die 2. Reihe zieht und dann sucht er sich zwischen h3 und g3 das passende Feld aus. 2.Kc1 Tc3+ 3.Kd2 Th3=]

**1...Th3** [1...Td3 2.Tb7 Th3 3.Tb5 Nun ist der weiße Turm auf der 5.Reihe, jedoch ist der Gewinnweg immer noch kompliziert. 3...Kg7 4.Tg5! Dieser Zug verhindert Kh6, nach welchem der g-Bauern nicht zu stoppen wäre und bindet den schwarzen Turm daran, die Idee h6 mit Königsablenkung zu verhindern. Die weitere Gewinnidee ist es, mit dem König erstmal zum schwarzen Turm und dann nach vorne zu laufen, dabei kann der Turm von der 5. Reihe aus als Regenschirm fungieren. (Für den vollen Gewinnweg siehe Endspieluniversität [1, S.213 f.].) **2.Kb2 Tg3 3.Kc2 Th3 4.Kd2 Tg3 5.Ke2 Th3 6.Kf2** [Zugzwang] **6...Ta3 7.Td7 Th3 8.Td5 Kg7 9.Kg2 Th4 10.Kg3+–**

Wenn die Bauern nicht verbunden sind, dann erhöhen sich die Gewinnchancen mit deren Abstand zueinander, natürlich abgesehen vom Fall mit zwei Randbauern. Daher sind die meisten dieser Endspiele gewonnen, dennoch möchte ich hier ein Beispiel präsentieren, in dem die angreifenden Figuren so ungünstig aufgestellt sind, dass der Verteidiger eine Festung aufbauen kann.

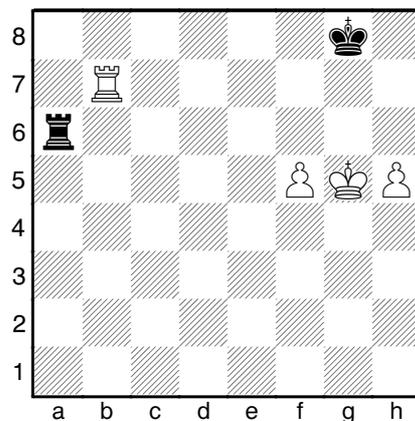


**72.Ke3** [72.Tf4 Tg5 73.Tf6+ Ke7=] **72...Tf8** **73.Tf4 Tg8** **74.Te4 Tf8=**

Weitere Remisideen sind ewige Schachgebote, wenn der angreifende König gerade keinen Schutz findet und Patt (mit dem verteidigenden König vor einem Bauern, hinter dem zur Deckung der angreifende König steht und dem angreifenden Turm, der die drei Rückzugsfelder des verteidigenden Königs unter Kontrolle nimmt).

Nun zum berühmten Endspiel mit f- und h-Bauer:

In aller Regel ist diese Materialkombination haltbar, eine wichtige Ausnahme besteht jedoch, wenn der verteidigende König auf der Grundreihe abgesperrt ist.



**1...Ta1!?** **2.h6 Tg1+** [2...Ta6 3.f6 Ta1 4.Tb8+ Kh7 5.f7 Tf1 6.Tb7! Kh8 7.Kg6 Tg1+ 8.Kf6 Tf1+ 9.Ke7 Te1+ 10.Kd8 Tf1 11.Ke8 Tf5 12.Tb5+–]

**3.Kf6 Ta1** [3...Th1 4.Tg7+ Ein wichtiger Zug, der den schwarzen König zwingt, seine Stellung zu verschlechtern. 4...Kf8 (4...Kh8 5.Te7 Txb6+ 6.Kf7! Ta6 7.f6! Kh7 8.Kf8+! +–) 5.Kg6 Tg1+ 6.Kh7 Tf1 7.Ta7 Tg1 (7...Txf5 8.Kg6!+–) 8.f6 Tg2 9.Tg7 Tf2 10.Kg6+– Der h-Bauer ist unaufhaltbar.; 3...Tf1 4.Tg7+ Kh8 (4...Kf8 5.Tg5! Der Turm verhindert die Schachs von hinten. 5...Th1 6.Kg6 Kg8 7.f6+–) 5.Te7 Kg8 6.Te8+ Kh7 7.Ke6 Ta1 (7...Kxb6 8.f6!+–) 8.f6 Ta6+ 9.Kf5 Ta5+ 10.Te5 Ta8 11.f7+– und der h-Bauer nimmt dem schwarzen König das wichtige g7–Feld.]

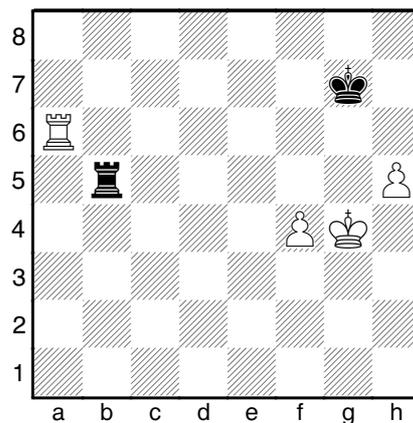
**4.Te7 Ta2** [Der weiße Plan besteht nun darin, den König über e5 nach e8 zu überführen.] [4...Th1 5.Ke6 Txb6+ 6.f6!+–]

**5.Ke5 Te2+** [Wenn der Turm nicht Schach gibt, folgt f6 nebst f7.] **6.Kd6 Td2+** [6...Tf2 7.Te8+ Kh7 8.Ke6 Kxh6 9.f6+–] **7.Ke6 Te2+ 8.Kd7 Td2+ 9.Ke8 Tf2 10.Te5 Kh7** [10...Tf1 11.Ke7+–] **11.Kf7!** [11.Ke7? Kxh6! 12.Kf7 Ta2 13.f6 Ta8=] **11...Kxh6 12.Te6+! Kh7 13.f6 Ta2 14.Kf8+–**

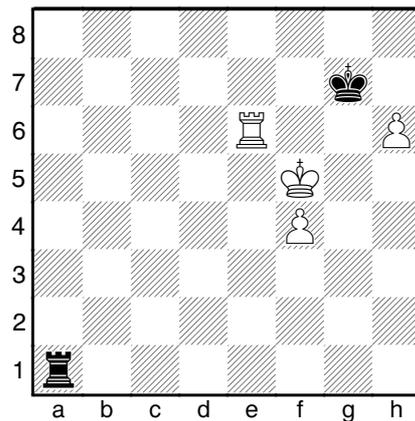
Die folgende Partie des Weltmeisters Smyslow zeigt eindrücklich, auf welche Weise ein gewöhnliches Endspiel mit f- und h-Bauern zu halten ist. Dabei ist es sehr wichtig für den Verteidiger, seinen Turm in der Südwest-Ecke (bei a1) zu positionieren und oft auch dort zu belassen.

### Gligoric,S - Smyslow,W

Moskau, 1947



**1.Tg6+ Kf7** [Kh7 hält auch, jedoch ist dort mehr Wissen erforderlich.] **2.Tg5**  
 [2.Kh4 Tb1 3.Tg3 Dies ist nach Karsten Müller ein interessanter Gewinnversuch.  
 3...Th1+ 4.Kg5 (4.Th3 Tg1 5.f5 Kf6 6.h6 Kxf5 7.h7 Tg4+=) 4...Kg7! 5.f5 Ta1 (5...Th2?  
 6.f6+ Kf7 7.h6 Th1 8.Tg4 Mittels Zugzwang wird der schwarze Turm dazu gezwungen,  
 die Schachdistanz zu verringern. 8...Th2 9.Tg1! Th3 10.Ta1 Tg3+ 11.Kh4 Tg2 12.h7  
 Th2+ 13.Kg5 Tg2+ 14.Kf4 Th2 15.Ta8 Txb7 16.Ta7++–) 6.h6+ Kh7 7.Te3 Tg1+ 8.Kf6  
 Ta1 9.Te6 Kxh6 10.Kf7+ Kh7 11.f6 Ta8!]=]  
**2...Tb1! 3.Tc5** [3.h6 Ta1! (3...Tg1+? 4.Kf5 Th1 5.Tg7+ Kf8 6.Kg6 Tg1+ 7.Kh7 Tf1  
 8.Ta7 Txf4 9.Kg6 Tg4+ 10.Kf6+–) 4.Th5 (4.h7 Tg1+ 5.Kf3 Th1 6.Ta5 Kg6 7.Ta7 Kf5=)  
 4...Kg8 5.h7+ Kh8 6.f5 Ta4+ 7.Kg5 Ta6= mit Pattverteidigung.]  
**3...Kf6 4.Tc6+ Kg7!** [4...Kf7? 5.Kg5 Tg1+ 6.Kf5 Th1 (6...Kg7 7.Tg6++–) 7.Tc7++–]  
**5.Kg5 Tg1+! 6.Kf5 Ta1 7.Tc7+ Kh6 8.Te7 Tb1 9.Te8 Kg7 10.Te5 Ta1 11.Td5 Tf1!?**  
 [11...Tb1=] **12.Td4 Ta1 13.Td6 Ta5+ 14.Kg4 Ta1 15.Te6 Tg1+ 16.Kf5 Ta1 17.h6+**

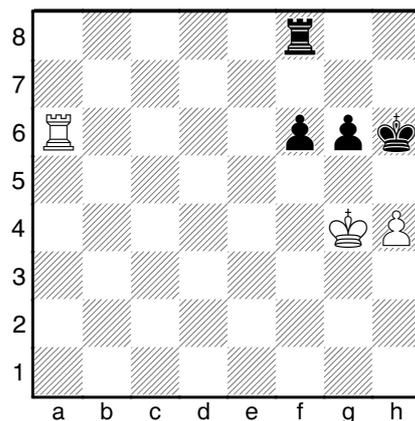


**17...Kh7!** [Wenn der h-Bauer vorrückt, ist es meist am einfachsten, sich davor zu positionieren.] **18.Td6 Ta2 19.Kg5 Tg2+ 20.Kf6 Kxh6! 21.Ke7+ Kh7** [21...Kg7 22.f5 Te2+ 23.Te6 Tf2! 24.f6+ Kg6! (24...Kg8? 25.Te5+-) 25.Td6 (25.f7+ Kg7!=; 25.Te1 Ta2 26.Tg1+ Kh7 27.f7 Ta7+!=) 25...Tf1=] **22.f5 Te2+ 23.Te6 Ta2 24.f6 Ta8! ½-½**

[1, S.210 ff.], [6]

### 5.3 Turm und zwei Bauern gegen Turm und einen Bauern

Mit Bauern auf einem Flügel sind solche Endspiele meistens einfach zu halten, selbst wenn der eine der beiden Bauern ein Freibauer ist. Kurioserweise, wie folgendes Beispiel zeigt, ist es für den Verteidiger jedoch komplizierter, wenn die Bauern des Angreifers noch weiter hinten sind.



**1.Kh3!!** [1.Tb6? wäre der Standardremisweg, wenn die schwarzen Bauern schon weiter vorgerückt sind. 1...f5+ 2.Kf4 Ta8 3.Tb7 Ta4+ 4.Kg3 Ta3+ 5.Kf4 (5.Kg2 Kh5 6.Th7+ Kg4 7.Th6 Ta6+-) 5...Th3+- Wären die schwarzen Bauern schon weiter vorgerückt, könnte Weiß nun von hinten auf der h-Linie Schach geben und Remis halten.]

**1...f5 2.Ta3 Tb8 3.Tg3 Te8 4.Tg1 Te3+ 5.Kh2 Td3** [Der schwarze König kommt

wegen Tg5+ nicht vorwärts.] **6.Tg2 Td6** [6...f4 7.Tg4 Td2+ 8.Kg1 f3 9.Tf4 Td3 10.Tg4=] **7.Kh3 Tf6 8.Tg5 f4 9.Kg2 f3+ 10.Kf2 Tf4 11.Tg3 Kh5 12.Tg5+=**

Wenn es sich um zwei verbundene Freibauern an einem Flügel und einen Bauern des Verteidigers am anderen Flügel handelt, dann ist es im Gewinnsinne wichtig, dass der eigene König die verbundenen Bauern unterstützt und der Turm den gegnerischen Bauern aufhält (und sich gegebenenfalls auch gegen diesen opfert).

Liegt eine Stellung vor, in der der Angreifer an einem Flügel einen Freibauern besitzt und am anderen Flügel eine eins zu eins Situation bezüglich der Bauern herrscht, dann sind folgende Grundsätze zu beachten:

Sind die Bauern nur eine oder zwei Linien voneinander entfernt, ist die Stellung sehr wahrscheinlich haltbar.

Wenn der verteidigende Turm passiv postiert ist, sind die Gewinnchancen groß. Dabei ist die Gewinnidee, die eigenen Bauern auf einer Reihe zu postieren und mit dem Turm beide zu überdecken; dann hat der eigene König freie Bahn um dem eigenen Freibauern Unterstützung zu leisten.

Eine aktive Verteidigung mit Ideen wie Angriff des Nicht-Freibauerns mit dem König oder Turmtausch sollte angestrebt werden.

[1, S.226 ff.], [6]

## 5.4 Mehrbauer bei Bauern an einem Flügel

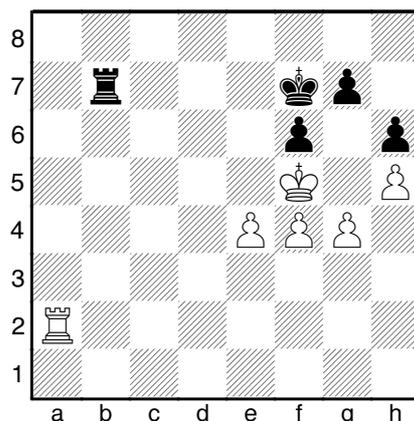
Das Endspiel „vier gegen drei Bauern“ ist hier der kritische Fall; mit weniger Bauern, also drei gegen zwei, ist die Remiswahrscheinlichkeit sehr hoch, während hingegen bei mehr Bauern, also bei fünf gegen vier, die Gewinnwahrscheinlichkeit sehr hoch ist.

Erreicht der Verteidiger es, h5 zu spielen, dann kann er, wenn Weiß versucht, sich einen e-Freibauern zu bilden, auch die h-Bauern mitabtauschen und das Remis erreichen.

Interessant sind nun die Stellungen, wo Schwarz nicht zu h5 gekommen ist. Die folgenden zwei elementaren Stellungen sind hilfreich, um sich in diesem Endspiel zu orientieren.

### **Botvinnik, Mikhail Moisevich - Najdorf, Miguel [E42]**

Alekhine Memorial–01 Moscow (7), 19.10.1956

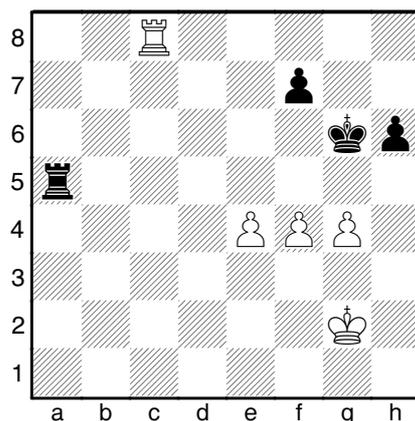


**62.Ta5 Tc7 63.Td5 Ta7 64.e5 fxe5 65.fxe5 Ke7** [Es drohte Td7.] **66.e6 Ta4** [66...Ta6 67.Td7+ Kf8 68.Kg6! Txe6+ 69.Kh7+–] **67.g5! hxg5?!** [67...Ta7! wäre die beste Verteidigung 68.Te5! bereitet Kg6 vor. (68.Td7+? Txd7 69.exd7 Kxd7 70.Kg6 hxg5

71.Kxg7 g4=) 68...hxg5 (68...Kd6 69.gxh6 gxh6 70.Kf6+-; 68...Ta6 69.Kg6 Kf8 70.Kh7 hxg5 71.e7+ Ke8 72.Kxg7 g4 73.h6+-) 69.Kxg5 Ta1 70.Kg6 Tf1 (70...Tg1+ 71.Tg5) 71.Kxg7 Tg1+ 72.Kh6 Tg2 73.Tg5+-]

**68.Td7+ Kf8 69.Tf7+ Kg8 70.Kg6 g4 71.h6! gxh6 72.e7 Ta8 73.Tf6 [73.Tf6 g3 74.Td6 Te8 75.Td8+-] 1-0**

Die folgende Stellung entsteht, wenn Schwarz g5 gespielt hat, um das Szenario aus Botwinnik-Najdorf zu verhindern. Weiß spielt dann hxg6 und Schwarz muss Kxg6 antworten.



**1...f6! =** [Würde Schwarz e5 zulassen, dann wäre seine Stellung verloren. Der Gewinnplan ist es, den weißen Turm auf der 8. Reihe zu belassen (sodass er bei Bedarf den e-Bauern mit Te8 verteidigen kann) und den f-Bauern nach f6 vorzurücken.]

[1, S.242 ff.], [6]

## 5.5 Gleichgewicht auf einem und Freibauer auf dem anderen Flügel

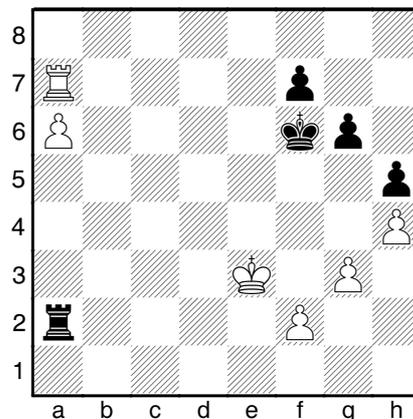
Natürlich ist die Turmposition bei dieser Konstellation von größter Bedeutung. Der Turm des Angreifers steht am besten hinter dem eigenen Bauern oder manchmal auch seitlich zur Überdeckung. Die Gesetzmäßigkeiten in diesen Stellungen sind relativ einfach, daher werde ich mich hier nur dem Fall widmen, dass der angreifende Turm vor dem eigenen Freibauern positioniert ist.

Als erstes ist es wichtig, zu wissen, wann man den Freibauern bis auf die 7. Reihe vorrücken darf. Der Nachteil davon ist, dass der eigene König Schachgeboten ausgesetzt ist, da er sich nicht mehr vor dem eigenen Bauern verstecken kann. Daher sollte der Bauer nur vorgezogen werden, wenn eine der folgenden Idee umsetzbar ist:

1. Turmtausch (mit Schach auf der 7.Reihe) und Übergang in ein gewonnenes Bauernendspiel
2. Tausch des Freibauern gegen einen Bauern am anderen Flügel, sodass dieses Endspiel mit Mehrbauern an einem Flügel gewonnen ist.
3. Den gegnerischen König herauslocken und mittels Turmschach den gegnerischen Turm für den Freibauern gewinnen.

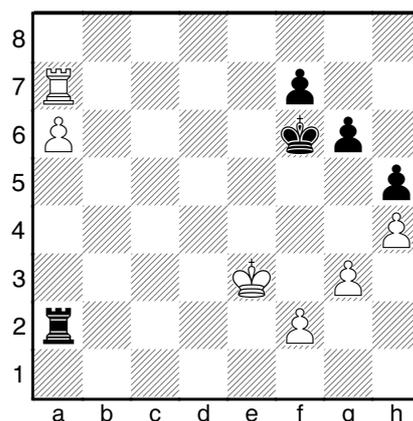
Nun betrachten wir das Endspiel, wo der Freibauer ein Randbauer (noch auf der 6. Reihe) ist und auf dem anderen Flügel drei gegen drei vorherrscht. Hier überführt der

Angreifer seinen König zum Freibauern und wird so erzwingen, dass der Verteidiger seinen Turm für den Bauern opfert. In der Zwischenzeit wird der Verteidiger jedoch mit Turm und König Bauern am anderen Flügel abholen, sodass im Endeffekt ein Endspiel Turm gegen Bauern entsteht. Somit kommt es in dieser Art von Materialverteilung auf jedes Tempo an!



**1.Kd4! Txf2 2.Tc7 Ta2 3.a7 Kf5 4.Kc4!!** [Eine revolutionäre Neuerung von Johannes Steckner 2003, die die damalige Bewertung dieses gesamten Endspieles umänderte.]  
 [4.Txf7+ Kg4 5.Kc5 Kxg3 6.Kb5 Tb2+ 7.Kc6 Ta2 8.Kb7 Kxh4 9.Tf6 Txa7+]=]  
**4...Kg4** [4...f6 5.Kb5 Tb2+ 6.Kc6 Ta2 7.Kb7 Tb2+ 8.Kc8 Ta2 9.Tg7 g5 (9...Kg4 10.Txg6+ Kh3 11.Tg7 Ta3 12.Kb8 Tb3+ 13.Tb7 Txg3 14.Kc7 Ta3 (14...Tg8 15.Tb8 Tg7+ 16.Kb6 Txa7 17.Kxa7+-) 15.Tb3+! Txb3 16.a8D+-) 10.Kb8 Kg4 11.a8D Txa8+ 12.Kxa8 Kxg3 13.hxg5 fxg5 14.Txg5+ Kh4 15.Tg8+-]  
**5.Kb3! Ta6 6.Tc4+ Kxg3 7.Ta4 Txa7 8.Txa7+- Kxh4 9.Kc3 Kg3 10.Kd2 h4 11.Ke2 Kg2 12.Txf7 h3 13.Tf2+ Kg3 14.Tf6+-**

Nun dieselbe Stellung mit Schwarz am Zug:



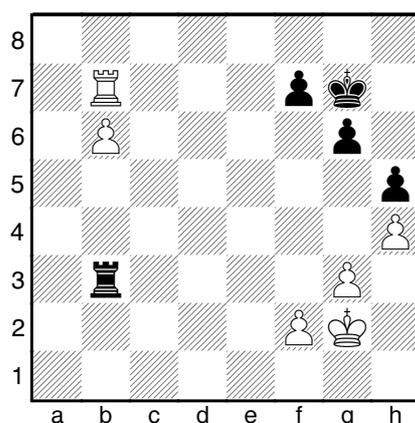
**1...Ta4!** [Die Aktivierung des weißen König muss unbedingt erst einmal verhindert werden.] **2.Kd3** [2.f4 Ke6 3.Kd3 f6 4.Kc3 Kf5 5.Kb3 Ta1 6.Kb4 Kg4=; 2.Ta8 Kf5 3.Kd3 Kg4 4.Tf8 Txa6 5.Txf7 Kh3=]  
**2...g5! 3.hxg5+** [3.Kc3 gxh4 4.gxh4 Txh4 5.Tb7 Ta4 6.a7 h4=] **3...Kxg5** [und Schwarz hat sofortiges Gegenspiel am Königsflügel.] **4.Kc3 Kg4 5.Kb3 Ta1 6.Kb4 Ta2 7.Kb5 Txf2 8.Ta8 Tb2+** [8...Kxg3? 9.Tg8+ Kf3 10.a7 Ta2 11.a8D+ Txa8 12.Txa8 h4 13.Th8

Kg3 14.Kc4+–]

**9.Kc4 Ta2 10.Tg8+ Kf3 11.Kb5 Tb2+ 12.Kc6 Ta2 13.Kb7 Tb2+ 14.Ka8 f5 15.Tg5 f4 16.gxf4 h4 17.f5 Kf4 18.Th5 Kg4 19.Th8 Kxf5 20.Txh4 Ke6=**

Allgemein ist es für die verteidigende Seite wichtig, den König möglichst schnell zu aktivieren und mit Ideen wie f6 und g5 Gegenspiel zu suchen. Für den Angreifer besteht noch eine gefährliche Idee darin, den Freibauern gar nicht bis a6 vorzurücken, sondern den Turm auf a6 zu belassen, wenn das den schwarzen König einsperrt.

Wenn es sich, statt einem Randfreibauern, um einen Springerfreibauern handelt, dann spart der angreifende König zwei Tempi auf seinem Weg zum Freibauern und zurück, was die Gewinnchancen sehr erhöht. Jedoch gibt es, wie folgendes Beispiel zeigt, auch eine weitere, wichtige Verteidigungs-idee:



**1.Kf1 Tb2 2.Ke1 Kf6 3.f3 Tb3 4.Kd2 Ke6!! 5.Kc2 Tb5 6.Kc3 Tb1** [Der schwarze König und Turm blockieren zusammen das Eindringen des weißen Königs.]

**7.Tb8** [7.Kc4 Tc1+ 8.Kb5 Tb1+=] **7...Kd6 8.Kc4 Tb2 9.Tb7 Ke6=** [Weiß hat noch Gewinnversuche in dieser Stellung: Königsmanöver und Bauerndurchbrüche mit f4–f5 oder mit g4. Schwarz kann die Stellung jedoch halten. (Für genauere Analysen siehe Endspieluniversität [1, S.279 ff..])]

[1, S.250 ff.], [6]

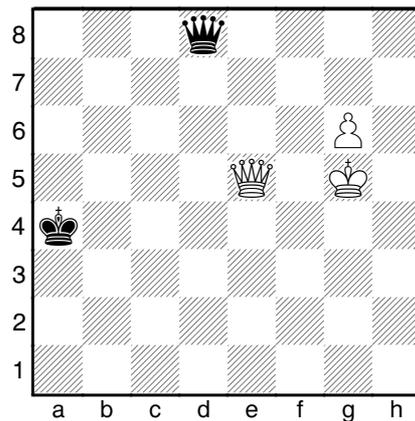
## 6. Damenendspiele

### 6.1 Dame und Bauer gegen Dame

Steht der verteidigende König vor dem Bauern, ist die Stellung in aller Regel remis, da Damenabtäusche in remise Bauernendspiele führen würden. Im folgenden Beispiel wird eine Stellung betrachtet, in der der Verteidiger seinen König nicht vor den Bauern bringen konnte.

**Botvinnik, Mikhail Moisevich - Minev, Nikolay Nikolaev [D47]**

Olympiad–11 Final A Amsterdam (5), 17.09.1954



**74.Df6** [74.Kh6? Dh4+ 75.Kg7 ist deutlich schwächer, da der König in Damenendspielen nicht vor seinen eigenen Bauern gehört!]

**74...Dd5+ 75.Df5 Dd8+ 76.Kh5** [Der angreifende König steht besonders gut auf der selben oder angrenzenden Reihe (oder Linie) wie der verteidigende König, sodass Schachs mit Gegenschach pariert werden können.]

**76...De8 77.Df4+?** [Der schwarze König gehört sowieso zur a1-Ecke, da dort die Wahrscheinlichkeit von Gegenschachs gering ist. Beim Springerbauern existiert dort eine Remiszone, bei Läufer- und Zentralbauern nicht mehr.]

[Der Computer zeigt den Gewinnweg: 77.Kg4 De2+ 78.Kf4 Dd2+ 79.Ke5 Db2+ 80.Kd6 Db8+ 81.Ke7 Db4+ 82.Kf7 Db7+ 83.Kf6 Db6+ 84.De6 Die Kompliziertheit des langen Gewinnweges verdeutlicht, dass in Damenendspielen allgemeine Regeln und konkretes Rechnen am Brett wichtiger als theoretisches Wissen sind.] **77...Ka5?** [77...Ka3=] **78.Dd2+ Ka4 79.Dd4+** [Die Dame steht im Zentrum am besten!]

**79...Ka5 80.Kg5 De7+ 81.Kf5 Df8+ 82.Ke4 Dh6 83.De5+ Ka4 84.g7 Dh1+ 85.Kd4** [Die folgende Methode, den König an den gegnerischen heranzuführen, um Gegenschachs zu ermöglichen, ist sehr wichtig.] **85...Dd1+ 86.Kc5 Dc1+ 87.Kd6 Dd2+ 88.Ke6 Da2+ 89.Dd5 De2+ 90.Kd6 Dh2+ 91.Kc5 1-0**

Generell ist anzumerken, dass das Gewinnpotenzial steigt, je weiter der Bauer vom Rand entfernt ist und je weiter er vorgerückt ist.

[1, S.341 ff.], [4, S.282 ff.]

## 6.2 Mehrere Bauern

Die Stellungen mit Mehrbauer an einem Flügel sind bis inklusive „Vier gegen Drei“ bei gesunden Bauernstrukturen haltbar. In einer Stellung „Zwei gegen Eins“ mit Freibauer und abgeschnittenem gegnerischen König besitzt man auch sehr gute Gewinnchancen, da der Bauer des Verteidigers eine Schwäche darstellt.

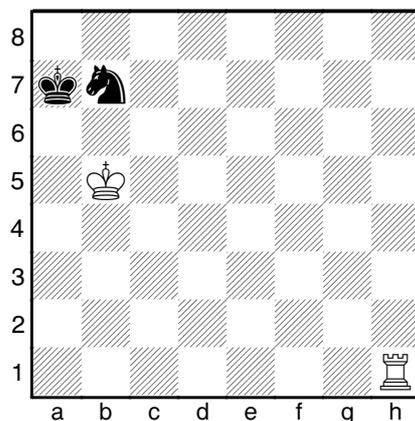
Allgemein ist die Stärke von Freibauern zu betonen.

[1, S.350 ff.], [4, S.282 ff.]

## 7. Ungleiche Materialverhältnisse ohne Bauern

### 7.1 Turm gegen Springer

Diese Materialverteilung ist generell remis, außer der Springer ist dauerhaft vom König getrennt oder er steht in der Ecke. Eine weitere Ausnahme besteht, wenn der Springer auf g7/b7 steht, wie folgende Stellung verdeutlicht.



**1.Td1** [ist der einfachste Gewinnweg nach Averbach.] **1...Kb8** **2.Ka6!** **Sc5+** [2...Kc8 3.Tc1+ Kb8 4.Tb1 Ka8 5.Kb6 Sd6 (5...Kb8 6.Kc6 Ka8 7.Kc7+–) 6.Td1+–] **3.Kb6 Sa4+** [3...Sb7 4.Td7 Ka8 5.Th7+–] **4.Kc6+–** [und der vom König getrennte Springer geht bald verloren.]

[1, S.305 ff.], [2, S.281 ff.], [8]

### 7.2 Turm und Springer gegen Turm

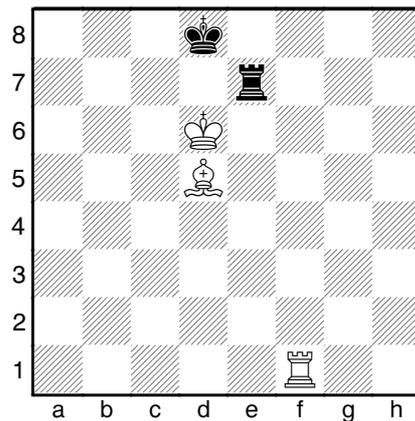
In diesem Endspiel bedarf es kaum Theoriewissen, denn „es ist nicht schwierig, mit einem Turm gegen Turm und Springer Remis zu halten“ [1, S.381]. Verloren ist dieses Endspiel nur, wenn der verteidigende König in der Ecke, sagen wir beispielsweise auf h8, eingesperrt ist. Der Gewinnplan ist dann, den Springer nach f6 zu überführen.

[1, S.381 ff.]

### 7.3 Turm und Läufer gegen Turm

Selbst bei Großmeistern treten beim Materialverhältnis „Turm und Läufer gegen Turm“ in der Turnierpraxis regelmäßig grobe Fehler auf. Weshalb das Studium folgender elementaren Verteidigungs- und Gewinnideen schnell den ein oder anderen halben Punkt einfahren kann.

Das Ziel des Angreifers ist es, den gegnerischen König am Brettrand abzudrängen. Wenn dies gelungen ist, kann er auf folgende Art und Weise gewinnen:

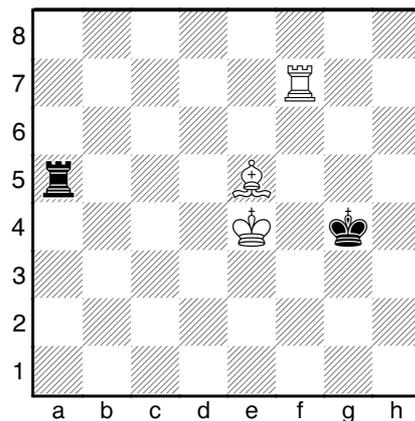


**1.Tf8+ Te8 2.Tf7** [mit der Idee Seitenwechsel mit Ta7] **2...Te2** [2...Kc8?! 3.Ta7 Td8+ 4.Kc6 Kb8 5.Tb7+ Ka8 6.Tb1 Ka7 7.Kc7+-] **3.Th7!** [Abwartezug um den schwarzen Turm auf ein schlechteres Feld zu zwingen] **3...Te1** [3...Te3 4.Td7+ Ke8 (4...Kc8?! 5.Ta7+-) 5.Ta7 Kf8 6.Tf7+ Ke8 7.Tf4 Das vorherige Manöver führt dazu, dass man hier mit Tempo den Turm von der 7. Reihe entfernen kann. 7...Kd8 (7...Td3?! 8.Tg4+-) 8.Le4! Es gibt kein Schachgebot auf der d-Linie 8...Ke8 9.Lc6+-] **4.Tb7 Tc1** [4...Kc8?! 5.Tb2 Td1 6.Th2 Kb8 7.Ta2+-] **5.Lb3!** [Es gibt kein Schach auf der d-Linie, weshalb der schwarze Turm auf die 3. Reihe muss.] **5...Tc3** [5...Kc8 6.Tb4 Kd8 7.Th4 Te1 (7...Kc8 8.Ld5+-) 8.La4! Kc8 9.Lc6 Td1+ 10.Ld5 Kb8 11.Ta4+-] **6.Le6 Td3+ 7.Ld5 Tc3 8.Td7+ Kc8** [8...Ke8 9.Tg7+-] **9.Th7 Kb8 10.Tb7+ Kc8 11.Tb4 Kd8 12.Lc4 Kc8 13.Le6+-**

Ein sehr wichtiges Motiv ist der Seitenwechsel mit dem Turm, der den Verteidiger ständig zur Reaktion zwingt. Um die Stellung mit auf der Grundreihe abgeschnittenem König zu gewinnen, muss erst einmal der Turm des Verteidigers auf die ungünstigste Position (3.Reihe) gezwungen werden. Dann wird auf der 4.Reihe der Turm, der das Grundlinienmatt verhindert, durch den Läufer ausgesperrt.

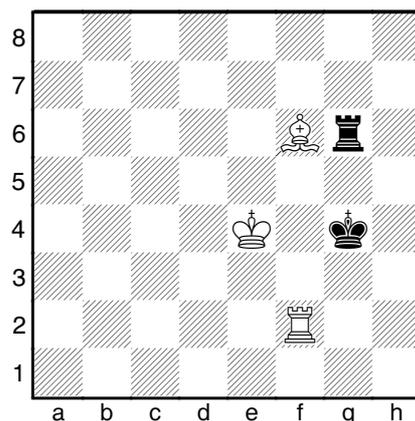
Daher versucht der Verteidiger die Abdrängung an den Brettrand zu vermeiden. Dies kann er entweder durch Schachs von hinten (und wenn der Läufer Schutz gibt, ist der König an dessen Verteidigung gebunden) (Remismethode nach Cochrane) oder durch Schachs auf der vorletzten Reihe (mit Patttrick) (Verteidigung auf der 7. Reihe) erreichen.

## Remismethode nach Cochrane



**1...Ta4+** [Der König wird an die Verteidigung des Läufers gebunden.] **2.Ld4 Kg5**  
**3.Tg7+ Kh4** [3...Kh5? 4.Kf5+–] **4.Ke5** [4.Td7 mit der Idee Kf4 4...Kg4; 4.Tg8 Tb4;  
4.Ke3 Kh5!] **4...Kh3! 5.Tg1 Tb4 6.Le3 Tg4!**

### Verteidigung auf der 7.Reihe



**1.Tf1** [1.Tf4+ Kg3 2.Ke3 Tg8 ist natürlich nicht der einzige Remisweg 3.Le5 Te8 4.Ke4  
Kg2 5.Tg4+ Kf2 6.Th4 Ke2 mit Übergang zur Remismethode nach Cochrane; 1.Tg2+  
Kh5 Schwarz hat den Turm so postiert, dass Weiß hier keine Zeit für Kf5 hat.]  
**1...Kh5 2.Kf5 Tg5+!** [Der Grund, weshalb diese Verteidigung nur auf der vorletzten  
Reihe funktioniert.] **3.Ke6 Tg2 4.Tf4 Kg6 5.Th4 Te2+ 6.Le5 Tg2 7.Th8 Tg4**

[1, S.383 f.]

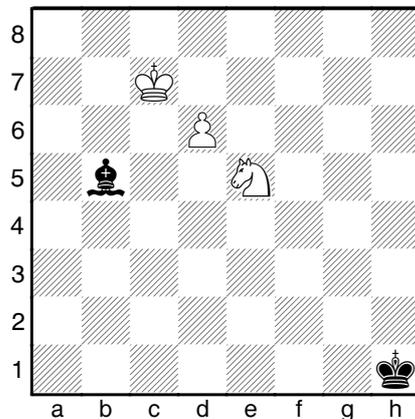
## 8. Ungleiche Materialverhältnisse mit Bauern

### 8.1 Läufer gegen Springer

Beim Materialverhältnis „Läufer und Bauer gegen Springer“ sind die kritischen  
Stellungen die, wo der angreifende König vor dem Bauern und der verteidigende König  
den Bauern von hinten angreift.

Diese Stellungen werden dadurch entschieden, ob die Springerpartei in Zugzwang gebracht werden kann; um dies zu verhindern, bietet es sich an, den Springer bei der Verteidigung entfernt vom gegnerischen König zu postieren.

Beim Materialverhältnis „Springer und Bauer gegen Läufer" kann der Läufer den Bauern manchmal sogar alleine aufhalten:



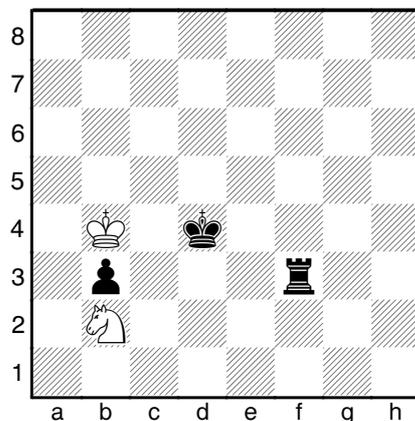
**1...Le8** [Es drohte die Sperre mit Sc6.] **2.Sd7 Kg2 3.Kd8 Lg6 4.Ke7 Lf5 5.Sc5 Lc8=**  
 [Der Läufer kann hier alleine gegen Springer und König den Bauern aufhalten. Dies ist aber nur bei Zentralbauern möglich, da sonst eine der beiden Diagonalen vom zu überdeckenden Feld aus (hier d7) nur 4 Felder besäße, welche Springer und König zusammen abdecken könnten.]

Ansonsten gibt es bei diesem Materialverhältnis keine weiteren Stellungen von theoretischem Belang; das Spiel richtet sich nach den allgemeinen Grundsätzen (z.B. Überlegenheit des Läufers auf zwei Flügeln, Blockieren der Bauern auf der Felderfarbe des Läufers,...)

[1, S.147 ff.], [3, S.152 ff. und 277 ff.]

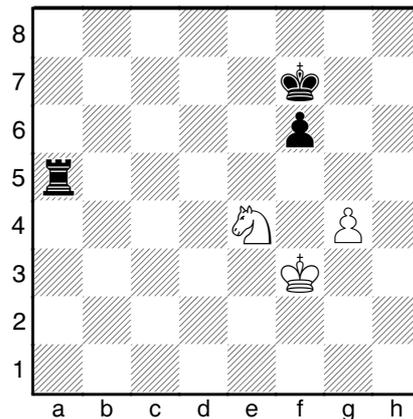
## 8.2 Turm gegen Springer

Auch „Springer gegen Turm und Bauer" ist manchmal remis, nämlich genau dann, wenn der Springer dem gegnerischen König die Routen zum Bauern versperrt:



**1.Sa4 Te3 2.Sb2 Ke4 3.Sa4 Kf3 4.Ka3!** [Der Verteidiger muss verhindern, dass der angreifende König zum Bauern gelangt.] **4...Ke2 [4...Ke4 5.Kb4 Kd4 6.Sb2=] 5.Sc5 Kd2 6.Kb2=**

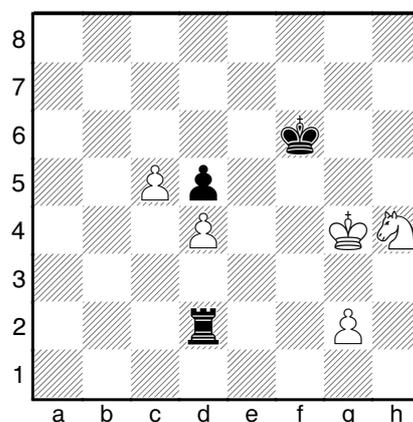
Im Folgenden werden wir uns einige Stellungen anschauen, wo jede Seite noch einen Bauern besitzt. Wenn die Bauern, wie im nächsten Beispiel, im Springerabstand postiert sind, ist die Stellung remis, wenn der Verteidiger seinen Springer auf das geeignete Feld bringt:



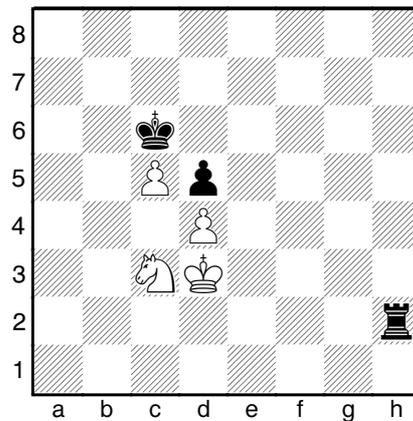
[Der Springer steht in dieser Struktur auf e4 optimal, wieder greift er den gegnerischen Bauern an und deckt die Einbruchsrute über g5 ab.] **1.Sg3 Ke6 [1...Kg6 2.Se4!] 2.Kf4 Ta4+ 3.Kf3 Ke5 4.Sh5 Ta8 5.Ke3!= [5.Kg3? Th8 droht f5 und führt zum Gewinn von Schwarz, den ich hier jedoch nicht weiter ausführen möchte (für den Gewinnweg siehe Endspieluniversität [1, S.308 f.).]**

Die folgende Partie verdeutlicht weitere wichtige Idee wie Zugzwang, Springerschachschatten (König steht diagonal vom Springer mit einem Feld Abstand) und Botwinnikabstand (König und Springer stehen auf einer Linie/Reihe mit 2 Feldern Abstand). Zusätzlich treten wichtige theoretische Stellungen mit blockierten Bauern auf.

**Pert,R (2457) - Flear,G (2497) [D35]**  
 4NCL 2009–10 Sunningdale ENG (9), 01.05.2010

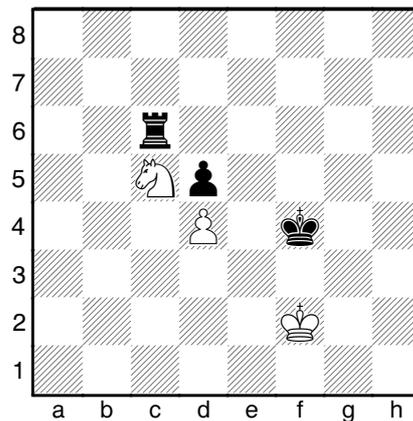


46.Sf3? [46.Sf5 Txxg2+ 47.Kf3 Td2 48.Ke3 Th2 49.Sd6 Ke6 50.Sb5 Kd7 51.Sc3 Kc6 52.Kd3=



Diese Stellung wäre auch ohne den c5 remis. Der Springer steht auf c3 optimal bei sich blockierenden Bauern, da er den gegnerischen Bauern angreift und die Einbruchsrouten des Königs über b5 kontrolliert. Mit dem Springer auf e3 wäre diese Stellung auch remis. (Stünden die Bauern auf d3 und d4 könnte Schwarz mittels Qualitätsoffer gewinnen.)]

46...Txxg2+ 47.Kf4 Te2! 48.Sg5 Te7 49.Sf3 Te4+ 50.Kg3 Kf5 51.Sh4+ Kg5 52.Sf3+ Kf6! 53.Kf2 [53.c6 Ke7 54.c7 Kd7 55.Kf2 Kxc7 56.Sg5 Te8 57.Sh3 Kc6 58.Sf4 Te4 59.Se2 Th4 60.Ke3 Kb5 61.Kd3 Th3+ 62.Kd2 Kc4-+] 53...Kf5 54.c6 [54.Kg3 Te3 55.Kf2 Ke4-+] 54...Te8 55.Se5?! [55.Sd2 Kf4 (55...Te8? 56.Kf3 Txc6 57.Sf1 Te3+ 58.Se3+=) 56.Sb3 Tc8 57.Sc5 Txc6



Hier konnte der Springer die optimalen Verteidigungsfelder e3 und c3 nicht rechtzeitig einnehmen, was die Turmpartei im Folgenden ausnutzen kann. 58.Ke2 Th6 59.Kd3 Th3+ 60.Kd2 Ta3 61.Ke2 Ta2+ 62.Kd3 Kf3 63.Sb7 Ta1 64.Sd6 Ta3+ 65.Kd2 Tb3 66.Kc2 Tb6 67.Sf5 Ke4-+]

55...Ke4 56.c7 Tc8 57.Sf7 Txc7 58.Sd6+ Kd3 59.Kf3 Td7 60.Sf5 Tf7 0-1

In Endspielen an einem Flügel mit gleicher Bauernanzahl, also „Zwei gegen Zwei“ oder

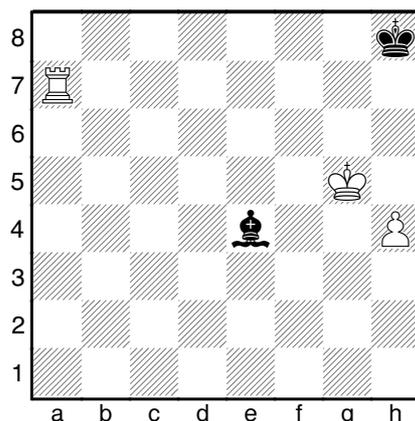
„Drei gegen Drei“, gewinnt der Turm meistens. Wenn die Springerpartei einen Mehrbauern besitzt, ist die Remiswahrscheinlichkeit hoch.

[1, S.305 ff.], [8]

## 8.3 Turm gegen Läufer

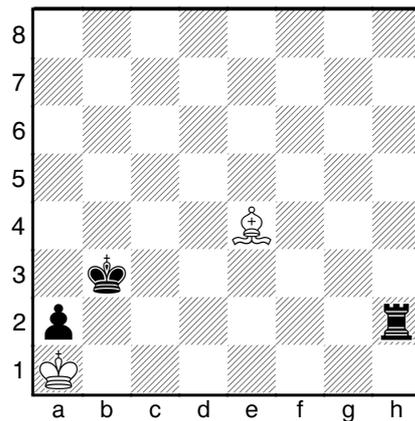
Zu Beginn untersuchen wir einige Stellungen mit dem Verhältnis „Turm und Bauer gegen Läufer“, die trotz des Mehrbauerns entweder Festungen sind oder Kenntnis des Gewinnweges erfordern.

Paradoxiereise ist es im folgenden Beispiel wichtig, dass man den Bauern nicht nach vorne zieht.



**1.Kh6 Kg8** [1...Ld5 2.Td7 Le6 3.Td8+ Lg8 4.Kg5 Kg7 5.Td7+ Kh8 6.Kg6 Lb3 7.Th7+! Kg8 8.Tc7! Kh8 (8...Kf8 9.Tg7+- und Absperrung.) 9.h5 Ld5 10.Th7+! Kg8 11.Te7!+- usw.] **2.Tg7+ Kf8** [Als nächstes droht Weiß, mit dem König über g4 auszubrechen, was Schwarz dazu zwingt, entweder seinen Läufer von der wichtigen b1–h7–Diagonale zu entfernen (dann Gewinnmethode wie nach 1...Ld5) oder mit dem König nach f6 zu laufen, worauf weitere Absperrungsideen entlang der f-Linie Probleme bereiten. Mit dem weißen Bauern bereits auf h5 wäre die Stellung also remis.] **3.Tg5 Kf7 4.Tg3** [vermeidet Kh5 Lf3+.] **4...Lc2 5.Kh5 Kf6** [5...Lb1 6.Tg5!+-; 5...Ld1+ 6.Kg5 Kg7 7.Tc3+-] **6.Tg5 Ld1+** [6...Lf5 7.Kh6 Lc2 8.Tg2+-] **7.Kh6 Kf7 8.Tg7+ Kf6** [8...Kf8 9.Kg6+-] **9.Tg1 Le2 10.Tg2 Ld3 11.Tf2+-**

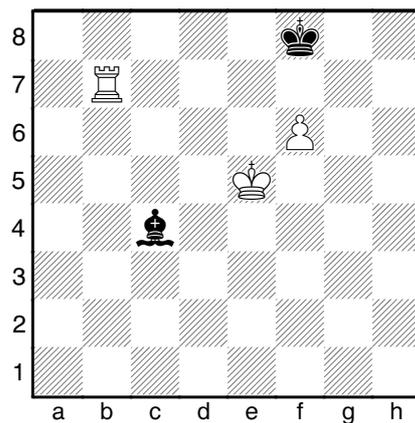
Das nächste Beispiel mit dem Randbauern verdeutlicht die Wichtigkeit des Zugzwanges auch in diesem Endspieltyp, wobei anzumerken ist, dass nur die schlechte Turmstellung auf h2 die Verteidigung ermöglicht.



**1.Ld5+ [1.Lg2?? Ka3--+ Weiß ist im Zugzwang.] 1...Ka3 2.Lg2! [Zugzwang] 2...Th5 3.Ld5! Th2 4.Lg2=**

Eine weitere elementare Festung ist die Del Rio-Stellung, welche nur in genau dieser Form bei einem Läuferbauern auf der 6. Reihe eine Festung ist.

### **Del Rio-Stellung**

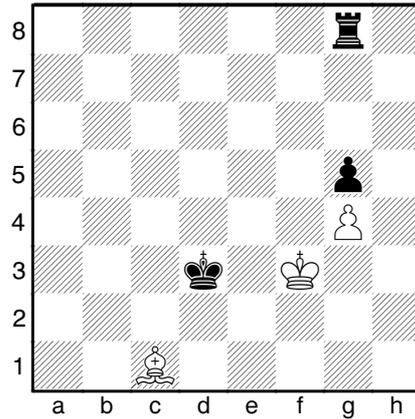


[Der eigene Bauer auf f6 nimmt dem König gerade ein wichtiges Feld.]

**1.Tb4 [1.f7 Kg7= (1...Lxf7? 2.Kf6+-) ; 1.Tc7 Lb3 2.Tc3 La2 3.Kf5 Ld5 4.Td3 La2 5.Td8+ Kf7 6.Td7+ Kf8 7.Kg6 Lb1+= würde man die gesamte Stellung um eine Reihe nach unten verschieben, hätte der Verteidiger nun kein Schach und könnte Weiß nicht am gewinnbringenden Vorziehen des Bauerns hindern.]**

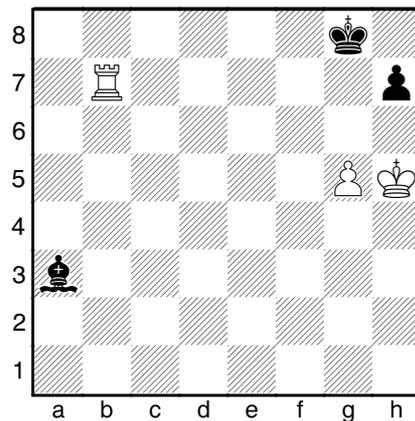
**1...La2 2.Kf5 Ld5 3.Kg6 Lf7+ 4.Kg5 Ld5 5.Th4 Lb3 6.Th8+ Kf7 7.Th7+ Kf8 8.f7 Ke7 9.Kg6 Lc4!= [9...Lc2+? 10.Kg7+-]**

Nun ein Übergang zu Stellungen in denen die Läuferpartei auch noch einen Bauern besitzt. Bei Bauern auf der gleichen Linie sollte der Verteidiger den Bauern nicht auf der Farbe seines Läufers platzieren, da ansonsten meistens ein Qualitätsoffer nach gründlicher Vorbereitung durchschlagend ist. Mit dem Bauern auf der entgegengesetzten Farbe des eigenen Läufers sind aktive Verteidigung und Sperre wichtige Remisideen, die im folgenden Beispiel illustriert werden.



**1...Kd4 2.Ld2 Ke5 3.Le3 Kf6 4.Ld4+ Kg6 5.Le3** [Aktive Verteidigung: Weiß behält den Bauern unter Beschuss. Die einzige Gewinnidee basiert auf der Überführung des Turmes auf die 5.Reihe und einem anschließenden Königsmarsch.] [5.Le5 Tc8 6.Lg3= Sperre] **5...Tb8 6.Ld2 Tb5 7.Ke4 Kf6 8.Lc3+ Ke6 9.Ld2 Kd6** [9...Te5+ 10.Kf3 Kd5 11.Lc3 Te6 12.Ld2=] **10.Le3 Kc6 11.Ld2 Kb6 12.Le3+ Ka5 13.Ld2+ Ka4 14.Le3!** [Das sofortige Läuferopfer funktioniert noch nicht.] **14...Kb3 15.Lc1 Kc2 16.Lxg5 Txc5 17.Kf4 Tg8 18.g5 Kd3 19.Kf5 Kd4 20.g6 Kd5 21.Kf6=**

Stünde der Bauer des Angreifers in der Diagrammstellung noch auf g6, verspricht, bei Annäherung des schwarzen Königs von unten, die Idee eines Bauernopfers die Rettung. Der eigene Bauer wird für einen aktiven Gegenangriff mit König und Läufer (mittels Sperre) gegen den schwarzen Bauern geopfert. In der gefährlichen Ecke ist selbst die folgende Stellung mit Springer- gegen Randbauern gewonnen:

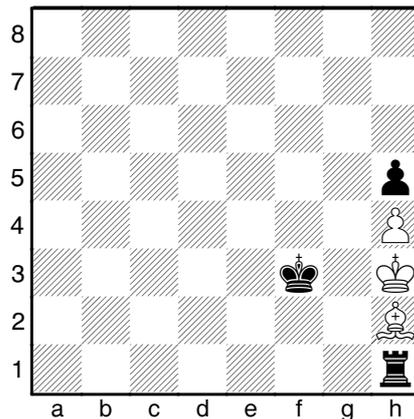


[In dieser Stellung ist es wichtig, den Läufer erst einmal einzuschränken (mit Td5 oder Tb5) und dann ungestört den eigenen König heranzubringen. Im Folgenden einige Beispielvarianten zur Verdeutlichung dieser Idee.] **1.Tb3 Ld6** [1...Lf8 2.Tb8 Kg7 3.Tb7+ Kg8 4.g6+-] **2.Kg4 Lf8** [2...Lc5 3.Tb5! Ld6 (3...Ld4 4.Kh5 Lg7 5.g6 h6 6.Tb8+ Lf8 7.Txf8+ Kxf8 8.Kxh6+-) 4.Kf5 Lc7 5.Td5 Lb6 6.Kf6 Lc7 7.Td7 La5 8.Tg7+ Kh8 9.Kf7+-] **3.Kf5 Lc5 4.Td3 Lb4** [4...Le7 5.Tc3! Lb4 6.Tc8+ Kf7 7.Tc7+ Le7 8.Kg4+- nebst Kh5-h6.] **5.Kf6 La5 6.Tb3 Ld8+ 7.Kf5 La5 8.Kg4 Lc7 9.Tb5 Ld6**

## 10.Kf5 Lc7 11.Td5+–

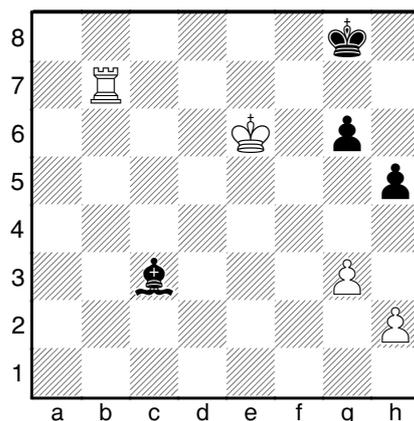
Die Stellungen mit einem Randbauernpaar sind kompliziert, weshalb ich mich hier auf die zentralen Ideen beschränken werde.

Die beste Version mit dem verteidigenden Bauern noch in der Ausgangsstellung, also in der gefährlichen Ecke mit dem verteidigendem König auf der Grundreihe abgeschnitten, ist gewonnen. Ungünstig ist es auch, wenn der Bauer des Verteidigers auf der Läuferfarbe festgelegt ist. Somit ist z.B. eine Stellung mit h4 versus h5 mithilfe von Zugzwang infolge eines „in die Ecke Treibens“ verloren, wie folgendes Beispiel zeigt:



[Diese Stellung ist relativ einfach herbeizuführen.] **11...Ke4! 12.Kg2 Td1 13.Lc7 Td7 14.La5 Kf4 15.Lc3 Kg4 16.Lf6 Tf7 17.Ld8 Tf5 18.Lg5 Tf8!** [Zugzwang] **19.Le7 Te8 20.Lg5 Te2+ 21.Kf1 Kf3 22.Kg1 Kg3 23.Kf1 Te8!**–+ [und aufgrund eines abermaligen Zugzwanges muss Weiß seinen Bauern aufgeben.]

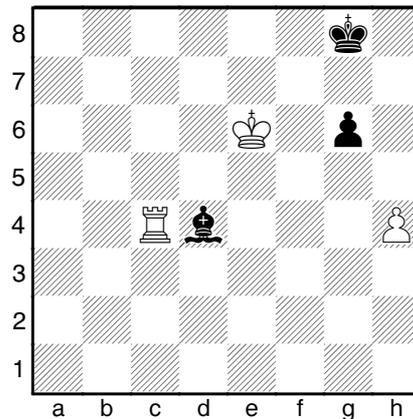
Auch bei „Zwei gegen Zwei“ gibt es noch Festungen, wohingegen „Drei gegen Drei“ in der Regel verloren ist.



Dies ist eine elementare Festung; Schwarz wird den weißen König nicht nach g5 lassen (und selbst mit den weißen Bauern auf g5 und h4 wäre die Stellung haltbar). Die einzige Gewinnidee für Weiß besteht darin, seinen g- gegen den h-Bauern abzutauschen.]

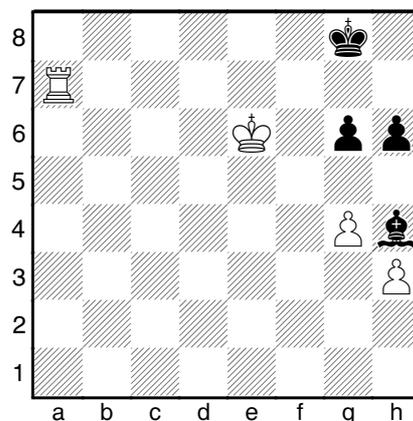
**1.Kd5** [1.h4 La1!= (1...Ld4? verliert ein wichtiges Tempo. 2.Tb4 Lc3 3.Tc4 Lb2 4.g4 hxg4 5.Txg4 Kh7 6.Kf7 Kh6 7.Txg6+ Kh5 8.Tg2 Lc3 9.Th2 Le1 10.Kf6 Lxh4+

11.Kf5+-) ] 1...Lf6 2.Ke4 Lc3 3.Kf4 Lf6 4.g4 hxg4 5.Kxg4 Le5 6.h3 Lf6 7.Kf4 Kf8  
 8.Ke4 Kg8 9.Kd5 La1 10.Ke6 Lc3 11.Tc7 Lb2 12.h4 Ld4 13.Tc4



**13...Le3!** [Wie die folgende Variante zeigt, ist es überlebenswichtig, auf die a5–d8-Diagonale zu kommen. Deshalb würde ein unvorsichtiger Zug wie 13...Lb2 hier verlieren.] **14.Kf6** [14.Te4 Ld2 15.Te2 Lc3=] **14...Kh7 15.Tg4 Kh6 16.Txg6+ Kh5 17.Tg3 Lb6!! 18.Th3 Kg4 19.Th1 Ld8+=**

Falls Weiß versucht, den Aufbau der vorhergehenden Festung zu verhindern, gibt es noch eine weitere Festung bei einer solchen Bauernverteilung:



Auch mit dem Bauern auf h2 wäre diese Stellung noch haltbar.] ½–½

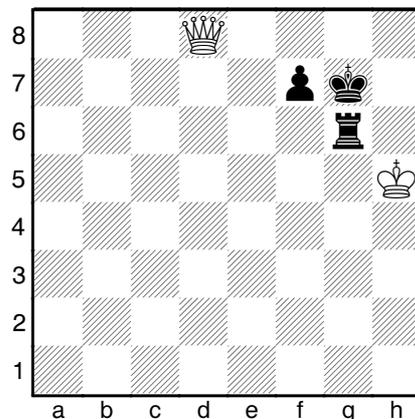
[1, S.319 ff.], [2, S.49 ff.], [7], [9]

## 8.4 Dame gegen Turm

In den allermeisten Fällen versucht die Seite mit dem Turm eine Festung aufzubauen, die die Seite mit der Dame mithilfe typischer Motive wie Zugzwang, Dreiecksmanöver (mit der Dame) und Doppelangriff zu brechen versucht.

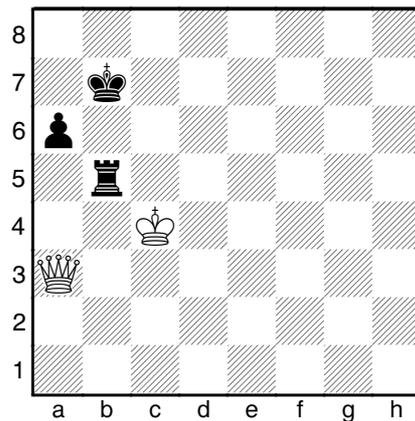
Als erstes beschäftigen wir uns mit „Dame gegen Turm und Bauer“: Wenn der angreifende König den Bauern blockiert und der Turm von hinten verteidigt, dann ist die Stellung sicher haltbar, wenn dem Bauer nicht mehr als zwei Schritte zur

Umwandlung fehlen (aber ansonsten fast immer verloren). Dabei sollte der Verteidiger seinen König im Hinterland (am besten hinter dem eigenen Turm postieren) um Zugzwang und ein Eingreifen des gegnerischen Königs zu vermeiden. Als zweites geht es um Stellungen, in denen der Bauer noch in seiner Ausgangsposition verblieben ist.



Der Turm pendelt zwischen e6 und g6, sodass Schwarz nicht in Zugzwang kommen wird. Auch bei einem Zentralbauern ist diese Verteidigung nicht zu durchbrechen. Allerdings darf die Dame nicht auf das Feld hinter dem Bauern gelassen werden, sonst ist die Stellung verloren (außer bei einem Springerbauern, weil hier nicht genügend Raum für eine Umgehung mit dem König ist). Wenn der angreifende König bereits auf die 7. oder 8. Reihe eingedrungen ist, dann ist es wichtig, zu wissen, dass der verteidigende König möglichst weit entfernt vom angreifenden sein sollte (andere Seite des Bauern), um Mattdrohungen vorzubeugen.]  $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

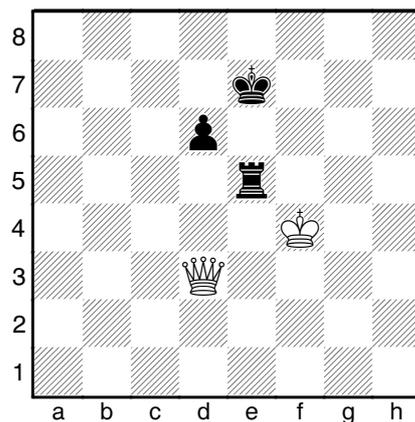
Denkt man sich in der Diagrammstellung einen weißen Bauern auf h5 dazu, ändert sich nichts an der Tatsache, dass es sich um eine Festung handelt. Der Turm würde diesmal zwischen e6 und h6 pendeln und ein weißes h6 muss unbedingt verhindert werden. (Mit dem weißen König auf der 7. oder 8. Reihe wäre die Stellung allerdings verloren.) Auch ein weißer Bauer auf g5 würde die Stellungseinschätzung nicht verändern. Hier ist jedoch wichtig, dass der schwarze König sich auf der g-Linie aufhält, damit nach einem Damenopfer die Bauernendspiele remis sind. (Fügen wir noch einen weiteren, diesmal einen schwarzen, Bauern auf g6 hinzu, fehlt dem Turm das zweite Feld zum pendeln, weshalb die Stellung mit Zugzwangsideen gewonnen werden kann, insofern der weiße König nicht am Königsflügel abgesperrt ist.) Analog zur letzten Anmerkung verliert der Verteidiger, wenn sein Bauer ein Randbauern ist. Die zwei folgenden Beispiele widmen sich den Stellungstypen mit schwarzem Bauern bereits auf der 6.Reihe.



**1.De7+ Kb8 2.De8+ Kb7 3.Dd8 Ka7 4.Dc8 Tb7!** [4...Kb6? 5.Db8+ Kc6 6.Da7 Tb6 7.Kd4 Tb4+ (7...Kb5 8.Dd7+ Kb4 9.Dc7+- Als nächstes nähert sich der weiße König.) 8.Kc3 Tb6 9.Kc4+- Zugzwang] **5.Dc5+ Ka8 6.Dd6 Ka7 7.Dd4+ Ka8 8.Kc5 Ka7 9.Kc6+ Ka8 10.Dd8+ Tb8 11.Da5 Ka7 12.Dc7+ Ka8 13.Df4 Tb7!**= [verhindert Kc7-c8.]

(Verloren wäre die Diagrammstellung allerdings mit dem weißen König auf der a-Linie.)

Analog ist auch eine Stellung mit einem Springerbauern auf der 6.Reihe zu verteidigen. Wenn wir schon beim Springerbauern sind, ist auch erwähnenswert, dass Stellungen mit dem Springerbauern auf der 4. oder 5. Reihe auch Festungen sind. Wie wir im Folgenden sehen werden, hat der Turm mehr Möglichkeiten (und kann nicht in Zugzwang gebracht werden), da Doppelangriffsdrohungen der Dame nur von einer Seite möglich sind.



Weißer Gewinnplan: 1. König mit Zugzwang vor eigenen Bauern zwingen.] **1.Dh7+ Kd8 2.Df7 Kc8** [2...Tc5 3.De6 Kc7 4.De7+ Kc6 5.Dd8 Te5 6.Dc8+ Kd5 7.Da8+ Ke6 8.De8+ Kd5 9.Dc8 mit Übergang zur Hauptvariante.] **3.Da7 Kd8 4.Db8+ Kd7 5.Db7+ Kd8 6.Dc6 Ke7 7.Dc7+ Ke6 8.Dd8 Kd5** [2. König über die 5. Reihe bringen mittels Zugzwang für den schwarzen Turm.] **9.Dc8 Te4+ 10.Kf5 Te5+ 11.Kf6** [3. König mittels Zugzwang über die e-Linie bringen.] **11...Te4 12.Dc3 Te6+** [12...Te5 13.Kf7 Zugzwang]

**13.Kf7 Te5 14.Kf8!** [Zugzwang] **14...Te4** [14...Te6 15.Db3+ Ke5 16.Kf7 Tf6+ 17.Ke7+–] **15.Dd3+ Td4** [15...Ke5 16.Ke7 d5 17.Dg3+ Kd4+ 18.Kd6 Kc4 19.Dg2 Td4 20.Dc2++–] **16.Df5+ Kc4 17.Dc2+ Kd5 18.Ke7+–**

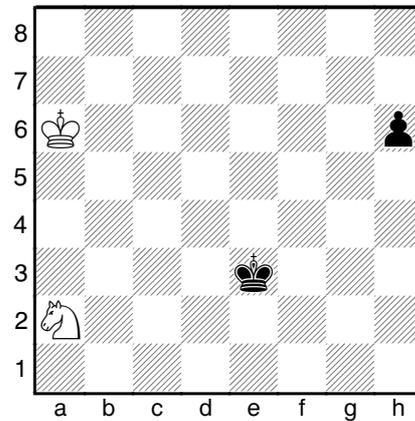
Wäre der schwarze Bauer in der Diagrammstellung bereits auf d5 oder d4 ist die Position auf analoge Weise zum Gewinn zu bringen.

[1, S359 ff.]

## 9. Anhang

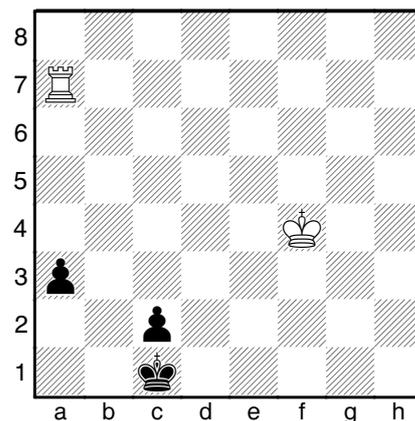
### Springer gegen Randbauer - Studie von Grigorev

1923



**1.Sb4! h5 2.Sc6** [2..Sd5+? Kf3 3.Sc7 h4 4.Se6 Kg4-+; 2..Sc2+? Kf2! (2...Ke4 3.Sa3 h4 (3...Kd3 4.Kb5 h4 5.Sc4 h3 6.Se5+=) 4.Sc4=) 3.Sa3 h4 4.Sc4 h3 5.Se5 Kg3-+]  
**2...Ke4 3.Sa5!!** [3..Sd8? h4 4.Se6 Kf5 5.Sd4+ Kg4-+] **3...h4 4.Sc4 Kf3**  
 [4...h3 5.Sd2+ Ke3 6.Sf1+=] **5.Se5+**  
 [5..Sd2+? Ke2 (5...Kg2? 6.Sc4 h3 7.Se3+=) 6.Se4 h3 7.Sg3+ Kf2-+]  
**5...Kg3 6.Sc4 h3 7.Se3=**

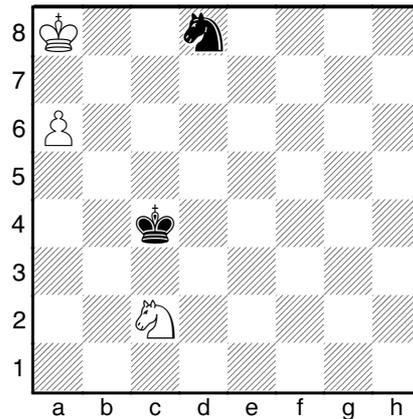
### Turm gegen Bauern - 2 vereinzelte Bauern



**1.Kf3!** [1..Ke3? Kd1 2.Td7+ Ke1 3.Tc7 a2-+] **1...Kd2 2.Td7+ Kc3**  
 [2...Ke1 3.Te7+ Kf1 4.Th7=] **3.Tc7+ Kb3 4.Ke2** [4..Tb7+? Ka4 5.Tc7 a2 6.Ke2 Kb5-+]  
**4...a2 5.Kd3 Kb4 [5...a1D 6.Tb7+ Ka3 7.Ta7+ Kb2 8.Txa1=] 6.Tb7+ Kc5 7.Ta7 Kb6**  
**8.Kxc2 Kxa7 9.Kb2=**

## Springer+Bauer gegen Springer - Studie von Reti

1929

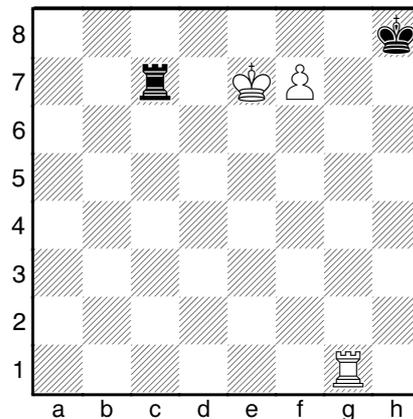


**1.Ka7!** [verliert ein Tempo, um den schwarzen König nach a5 zu zwingen.]

[1.Kb8? Kb5! (1...Sc6+? 2.Kb7 Kc5 3.Sd4!+- Ablenkendes Springeropfer!) 2.Sb4 Sc6+ 3.Kb7 Sa5+ 4.Kc7 Sc6=]

**1...Kb5** [1...Kc5 2.Sd4! Ablenkendes Springeropfer! 2...Kxd4 3.Kb6+-] **2.Sb4** [Zugzwang] **2...Ka5 3.Kb8 Sc6+ 4.Kb7** [4.Kc7? Sxb4 5.a7 Sd5+=] **4...Sd8+ 5.Kc7 Se6+ 6.Kb8+-**

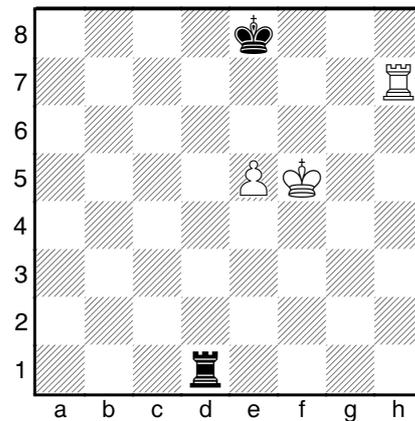
## Bauer auf der 7.Reihe - Studie von Kopaev



**1.Kf6! Tc6+ 2.Ke5 Tc8** [2...Tc5+ 3.Kd6 Tc8 4.Te1 Kg7 5.Te8+- Weil der schwarze Turm so nah dran ist, gibt es kein Schach auf der 6.Reihe.] **3.Tg6!! Kh7 4.Tc6 Ta8 5.Kf6+-** [nebst Te6-e8]

## Rohde - Cramling

Innsbrück wch jr, 1977



**1.Ke6!** [1.Kf6? Te1= Angriff aus dem Hinterland] **1...Kf8** **2.Tf7+!** **Kg8** [2...Ke8 3.Ta7 Kf8 4.Ta8+ Kg7 5.Ke7+-] **3.Td7!** [3.Ta7? Te1! 4.Kf6 Tf1+ 5.Ke6= (5.Ke7?? Tf7+-+) ] **3...Te1** **4.Kf6** **Tf1+** **5.Ke7** **Ta1** **6.Td2!** [Hier geht es wieder darum, die schlechte schwarze Königsposition zur Geltung zu bringen.] [6.e6? war Partiefortsetzung. 6...Kg7=] **6...Ta7+** **7.Kf6** **Tf7+** **8.Ke6** **Tf1** [da nach Ta7 Td8 nebst Td7 gewinnbringend wäre.] **9.Ta2** **Kg7** **10.Ta7+** **Kg6** **11.Ta8** **Kg7** **12.Ke7** **Tf7+** **13.Kd6** **Tb7** **14.e6+-**

[1]

## **10. Literaturverzeichnis**

- [1] Mark Dvoreckij, Die Endspieluniversität, Jussupow Schachakademie Verlag, 4. Auflage (2010)
- [2] Artur Jussupow, Tigersprung auf DWZ 2100: Band 1, Jussupow Schachakademie Verlag, 1. Auflage (2008)
- [3] Artur Jussupow, Tigersprung auf DWZ 2100: Band 2, Jussupow Schachakademie Verlag, 1. Auflage (2010)
- [4] Artur Jussupow, Tigersprung auf DWZ 2100: Band 3, Jussupow Schachakademie Verlag, 1. Auflage (2012)
- [5] Jesus de la Villa, 100 Endgames You Must Know, New in Chess, 5. Auflage (2015)
- [6] Karsten Müller, Schachendspiele 2: Turmendspiele, ChessBase GmbH, DVD (2013)
- [7] Karsten Müller, Schachendspiele 11: Turm gegen Läufer, ChessBase GmbH, DVD (2012)
- [8] Karsten Müller, Schachendspiele 12: Turm gegen Springer, ChessBase GmbH, DVD (2013)
- [9] Endspieldatenbank der 6-Steiner, [www.shredderchess.de/online-schach/online-datenbanken/endspiel-datenbank.html](http://www.shredderchess.de/online-schach/online-datenbanken/endspiel-datenbank.html), Stefan Meyer-Kahlen, 01.09.2019
- [10] Judith Polgar, How I Beat Fischer's Record: Judith Polgar Teaches Chess 1, Quality Chess UK Ltd, 1. Auflage (2012)
- [11] Rahmentrainingsplan, [www.schachbund.de/ausbildung.html](http://www.schachbund.de/ausbildung.html), Deutscher Schachbund e.V., 2000
- [12] Mega Database 2019, ChessBase GmbH

## **11. Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit bestätige ich, dass die vorliegende Trainerarbeit selbständig von mir verfasst wurde. Die Übernahme von Analysen oder Erläuterungen anderer Werke wurde abschnittsweise unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.