



# Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

## Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

Zusammenfassung des 2. Seminars vom 16.11.2012

### Wichtige Königsmanöver

Diagramm 1



Diagramm 2



Diagramm 3



Diagramm 4



Königsmanöver müssen oft sehr akkurat ausgeführt, um ans Ziel zu kommen. Dabei ist es wichtig, das Motiv des Manövers zu kennen. Ohne dieses kann es selbst mit intensiver Rechenarbeit schwer werden, die richtige Lösung am Brett zu finden.

- ① **Abdrängung/Umgehung**  
 Weiß wird den schwarzen Bauern erobern. Schwarz kann nur Remis schaffen, wenn er das Feld c7 erreicht und den weißen König in der Ecke einklemmt, sobald dieser den Bauern a7 schlägt. Weiß hat nur einen Gewinnweg: Er muss über e6 und d5 gehen.  
**1. Ke6! Kc3 2. Kd5! Kd3** Weiß hat den schwarzen König erfolgreich abgedrängt, Schwarz hat ein wichtiges Tempo bei seinem Umgehungsversuch verloren.  
**3. Kc6 Kd4 5. Kb7 Kd5** usw. Der schwarze König kann den weißen nicht mehr einklemmen.
  
- ② Weiß muss sehr genau spielen, um den Sieg einfahren zu können:  
**1. Kd4!!** Jeder andere Zug verschenkt den vollen Punkt. Schwarz kann nur Remis halten, wenn er den weißen Bauern angreift, während der weiße König damit beschäftigt ist, den schwarzen Bauern zu erobern. Er muss also ein Umgehungsmanöver versuchen.  
**1. ... Kb4** (Kc6 bringt nichts, er entfernt sich vom weißen Bauern. Weiß hat jetzt genügend Zeit den Bauer g6 zu erobern und seinen eigenen zu schützen).  
**2. f4!** Wieder der einzige Gewinnzug, Weiß bringt seinen Bauern näher an den gegnerischen. Sobald Weiß den schwarzen Bauer eingesackt hat, steht sein eigener gleich in der Nähe und kann besser gedeckt werden. Zudem ist es ein Abwartezug, da der schwarze König jetzt in Opposition steht und ein Tempo verschenken muss.  
**2. ... Kb3 3. Ke5 Kc4 4. Kf6 Kd4 5. Kg6: Ke4** und Schwarz kommt zu spät.
  
- ③ **Dreiecksmanöver**  
 Weiß kommt auf direktem Weg nicht weiter: Auf **1. Kd6** hält Schwarz die Opposition mit Kd8 und Weiß muss in die Ausgangsstellung zurück. Auf **1. Kc5** spielt Schwarz Kc7 und versperrt alle Wege. Weiß müsste einen Abwartezug machen, was aber offensichtlich nicht möglich ist. Der weiße König hat jedoch genügend Raum für ein Dreiecksmanöver, das Schwarz in Zugzwang bringt.  
**1. Kc4!** (Kd4 geht auch) **Kd8** (auf Kc7 kommt 2. Kc5 und Weiß erobert das Feld b6 nebst den Bauern a6). **2. Kd4 Kc8 3. Kd5** und wir haben die Ausgangsstellung, jedoch mit Schwarz am Zug. Weiß gewinnt jetzt problemlos: **3. ... Kd8 4. Kd6 Kc8 5. c7** und der Bauer geht durch. Auf 3. ... Kc7 folgt wieder Kc5 nebst Kb6 und Ka6:.
  
- ④ **Zick-Zack-Manöver**  
 Weiß kommt mit einem raffiniertem Königsmanöver zum Erfolg: **1. Kc3 Ka3 2. Kc4 Ka4** (der schwarze König muss mitlaufen, sonst geht der Bauer b6 verloren) **3. g4 b5+ 4. Kd3!** (schlecht ist Kc3, da der b-Bauer nach 4. ... Ka3 mit Schachgeboten vorangetrieben werden kann) **... Ka3 5. g5 b4 6. g6 b3 7. g7 b2 8. Kc2!** der krönende Schluss des weißen Manövers! Der schwarze König wird auf das Feld a2 gezwungen; jetzt kann Weiß mit Schach umwandeln und gewinnt die Partie. Es lohnt sich, zur Übung verschiedene andere Züge für Weiß durchzuspielen, die allesamt nur zum Remis führen!